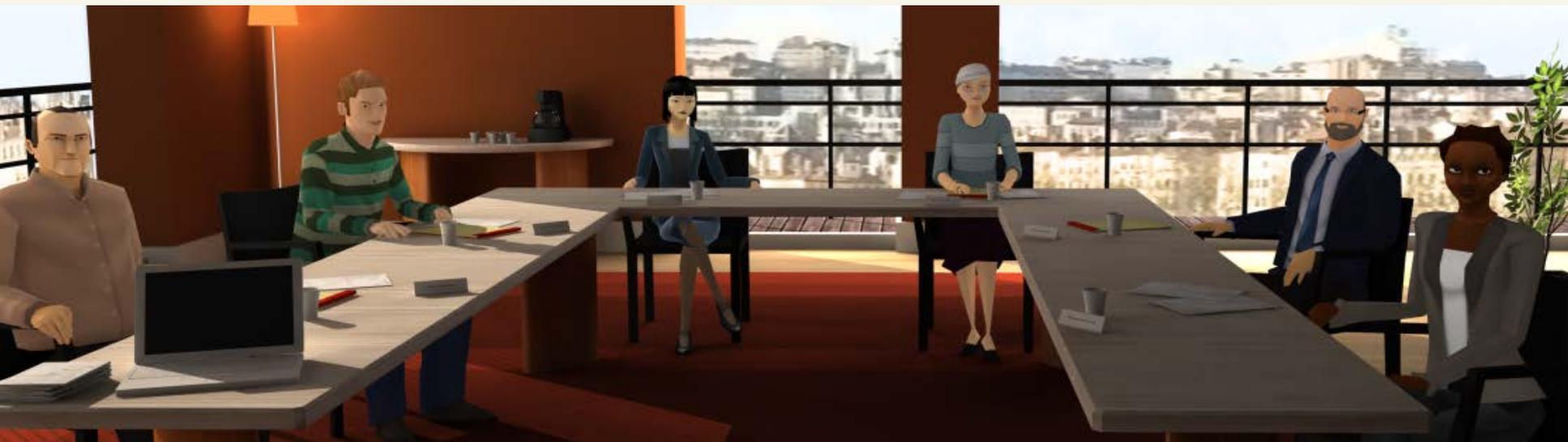


GUIDE D'UTILISATION

du serious game "Collect'or de l'animation"
Les clés pour animer des actions de formation



GUIDE D'UTILISATION

Découvrir une initiation à la fonction animation du métier de formateur via un serious game

Avertissement

Le serious game "Collect'or de l'animation" est proposé aux formateurs nouvellement arrivés. Il s'inscrit dans un dispositif de professionnalisation à destination des formateurs en CDD de moins de 6 mois.

Cette initiation axée sur les questions liées à la fonction d'animation vise à accompagner en e-learning et avec des regroupements hebdomadaires à distance, les nouveaux formateurs en CDD de moins de 6 mois dans :

- ✓ La découverte du face à face pédagogique
- ✓ Le repérage des points clés d'une pratique d'animation réussie.

Etre recruté comme formateur à l'AFPA en CDD de courte durée, c'est souvent changer de métier, c'est passer d'une spécialité technique à la double expertise technique et pédagogique et c'est être rapidement en situation d'animer des actions de formation. Le dispositif "Collect'or de l'animation" vise à apporter les premiers éléments de réponse de base aux situations rencontrées par les nouveaux formateurs notamment en face à face pédagogique.

GUIDE D'UTILISATION



▪ Public visé :

- Tous les formateurs nouvellement embauchés en CDD de 2 à 6 mois.
- Sont dispensés les formateurs titulaires du titre FPA ou d'un autre diplôme de formateur, ainsi que les personnes justifiant d'une expérience significative.
- Demain, les professionnels internes, formateurs occasionnels.

▪ Objectifs de formation

- Repérer les pratiques clés liées à l'animation d'une action de formation
- S'appropriier des premiers repères et techniques pédagogiques
- Répondre aux questions diverses (difficultés rencontrées sur la dimension pédagogique, échange entre pairs...)

▪ Durée de la formation

- 15h (forfaitaire) environ d'auto formation en e-learning .
- Participation 1 heure hebdomadaire aux regroupements (ateliers à distance animés par un expert de la DFDC, téléphone et Office Communicator).

GUIDE D'UTILISATION



▪ Lieu de la formation

- Sur le centre de formation du formateur.
- Sur son poste ou un poste informatique commun.

