

PROGRAMME DE FORMATION

Utiliser la ludopédagogie dans ses pratiques d'enseignants

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Comprendre les principes et bénéfices de la ludopédagogie dans l'enseignement du code et de la conduite
- Stimuler l'engagement et la motivation des apprenants en adaptant sa pédagogie à travers des méthodes interactives
- Concevoir des outils et méthodes ludiques en fonction des objectifs pédagogiques

Durée : 2 jours = 14 heures

Modalités d'organisation : Formation en présentiel

Lieu : Nous contacter

Tarif : Nous contacter

Public concerné : enseignants de la conduite et de la sécurité routière, responsables pédagogiques ou exploitants souhaitant dynamiser leur RDVP

Prérequis : Être enseignant de la conduite titulaire du BEPECASER ou TPESCR

Effectif de la formation : de 4 à 12 stagiaires

Modalités d'inscription : par mail à contact@titnol.fr

Délais d'accès : 3 mois en moyenne – formation à la demande

Accessibilité aux personnes en situation de handicap :

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap

Afin de déterminer les adaptations ou moyens qui vous sont nécessaires, veuillez contacter notre référente handicap

Laetitia VAUMOUSSE contact@titnol.fr

Après inscription :

- Convention de formation
- Règlement intérieur
- Acompte
- Copie de diplôme ou d'autorisation d'enseigner

Contenu du programme de formation :

- **Accueil et cadrage de la formation** : présentation du cadre, icebreaker, recueil des attentes

- **Fondements théoriques de la ludopédagogie** : définitions, principes, intérêts pédagogiques et apports du jeu dans les apprentissages
- **Ludopédagogie et dynamique d'apprentissage** : rôle du jeu dans la motivation, l'engagement, la mémorisation et la participation active des apprenants
- **Rappels pédagogiques essentiels** : notions de base sur l'apprentissage, la transmission des savoirs et les leviers d'efficacité pédagogique
- **Panorama des jeux et formats pédagogiques adaptables** : découverte des différents types de jeux mobilisables en formation et analyse de leurs usages possibles
- **Lien entre REMC et ludopédagogie** : articulation avec les exigences du REMC, intégration des approches ludiques dans le cadre réglementaire
- **Découverte d'outils existants** : analyse et appropriation de supports et ressources ludiques déjà disponibles
- **Réactivation des acquis et expression des ressentis** : retour sur les émotions, partage d'expérience, réactualisation des notions clés
- **Adaptation de la ludopédagogie aux cours de code** : transposition des outils ludiques dans l'enseignement théorique, construction d'activités adaptées
- **Adaptation de la ludopédagogie aux cours de conduite** : mise en œuvre pratique, création de situations pédagogiques engageantes en conduite
- **Boîte à outils ludopédagogiques** : sélection d'activités réutilisables et création de supports directement transposables en auto-école
- **Analyse des retours d'expérience** : identification des apports, limites, difficultés rencontrées et pistes d'amélioration

- **Évaluation et clôture de la formation** : bilan collectif, questionnaires, quiz final, validation des acquis et conclusion

Moyens pédagogiques et d'encadrement mis en œuvre :

- Apports théoriques et démonstrations
- Exercices pratiques courts et travaux en groupe
- Ateliers participatifs et échanges d'expériences
- Analyse de situations réelles issues des auto-écoles
- Outils ludiques testés en formation
- Quizz d'évaluation
- Formateur expérimenté dans la discipline : Laëtitia VAUMOUSSE

Suivi et validation :

- Attestation de présence – signatures stagiaires et formateur
- Évaluations formatives orales continues
- Évaluations finale des acquis par QCM
- Attestation de formation

Pourquoi suivre cette formation ?

- Une approche innovante et engageante pour dynamiser l'apprentissage
- Des outils concrets et faciles à mettre en place en salle comme en voiture
- Une formation interactive basée sur l'expérimentation et l'échange