



informations
pratiques
sur l'atelier

durée :
2 jours

lieu : Paris - Lyon - Toulouse

tarif :
760€ TTC

tarif réduit (enseignants) :
360 € TTC

bénéficiaires du RSA :
nous consulter
pour plus d'informations :
www.mieux-apprendre.com
contact@mieux-apprendre.com

bibliographie

modèles de jeux de formation

- les jeux-cadres de Thiagi -
B.Hourst et S. Thiagarajan
Éditions Eyrolles

jeux à thème de Thiagi

- 42 activités interactives
pour la formation -
B.Hourst et S. Thiagarajan
Éditions Eyrolles

Stratégies interactives pour la formation et l'enseignement

B. Hourst et S. Thiagarajan
Editions du mieux-apprendre

La ludo-pédagogie en action Enseigner avec les jeux-cadres de Thiagi

B. Hourst et S. Thiagarajan
Editions du mieux-apprendre

présentation de la formation

objectif

Fournir aux formateurs et aux enseignants un outil d'animation simple, pratique et puissant :
les jeux-cadres.

public

Formateurs, responsables RH, enseignants, animateurs.

présentation

Les jeux-cadres ont été inventés par Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi), spécialiste Indien vivant aux États-Unis.

Un jeu-cadre est un ensemble de règles vide de contenu. Ainsi un même jeu-cadre peut être utilisé dans une formation au management, dans une classe de collège ou dans une formation à la conduite d'une centrale électrique : même règles mais contenu différent. Avec des jeux-cadres, on peut par exemple : réfléchir sur un sujet complexe, rendre des conférences passionnantes, chercher des solutions à différents problèmes, apprendre, mémoriser, réviser, évaluer des connaissances, remplacer des réunions inefficaces, faire connaissance dans un groupe, faire un débriefing d'une activité complexe, accroître l'efficacité d'une lecture, etc.

programme

- > à la découverte du concept (le jeu-cadre, Thiagi)
- > expérimentation de nombreux jeux-cadres (vivre des jeux-cadres, analyse de leur mise en place, animation de jeux-cadres)
- > les mises en application (différentes situations pour utiliser les jeux-cadres)
- > pédagogie et jeu, indissociables et complémentaires (le jeu, mode préférentiel d'apprentissage humain, revenir aux fondamentaux, la puissance des jeux en apprentissage)
- > les avantages et inconvénients des jeux-cadres en formation/cours (avantages et limites de l'outil, précautions à prendre)