▪ Inscription dans le dispositif de professionnalisation

- Le manager de formation inscrit le formateur sous sa responsabilité dans le dispositif (Inscription auprès de la DFDC).
- Le manager de formation informe le Directeur des Relations Humaines et du Dialogue Social (DRHDS) ainsi que le Directeur de l'Ingénierie et des Formations Régional (DIFR).
- Les entrées sont permanentes.

▪ Organisation matérielle

- Le formateur devra avoir à disposition un poste informatique,
- Une connexion Internet,
- Un téléphone fixe (pour les ateliers du jeudi matin).

GUIDE D'UTILISATION



▪ **Accompagnement du formateur par le Manager de Formation**

- Le formateur est accompagné par son Manager de Formation
- Le Manager de Formation inscrit le formateur au dispositif.
- Il télécharge l'outil sur un ordinateur selon les modalités décrites dans ce document.
- Il présente au formateur le serious game et son guide d'utilisation.
- Et enfin il accompagne le formateur si besoin.

▪ **Accompagnement du formateur par la DFDC**

- Le formateur participe aux ateliers hebdomadaires à distance le jeudi matin de 10h30 à 11h30 (téléphone 0800 683 184 et/ou Office Communicator)
- L'animateur de l'atelier répond aux questions concernant l'utilisation de l'outil, et bien-sûr à toutes les questions d'ordre pédagogique que le formateur peut se poser.
- Et enfin il accompagnera le formateur jusqu'à la validation.

GUIDE D'UTILISATION

Déroulement et contenus



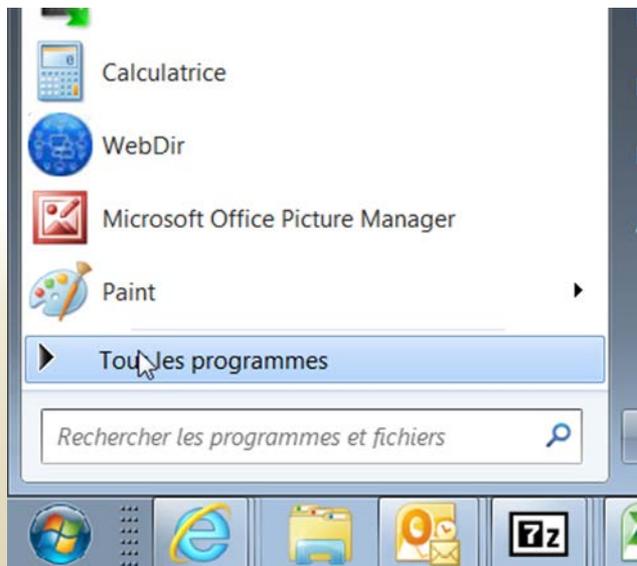
GUIDE D'UTILISATION

Installation

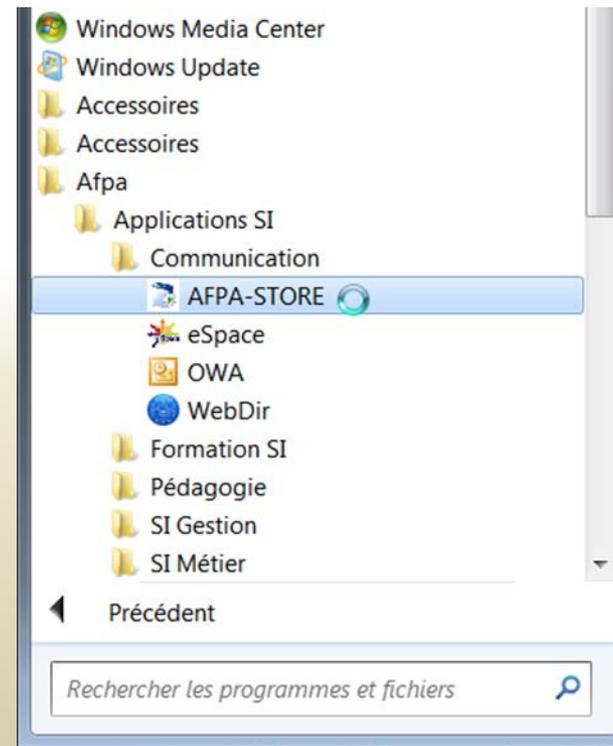
▪ Procédure de téléchargement du serious game . 1/5

Dans un premier temps, il est nécessaire de télécharger le programme du serious game, vous le trouverez sur AFPA STORE :

