OF 3.0 : Module 2 – Innover et diversifier les modalités pédagogiques

Fiche technique

Secteurs
Tous secteurs

Public
Cette formation s'adresse aux organismes de formation adhérents à l'OPCO Santé

Durée
2 jours

Organisme de formation
- Kollektif AGO

Lieux & dates

- **Groupe 1**

Session 1 (25/03 14h-16h - 09/04 10h-12h) - 100% digitale
Le 25 mars 2021
+ Le 9 avril 2021

Interlocuteur Opco Santé

Sabrina EMERY, Assistante Régionale
formationscollectivesNA@opco-sante.fr

Contexte

Cycle Organisme de Formation

La nouvelle réforme de la formation professionnelle s'inscrit dans une logique, déjà engagée depuis plusieurs années, de maîtrise des couts, d'individualisation des parcours et de lutte contre le chômage. Elle a des conséquences majeures pour tous les acteurs de la formation et en particulier auprès des prestataires de la formation.

Objectifs

- Connaitre les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique
- Connaitre les différents outils en termes d'innovation pédagogique (panorama)
- Animer une e-communauté, e-learning, vidéos, classes virtuelles
- Concevoir une action de formation innovante et efficace (AFEST, digital…)
- Maitriser les principaux formats en digital learning et les proposer dans un dispositif pédagogique
- Mesurer l'influence des neurosciences, sciences cognitives dans la formation
- Accompagner l'acquisition des nouvelles compétences professionnelles
- Mettre un plan d'action, une stratégie pour être un OF innovant

Prérequis

Aucun prérequis n'est demandé

Contenu

E-LEARNING 45 MINUTES

- Comment les adultes apprennent-ils ? pédagogie-andragogie
- Connaitre les différentes méthodes pédagogiques et leur effet supposé sur l'apprentissage
- Qu'est-ce qu'un outil pédagogique

JOUR 1 Après-midi et JOUR 2 Journée

- Présentation des principaux outils digitaux et de leur application
- Approche de la multimodalité et de sa pertinence en formation
- ZOOM « AFEST »
- ZOOM « les outils pour innover »
- Neurosciences : Le cerveau et l'attention, mémorisation et émotions
- Accompagner pendant la formation par la gamification Évaluer en gamifiant*-résultat et processus
- Accompagner après la formation : analyse de pratique professionnelle et communauté d'apprenants

➔ Les critères de l'innovation pour réussir son tournant : définir et évaluer

E-LEARNING 1h15

➔ Animer une ecommunauté, elearning, vidéos, classes virtuelles