

LES JEUX DE RÔLE DANS L'ENSEIGNEMENT

Durée :	1 jour (7 heures)
Lieu :	en vos locaux / distanciel possible
Calendrier :	de septembre à juillet
Groupe :	8 à 15 stagiaires
Public :	doctorant·es
Langue :	français
Pré-requis :	avoir une expérience d'enseignement

*Toutes nos formations sont réalisées en intra et adaptables en fonction de vos attentes et besoins.
N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande particulière et/ou pour établir un devis.
contact@almformation.com*

PRÉSENTATION

Les ateliers de jeux de rôle permettent aux équipes enseignantes de bénéficier d'un espace bienveillant et constructif pour pratiquer des situations difficiles rencontrées en classe, tout en bénéficiant du partage d'expérience et du retour de leurs pairs.

Décomplexant, ludique et dynamique, la mise en action permet un apprentissage actif, transposable et réutilisable avec les étudiant·es, dans un regard critique.

OBJECTIF GÉNÉRAL

Pratiquer et expérimenter avec un regard critique la gestion d'étudiant·es au comportement perturbateur, ou bien démotivée·es et/ou découragé·es, et de situations complexes affectant la dynamique de groupe

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Faciliter la cohésion d'équipe et faire corps au sein d'un dispositif
- Développer la motivation, le dynamisme et la résilience des équipes dans un cadre de travail exigeant
- Partager pour se délester et analyser afin de pouvoir relancer la motivation
- Développer sa posture d'accompagnant

COMPÉTENCES RNCP

Bloc 5 – Contribuer à la circulation de la culture scientifique et technique, à la médiation, et à la formation

- Enseigner et former des publics diversifiés à des concepts, outils et méthodes avancés

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

- Compétences cognitives : Capacité de maîtrise de soi, prendre des décisions constructives
- Compétences sociales : communiquer de façon constructive, résoudre des difficultés
- Compétences émotionnelles : avoir conscience de ses émotions et son stress, réguler ses émotions, gérer son stress

PROGRAMME

LES JEUX DE RÔLE DANS L'ENSEIGNEMENT

1 JOUR | 7H

- Présentation du jeu de rôle, distribution ou choix des rôles enseignant·e/étudiant·e et des situations du jeu de rôle
- 4 à 5 tours de jeux de rôle

Un tour correspond à un passage du jeu de rôle. Durant le tour, un stagiaire joue l'enseignant, un·e étudiant·e jouant la situation complexe, les autres stagiaires jouent les autres étudiant·es du groupe et réagissent en conséquence au comportement des autres.

Chaque tour est suivi d'une analyse collective par les pairs, complétée par le ou la formateur·rice, selon les retours

- Bilan collectif final

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Jeux de rôle
- Écoute active et bienveillante
- Participation, échanges et adaptabilité

À noter : Les jeux de rôle proposés ont été construits dans le cadre du groupe de création pédagogique « Enseignement et pédagogie » du [labo pédagogique d'ALM Formation](#), par un groupe de 5 pédagogues expérimenté·es en formation professionnelle à l'enseignement et dans l'enseignement de matière différentes.

MODALITÉS MATÉRIELLES

- Salle de formation : connexion Internet, vidéo-projecteur, tableau
- Stagiaires : ordinateur personnel avec accès à internet, feuilles, crayon, stylo

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Tour de table en début et fin de formation
- Activités pratiques récapitulatives
- Quiz oraux et numériques en cours de formation