1- Aller sur " Tous les programmes "



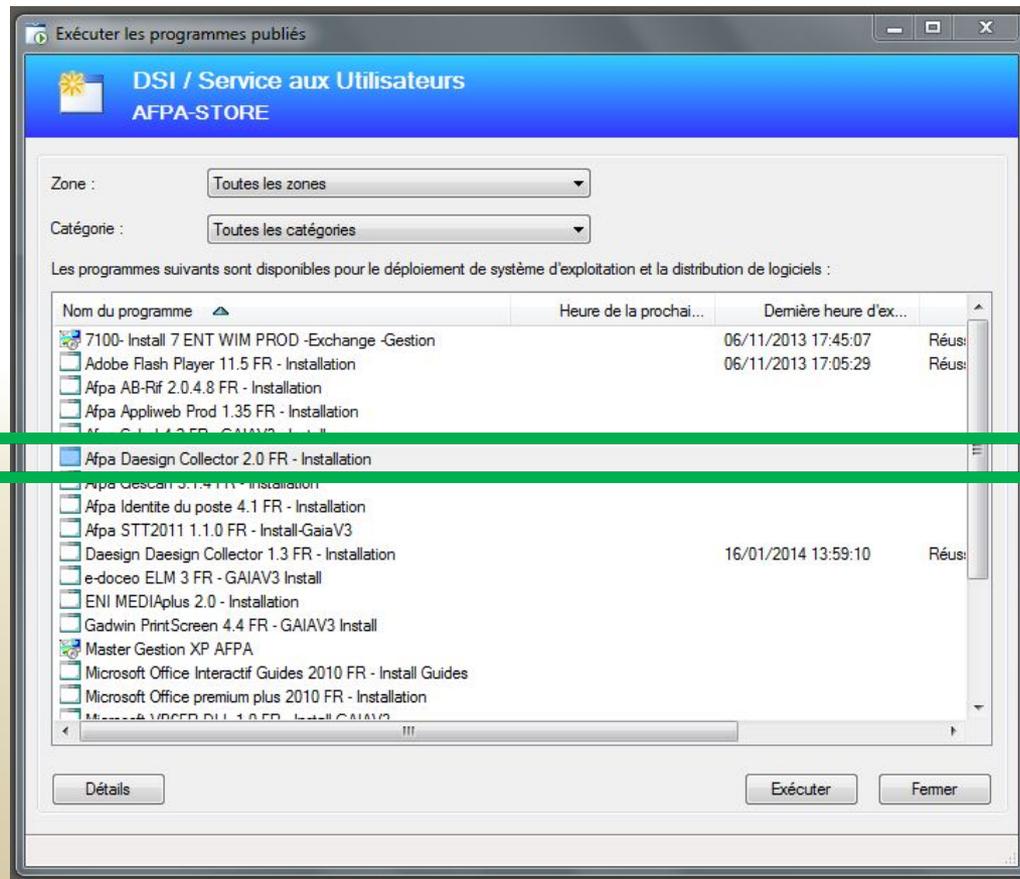
2- Cliquer sur Afpa/Application-SI/Communication/AFPA-STORE



GUIDE D'UTILISATION

▪ Procédure de téléchargement du serious game . 2/5

- 3- - AFPA-STORE doit s'ouvrir.
- Cliquer sur le nom " Afpa Daesign Collector 2.0 FR Installation"

