

04

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

☞ Kollektiv 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 Opcos 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 coûts, 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

- ☞ Connaître les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique
- ☞ Connaître 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...)
- ☞ Maîtriser 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
- ☞ Connaître 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