Formation de formateurs

Dix modules pour les formateurs d'adultes, de la fiche aux objectifs flous jusqu'à l'oral du titre. Ils conçoivent, animent, évaluent et accompagnent en suivant Camille, formatrice chez Delmas Formation, et Nadia, sa directrice.

POUR QUI

Organismes qui préparent le titre professionnel Formateur professionnel d'adultes, et organismes qui forment leurs propres formateurs.
Apprenants : formateurs en poste, candidats au titre FPA, tuteurs.

RÉFÉRENTIEL COUVERT

Titre professionnel Formateur professionnel d'adultes, CCP 1 (préparer et animer des actions de formation) et CCP 2 (construire des parcours individualisés et accompagner), avec les indicateurs Qualiopi qui s'y rattachent.

10	4 × 15 min	1 partie notée	SCORM 2004
modules	par module	l'escape game final	votre LMS

Le parcours, module par module

01 Alignement pédagogique : écrire des objectifs vraiment évaluables

Partie 1 Du but à l'objectif opérationnel : les bases
Partie 2 Observable ou flou : les simulations
Partie 3 Aligner objectif, activité et évaluation
Partie finale Les fiches de Camille : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 1 : définir des objectifs opérationnels observables et aligner objectifs, évaluations et activités.

02 Scénariser une séquence d'apprentissage active

Partie 1 Attention, mémoire et charge cognitive : les bases
Partie 2 Quelle méthode : les simulations
Partie 3 Rythmer une séance de 3 h 30
Partie finale La matinée de Camille : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 1 : construire la progression pédagogique et rythmer une séance en tenant compte du fonctionnement de l'attention et de la mémoire.

03 Animer un groupe : dynamiques et profils difficiles

Partie 1 Les stades d'un groupe : les bases
Partie 2 Ça aide ou ça braque : les simulations
Partie 3 Recadrer avec bienveillance et gérer un conflit ouvert
Partie finale Lundi, 9 h : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 2 : animer un groupe d'adultes, maintenir l'engagement et réguler les tensions ou les blocages.

04 L'évaluation des apprentissages : grilles, barèmes et feedback

Partie 1 Les trois temps de l'évaluation : les bases
Partie 2 La grille critériée : les simulations
Partie 3 Les biais du correcteur et le feedback
Partie finale Les trois copies : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 1 et 2 : évaluer les acquis tout au long du parcours et mesurer l'atteinte des compétences.

05 Concevoir un parcours hybride : du présentiel au multimodal

Partie 1 Les modalités et les grains : les bases
Partie 2 Quelle modalité : les simulations
Partie 3 La classe virtuelle qui engage
Partie finale Hybrider la formation de Camille : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 1 : préparer et animer des actions de formation en intégrant des environnements numériques, ici en combinant présentiel et distanciel dans un même parcours.

06 Individualiser un parcours : du décrochage au contrat pédagogique

Partie 1 Les leviers et les freins : les bases
Partie 2 Quel frein : les simulations
Partie 3 L'entretien de diagnostic et le contrat pédagogique
Partie finale Le dossier de Karim : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 2 : accompagner les apprenants dans leur parcours et adapter les modalités à des besoins hétérogènes.

07 Questionner et faire participer : relancer un groupe silencieux

Partie 1 Les cinq types de questions : les bases
Partie 2 Ouvrir une question fermée : les simulations
Partie 3 La métacognition et le World Café
Partie finale Le défi du Maître du jeu : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 2 : faciliter les échanges, stimuler la métacognition et dynamiser le travail en sous-groupes.

08 Rendre sa formation accessible : concevoir pour tous les publics

Partie 1 Les familles de handicap, accessibilité ou compensation : les bases
Partie 2 Dans la peau de… : les simulations
Partie 3 Accueillir et mobiliser le réseau
Partie finale L'audit du support de Camille : l'escape game

REAC du titre professionnel FPA, CCP 1, et démarche Qualiopi (indicateur 26) : adapter les ressources et l'animation aux personnes en situation de handicap.

09 Organiser sa veille de formateur : les trois veilles Qualiopi

Partie 1 Les trois veilles de Qualiopi : les bases
Partie 2 Fiable, à recouper ou à écarter : les simulations
Partie 3 Les outils du veilleur et la trace
Partie finale Le tableau de veille de Camille : l'escape game

Référentiel national qualité (Qualiopi), indicateurs 23, 24 et 25 : veille légale et réglementaire, veille sur les compétences, les métiers et les emplois, veille sur les innovations pédagogiques et technologiques. En lien avec le CCP 1 du titre professionnel FPA.

10 Réussir son Dossier Professionnel : de la pratique aux preuves

Partie 1 Le parcours vers le titre et l'exemple de pratique : les bases
Partie 2 Écrire au « je » avec STAR : les simulations
Partie 3 Préparer l'entretien avec le jury
Partie finale L'examen blanc de Camille : l'escape game

Modalités d'évaluation des titres professionnels (Dossier Professionnel et entretien final avec le jury) : aider les candidats à valoriser leur pratique et à préparer la soutenance.

Ce que chaque module apporte

DU FAST LEARNING

Chaque module compte quatre parties de 15 minutes jouées. Chacune se joue seule : vous les placez en une séance d'une heure, ou à quatre moments différents du parcours.

DES SITUATIONS DE TRAVAIL

Des scènes photo à fouiller, des personnages qui parlent (voix sous-titrées, transcription), des mini-jeux, puis un escape game pour finir.

UNE ÉVALUATION CLAIRE

Dix questions notées dans la partie finale, réussite à 80 %. Dans les parties 1 à 3, de petites questions servent à s'entraîner, sans note.

LE SUIVI DANS VOTRE LMS

SCORM 2004 : le score et la réussite remontent à la fin, la progression et le temps passé pour chaque partie. L'apprenant reprend là où il s'était arrêté. Vous gardez la preuve du suivi à distance demandée par Qualiopi.

LISIBLE PAR TOUS

Texte agrandi à 125 ou 150 %, contraste renforcé, police Luciole pour les personnes malvoyantes, texte aéré, animations coupées, dialogues qui défilent ou affichés d'un coup.

À ÉCOUTER ET AU CLAVIER

Lecture à voix haute de l'écran, avec sa vitesse réglable. Navigation complète au clavier. Affichage sur téléphone.

LE SON EN MAIN

Musique, effets sonores et voix des personnages se coupent d'un clic, et le volume de la musique se règle. Utile en salle, en open space ou pour un apprenant que le bruit gêne.

PRÊT À DÉPOSER

Quatre fichiers .zip par module, à votre nom, avec une vidéo de mode d'emploi dans chaque module. Apprenants illimités, mises à jour comprises pendant la licence.

Pour la formation de formateurs

QUALIOPI EN PRATIQUE

L'accessibilité relie l'indicateur 26, la veille les indicateurs 23 à 25. Le formateur repart avec ce qu'il montrera à l'auditeur.

JUSQU'AU TITRE

Un module entier prépare le Dossier Professionnel et l'entretien avec le jury, avec la méthode STAR.

POUR VOS PROPRES FORMATEURS

Le pack sert aussi en interne, pour accueillir un nouveau formateur ou harmoniser les pratiques d'une équipe.

Le prix

Le pack complet, 10 modules

3 830 € HT par an

au lieu de ~~4 790 €~~ module par module

Un module seul, ses quatre parties comprises

479 € HT par an

pour le module qui vous manque

Réserver ou demander un devis

martinlearninglab.fr · contact@martinlearninglab.fr · Romain Martin, Martin Learning Lab, Nord et Hauts-de-France