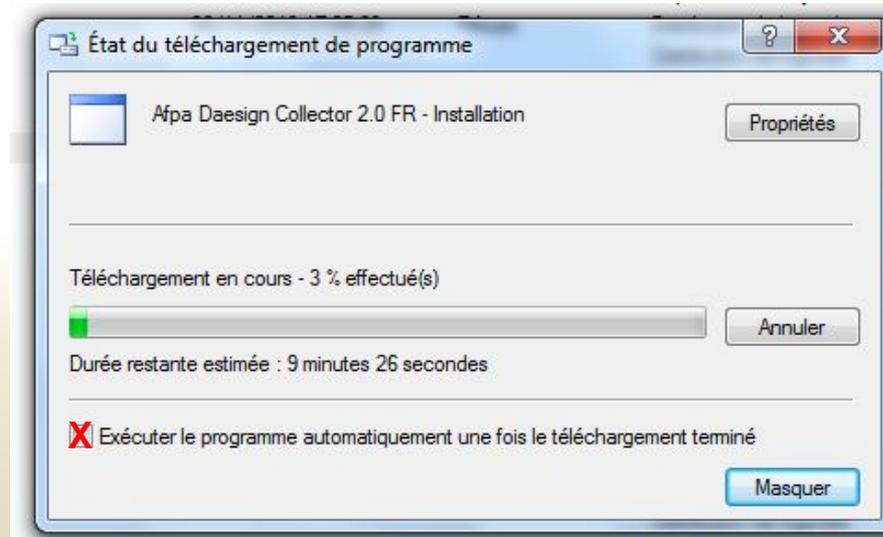


GUIDE D'UTILISATION



▪ Procédure de téléchargement du serious game . 3/5

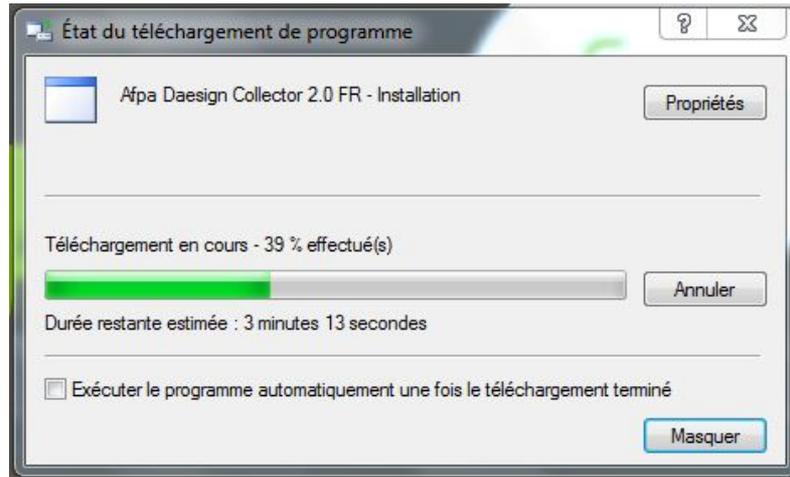
- 4- - *Cliquer sur exécuter.* La fenêtre "Téléchargement de programme" s'ouvre...
- *Cocher "Exécuter le programme automatiquement une fois le téléchargement terminé"*
- *Cliquer sur "Téléchargement"*



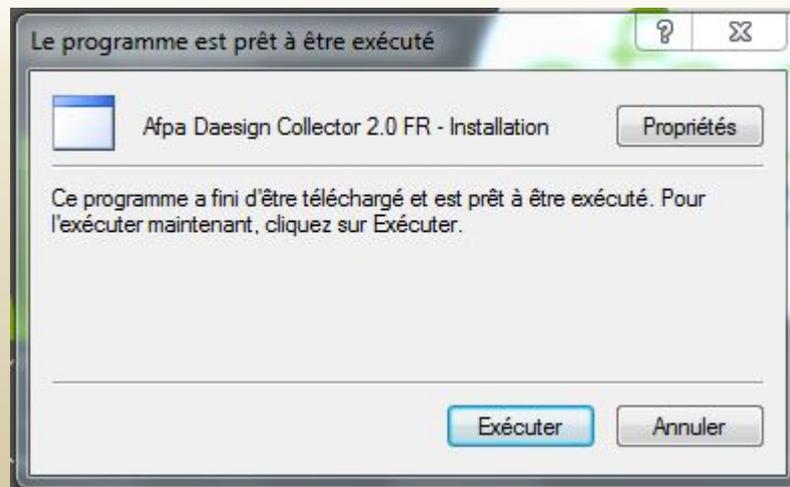
GUIDE D'UTILISATION

▪ Procédure de téléchargement du serious game . 4/5

5- - *Le programme est en cours d'installation...*



6- - *Le programme est prêt à être exécuté*



GUIDE D'UTILISATION

▪ Procédure de téléchargement du serious game . 5/5

7- - Pendant quelques secondes, Windows configure Daesign-Collect'or



8- - L'installation est terminée.

**Le programme est installé sur votre poste informatique,
Collect'or peut désormais être utilisé via AFPA-STORE.**

Pour lancer le programme :



Tous les programmes / AFPA / Applications SI / Pédagogie



Le collect'or de l'animation

Le collect'or de l'animation

Les clés pour animer des actions de formation



Avant de commencer...

