

Animer un atelier ludique pour sensibiliser à la TVB

Préparer et animer avec une maquette pédagogique

OBJECTIFS

- Identifier les objectifs pédagogiques pour lesquels le jeu est un bon vecteur d'apprentissage.
- Réaliser et s'approprier les supports au service de l'outil jeu
- Sélectionner les missions et concevoir un processus cohérent remplissant les objectifs d'apprentissage.
- Animer un atelier ludique en créant un cadre sécurisant

CONTENU DE LA FORMATION

Présentation d'outils de sensibilisation

- Présentation de maquettes pédagogiques pour sensibiliser à la TVB
- Le matériel : choix des éléments constitutifs et ergonomie des boîtes de jeu
- Les supports annexes : guide de l'animateur, aides de jeu participants...
- Atelier ludique : Réaliser une phase de test - les points clés à contrôler

Concevoir une animation utilisant une maquette pédagogique

- Le jeu outil au service de l'apprentissage
- Les contraintes de la session, données d'entrée du jeu pédagogique
- Concevoir un itinéraire pédagogique en fonction du public (enchaînement des missions)
- Les messages et bonnes pratiques à transmettre – apport technique sur la TVB

Animer un atelier ludique

- Atelier ludique : Exemple d'utilisation d'un jeu pédagogique
- Préparer l'atelier ludique, créer un cadre sécurisant :
 - Etablir les règles de bienséance
 - Présenter les objectifs et la méthode
 - Optimiser les supports
- Animer l'atelier ludique
 - L'animateur maître du jeu et ressource à disposition de l'outil jeu
 - Maîtriser le timing et l'espace
 - Créer la cohésion du groupe et modérer les excès
- Débriefer et valoriser la phase de jeu
 - Techniques d'analyse collective pour identifier les règles gagnantes
 - Convertir les règles et stratégies gagnantes en bonnes pratiques
 - Favoriser le dialogue et l'échange d'expériences

Sensibiliser à la Trame Verte Bleue

- Définir ce qu'est une sous-trame et identifier ses composantes - réservoir de biodiversité, corridor écologique, obstacles et parades
- Introduire la notion de cycle de vie pour les animaux
- Présenter les enjeux sociaux, économiques et environnementaux – aménagements et impacts
- Présentation de différentes approches en fonction du type de public à sensibiliser et du temps disponible
- Mise en pratique : Construire un processus intégrant un jeu pédagogique pour sensibiliser à la Trame Verte et Bleue et animer une mission de la maquette.

Durée :

1 jour

Public concerné :

Formateurs / animateurs nature souhaitant acquérir des méthodes pour animer avec une maquette pédagogique

Prérequis :

Avoir une première expérience d'animation. Les connaissances techniques sur la TVB sont un plus pour animer avec un public d'élus et de technicien.

Méthodes Pédagogiques :

Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant un jeu pédagogique, des analyses collectives, des apports théoriques et des mises en situation.

Remise d'un guide pédagogique

Moyens mobilisés

2 formateurs sont mobilisés:

- 1 formateur YAPLAY : expertises en animation avec un jeu pédagogique
- 1 formateur Nature Midi Pyrénées : expertise sur la sensibilisation à la Trame Verte et Bleue

Nombre de stagiaires :

Maximum 12

Organisation :

Dates : Novembre 2018 - A déterminer

Lieu : Guinguette de Billère

Horaires : 9h-12h30 / 13h30-17h

Tarif pro : 240€

Tarif individuel : 150€