

Présentiel
2 Jours – 14 heures

7 et 8 Novembre 2022
890€ net

animée par Marie Tamaillon

De l'école au collège : travailler les pédagogies de l'exploration pour inventer des visites scolaires passionnantes.



CKrief RMN Grand Palais

Sortir de la classe, c'est permettre à chaque élève de s'immerger avec tout son corps dans un univers nouveau qui pose des questions.

Les enseignants sont en recherche de nouvelles approches pédagogiques permettant d'apprendre autrement avec d'autres outils que ceux de l'école.

Pour un enfant, explorer par lui-même procure un plaisir intense et une prise de pouvoir sur son environnement.

L'élève plus à l'aise pour apprendre avec tout son corps trouvera, hors de l'école, une occasion de grandir en confiance.

Plus l'élève est acteur de son apprentissage plus il développe sa capacité d'anticipation, de créativité et d'analyse.

Cette formation-action vous donnera les outils pour créer des visites et des ateliers d'explorations, joyeux, immersifs, éthiques et engageants pour l'élève.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

1. Conceptualiser les ingrédients constitutifs des pédagogies d'exploration.
2. Apprendre à utiliser les pédagogies sensorielles pour créer une immersion propice à l'apprentissage.
3. Définir les activités pédagogiques d'exploration à faire vivre hors des murs de l'école.
4. Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites, des ateliers pédagogiques d'exploration.

*Les objectifs pédagogiques sont les aptitudes et les compétences visées lors de cette formation.

PUBLIC : Acteurs et territoires du tourisme et du patrimoine, hébergeurs développant l'accueil des publics scolaires (Musées, Châteaux, sites, Office de Tourisme, centres d'hébergements)

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formatrice, Marie TAMAILLON en charge du pôle pédagogies actives de Tams a enseigné 18 ans

et accompagne des acteurs "culture et tourisme" depuis 2010.

Marie est votre référente pour cette formation au 06 08 98 41 41 - marietamaillon@tams.fr



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en amont et entrée en formation.
- Exercices pratiques sur brochures, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes. Pédagogies sensorielles et créatives, 1h de jeux, world-café, photo-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- 40% de la formation en pédagogie atelier-jeu-créativité
- Apports théoriques sur la base de données études, en images et vidéos
- Dialogues, débats et partages lors de mises en situation.
- Structuration de fiches actions individualisées.
- Espace numérique de ressources sur tams.fr suite à la formation, ouvert jusqu'à l'évaluation de suivi à J+6 mois.
- Groupe d'échanges en ligne entre stagiaires suite à la formation.

MODALITES D'EVALUATION

- Evaluation des acquis individuels à travers l'analyse des productions réalisées pendant les exercices pratiques.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires avec la fiche de suivi du stagiaire.
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction à froid et en ligne à J+1
- Evaluation de suivi à 6 mois

Matériel utile

- Salle de 4M2 par stagiaires – Videoprojecteur et paperboard
- Accès internet
- Stagiaire : un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

DATE : 7 et 8 Novembre 2022 - Champs sur Marne

DUREE : 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€/participant pour les 2 journées (tarif net de taxes)

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 5 à 12 participants

Le délai d'accès à la formation est de 21 jours calendaire.

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

Module A - Conceptualiser les ingrédients constitutifs des pédagogies d'exploration.

>Tour d'horizon de concepts pédagogiques d'exploration mis en place sur des sites culturels ou touristiques - Propositions de visites, d'ateliers, d'animations.

>Atelier : à partir d'exemples en vidéos, d'outils mis en place sur des sites... analyser les contenus et comprendre l'intérêt et l'efficacité des démarches mis en place. Jeu de pistes en nature, aventures-enquêtes, jeux d'exploration scientifique, escapes-games pédagogiques...

>Conceptualisation en 2D ou 3D des pédagogies d'exploration où l'enfant est acteur

Module B - Apprendre à utiliser les pédagogies sensorielles pour créer une immersion propice à l'apprentissage.

>Atelier de mise en pratique dans le patrimoine où se déroule la formation : S'approprier les outils sensoriels majeurs qui permettent une immersion du corps, cœur de la pédagogie de l'exploration.

Mise en pratique : jeux de miroirs, yeux bandés, jeux de dessins et d'écriture créative, bonbons façades...

Jour 2

Module C - Définir les activités pédagogiques d'exploration à faire vivre hors des murs de l'école

>Apport sur les découvertes récentes des neurosciences à propos des apprentissages.

>Dialogue sur les intelligences multiples

>Les enjeux engageant des sciences participatives

>Découverte individuelle d'outils, d'expériences et de pédagogies :

- Table des expériences réussies
- Espace numérique et table des sciences participatives

Atelier : à partir de 3 thèmes choisis (visite en ville, en nature, dans un musée...), les stagiaires, répartis en 3 groupes, vont lister pour chacun des thèmes, les activités pédagogiques d'exploration possible en précisant le niveau visé des élèves. Au bout de 10', chaque groupe change de thème et vient compléter la liste des activités avant de passer ensuite au dernier thème (concept de l'atelier World-Café)

Suite jour 2

Module D - Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites, des ateliers pédagogiques d'exploration

>Définition du plan d'actions de développement des offres scolaires sur mon site avec les outils immersifs des pédagogies de l'exploration

*Evaluation à chaud puis à froid en ligne à J+1
Présentation de la plateforme de ressources pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

Accessibilité Lieu de la formation :

Château de Champs-sur-Marne
31 Rue de Paris
77420 Champs-sur-Marne
Depuis la Gare TGV Marne La Vallée ou du centre de Paris
>>> prendre le RER A,
descendre Station Noisiel, puis Bus 220 vers Champs - Hôtel de Ville.

Horaires :

Jour 1 : 9h30-17h30

Jour 2 : 9h-17h

Pause repas : 1 heure

Le repas est à la discrétion de chacun, mais nous vous proposons de nous faire connaître vos demandes spécifiques pour faciliter ce moment.

Hébergement non inclus,

mais accord tarifaire TAMS/formations

85€ nuit+pdj à l'hôtel IBIS Champs-sur Marne

Vous êtes en situation de handicap ?

Nous vous invitons à nous faire part de vos besoins spécifiques (lieu de la formation, supports pédagogiques, horaires, etc.) lors de votre inscription.
Déficience motrice : la salle de formation est accessible en Rez de jardin sans marche.
L'accès pour les applications au château est possible par un élévateur PMR.