Quelques recommandations à suivre :

- La **résolution** de votre écran d'ordinateur doit être la suivante : **1024x768**
- Le programme est **sonorisé** : activez le son de votre ordinateur et munissez-vous d'un casque pour plus de confort, si c'est possible.
- Il est recommandé de jouer chaque séquence lors d'une même session de connexion : aménagez-vous donc des temps dédiés de **30 minutes minimum**.



Comment jouer ?

Pour lancer le programme :



Tous les programmes / AFPA / Applications SI / Pédagogie /



Le collect'or de l'animation

- Vous arrivez alors sur la **page d'accueil** du collect'or de l'animation :

Vous êtes accueilli par **Nathalie, la tutrice**.



Auto-positionnez-vous pour connaître votre niveau de connaissances sur les techniques d'animation.

Lancez les **séquences du collect'or** que vous pourrez jouer autant de fois que vous le souhaitez.

A tout moment, consultez et imprimez les fiches de synthèse disponibles dans la **bibliothèque**.

Lancez la **vidéo de présentation** pour en **savoir plus** sur le collect'or.

Réécoutez les interventions de la tutrice.

Activez ou désactivez la musique d'ambiance.

Structure du programme

Le collect'or de l'animation est un parcours **complet**, **interactif** et **ludique** autour des techniques d'animation. Il est composé :

- d'un **auto-positionnement** :

Ce sont de courtes activités qui vous permettront de :

- vous **positionner** sur les compétences clés de l'animation de formation
- vous **guider** vers les séquences à réaliser en priorité



- de **12 séquences interactives** :

- 10 séquences sur les techniques d'animation
- 2 séquences relatives à l'accueil de personnes en situation de handicap



- une **bibliothèque** dans laquelle vous trouverez des fiches de synthèse relatives aux 10 séquences sur les techniques d'animation



Les séquences en détail (1/4)

Séquence 1

Ouvrir une session

L'**ouverture d'une session** de formation conditionne dans une large mesure sa **qualité** et son **efficacité**.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de mettre en œuvre les bonnes pratiques de l'accueil
- de créer des conditions de la réussite
- de cadrer et rappeler les éléments favorables au développement d'une dynamique de groupe positive

★ L'activité phare de cette séquence : une **simulation** permettant de tester plusieurs stratégies de recueil des attentes et d'en constater directement les effets.



Durée : **± 30'**

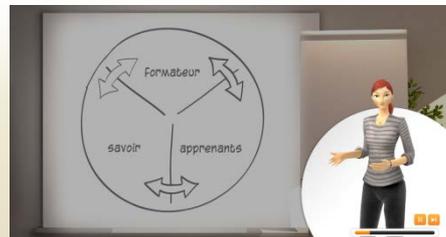
Séquence 2

Comprendre sa mission

Un animateur ne doit jamais perdre de vue les **2 dimensions** de sa **mission** : la **communication** et la **gestion des supports**.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de vous positionner dans le triangle pédagogique
- de vous représenter la fonction d'animation



★ L'activité phare de cette séquence : un **questionnaire** permettant de connaître votre positionnement vis à vis du triangle pédagogique.

Durée : **± 35'**

Séquence 3

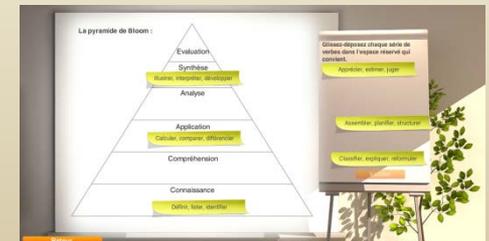
Cerner les objectifs

En pédagogie, comme dans d'autres domaines, nous devons nous fixer des **objectifs** et surtout **nous y tenir**.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de définir un objectif et le formuler de façon claire
- d'intégrer dans votre pratique les différents usages de l'objectif pédagogique

★ L'activité phare de cette séquence : une **activité de découverte** autour des objectifs pédagogiques : savoir les définir, en distinguer les différents niveaux, et les animer.



Durée : **± 35'**

Les séquences en détail (2/4)

Séquence 4

Utiliser les supports

Tableau blanc, paper-board, ... sont autant de **supports** mis à la disposition des animateurs dans les salles de formation ou de réunion.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- d'animer en utilisant l'ensemble des éléments matériels standards
- de favoriser la mémorisation par le recours aux supports visuels
- de partager les objectifs et la structuration de la séance de formation

★ L'activité phare de cette séquence : deux **saynètes** où Laurent, le formateur, utilise avec plus ou moins de succès, les supports. Nathalie commente ses pratiques.



Durée : **± 35'**

Séquence 5

Prendre la parole en public

De nombreux **critères** sont à prendre en compte lors d'une **prise de parole en public...**

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de repérer l'ensemble des facteurs à prendre en compte pour toute intervention
- de mettre en œuvre l'interactivité notamment par le jeu des questions
- d'accompagner la dynamique de groupe pour l'interactivité

★ L'activité phare de cette séquence : une activité permettant de **calculer votre débit de parole moyen** à la lecture d'un texte.



Durée : **± 20'**

Séquence 6

Organiser un travail en sous-groupes

De l'annonce à la clôture de l'activité, le **travail en sous-groupes** se découpe en **5 phases**.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de présenter et animer une activité en sous-groupes
- de favoriser les échanges et l'émulation apprenant – formateur
- de valoriser le travail et l'intelligence collective



★ L'activité phare de cette séquence : un exercice de **reconstitution des 5 étapes** clés d'un travail en sous-groupes.

Durée : **± 15'**

Les séquences en détail (3/4)

Séquence 7

Générer un débat

Générer un débat dans le groupe, ce n'est **pas seulement poser une question** à l'assemblée et la **laisser réagir**...

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de faire émerger les représentations et ouvrir sur la diversité des solutions
- de gérer et promouvoir l'expression individuelle et collective dans le respect des divergences de point de vue

★ L'activité phare de cette séquence : une **saynète** mettant en scène Laurent et ses stagiaires. Votre mission est de **choisir, à chaque fois, la suite la plus adaptée**.



Durée : **± 15'**

Séquence 8

Animer une mise en situation

Une **mise en situation** permet de **valider** l'acquisition d'un savoir-faire mais aussi de **favoriser** une auto-évaluation.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de décrire et appliquer les différentes phases
- de différencier et mettre en œuvre les mises en situation et travail en sous-groupes



★ L'activité phare de cette séquence : une activité de **détection d'erreurs** lors d'une mise en situation animée par Laurent.

Durée : **± 25'**

Séquence 9

Evaluer l'apprentissage

Plusieurs **méthodes et outils** permettent de **mesurer** l'apprentissage des stagiaires.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de repérer l'intérêt des évaluations
- d'identifier les différents types d'évaluation
- d'utiliser les méthodes et outils à votre disposition

★ L'activité phare de cette séquence : un jeu auquel vous participerez avec **2 formateurs virtuels**. Votre objectif sera de déterminer celui qui donne la **bonne réponse** aux questions posées.



Durée : **± 25'**

Les séquences en détail (4/4)

Séquence 10

Clôturer

Clôturer une session de formation, ce n'est **pas seulement remercier et saluer les stagiaires...**

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- de recueillir et synthétiser les points clés de la formation
- d'analyser les retours des apprenants et les mettre en perspective pour faire évoluer le produit, les contenus, ...

★ L'activité phare de cette séquence : une **simulation** permettant de vous glisser dans la peau de Laurent, lors de l'animation d'un tour de table.



Durée : **± 30'**

Séquence 11a

Comprendre le handicap

Rien de tel que de **se mettre dans la peau** d'une personne déficiente pour comprendre ce qu'elle ressent.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- d'identifier 5 types de déficience
- de comprendre ce que peuvent ressentir les personnes déficientes



★ L'activité phare de cette séquence : des courtes vidéos dans lesquelles les personnages virtuels déficients **expliquent leur handicap**.

Durée : **± 20'**

Séquence 11b

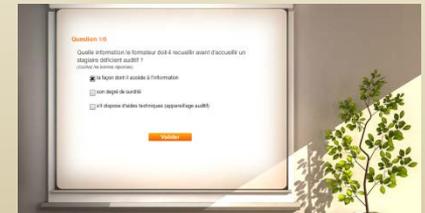
Gérer le handicap

Anticiper, gérer, communiquer sont les 3 **savoir-faire** à intégrer lors de l'accueil d'un apprenant en **situation de handicap**.

A l'issue de cette séquence, vous **serez capable** :

- d'anticiper l'accueil d'un stagiaire en situation de handicap
- de gérer l'accueil d'un stagiaire en situation de handicap
- de communiquer avec un stagiaire en situation de handicap

★ L'activité phare de cette séquence : un **questionnaire** pour tester vos connaissances sur chaque savoir-faire.



Durée : **± 20'**

A vous de jouer !



En cas de besoin, n'hésitez pas à contacter :
Jérôme Lemaire au 07 86 13 40 50