



Marketing et communication Marché Familles
Stratégie développement des Publics scolaires
Créer des visites décalées des patrimoines
Créer des visites avec des tout-petits < 6 ans
De la visite-jeu à l'escape-game, créer une aventure



Formations 2023



Culture – Loisirs – Tourisme

TAMS Consultants
Organisme de Formation déclaré 82.380269938



>> Inscriptions en ligne sur tams.fr

TAMS Consultants
218 Chemin des Michauds 73360 Saint Franc – 04 76 67 52 60 – tamaillon@tams.fr

Qualiopi 
processus certifié
 **RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**
La certification qualité a été délivrée au titre de la ou des
catégories d'actions suivantes :
Actions de formation

Formations 2023

- 2 dates par an à Lyon – **dates sur tams.fr**
- A la demande partout en France pour votre équipe



ADAPTER SON OFFRE AUX FAMILLES !

- Créer et commercialiser des produits adaptés aux familles : séjours, expériences et micro-aventures **A DISTANCE**
- Musées et sites, reconquérir les familles, innover dans l'offre et communiquer.
- Créer des visites en familles avec les tout-petits 0-6ans
- Créer des visites-aventures ou des escapes-games pour les familles

DEVELOPPER ET REUSSIR AVEC LES PUBLICS SCOLAIRES

- Définir une stratégie réussie > développer les publics scolaires **A DISTANCE**
- Relancer les visites ou séjours scolaires avec un positionnement unique !
- Travailler les pédagogies de l'exploration pour inventer des visites passionnantes.
- Créer des visites-aventures ou des escapes-games pour les collégiens.
- Créer des visites avec les tout-petits 3-6 ans - scolaires

CREER DES VISITES DECALEES, TRANSMETTRE AVEC LES PEDAGOGIES SENSORIELLES, LES HISTOIRES, LES LEGENDES.

- Créer une gamme de visites décalées avec les pédagogies sensorielles.
- Apprendre à écrire des histoires ou enrichir nos personnages historiques pour enrichir nos visites.

CREER DES EXPERIENCES DE BEAUTE – ATELIER CONFERENCE : sites ou destinations à la conquête des expériences qui créent l'harmonie...

A L'ECOUTE DES EXPERIENCES IMMERSIVES – ATELIER CONFERENCE : Créer de nouvelles expériences déconnectées ou connectées, véritablement immersives.

- Toutes nos formations (2jours -14h) sont programmables en intra, pour votre équipe, de 5 à 12 pers, partout en France, 3400€ net de taxes, tout frais inclus.
- Retrouvez la programmation des formations à Lyon sur tams.fr, rubrique formations

Les Formateurs

www.tams.fr

Bruno Tamaillon



Acteur du Tourisme depuis 1986 en Centre de vacances, Offices de Tourisme, agence de développement de promotion, Direction marketing d'un réseau agences de voyages et création d'événements.

Depuis 1996, TAMS Consultants apporte son expertise sur le marché du tourisme et des patrimoines, associant exigence marketing et efficacité de concepts de découvertes ou de séjours.

Créateur des Aventures-jeux®, expériences ludiques en famille (32 réalisations en Europe), Bruno Tamaillon invente avec les acteurs des territoires, des expériences immersives étonnantes, "pièces" à chaque fois unique, impliquant l'imaginaire, le jeu, des histoires, des rôles, avec des enfants de 4 à 14 ans mais aussi des expériences ados. Ces concepts sont aujourd'hui appliqués dans les sites, les musées.

- Créateur du **référentiel qualité familles TAMS**
- Auditeur du label qualité des territoires **FAMILLE PLUS**
- Créateur des Formations "Jeu et Tourisme"
- Animateur de **veille Tourisme famille** sur les réseaux sociaux

Les formations que proposent TAMS sont le fruit d'une **veille européenne** sur les attentes et les pratiques des familles dans tous les secteurs du tourisme.

Investi dans le **développement de la personne**, Bruno Tamaillon crée des formations sur l'accueil et la communication éthique.

Créatif de nature, Bruno Tamaillon orchestre l'équipe de TAMS CONSULTANTS selon les projets, avec un réseau de prestataires complémentaires (économie de projet - organisation - marketing), mais aussi créateurs ou artistes, pour construire des projets touristiques, dans un tourisme de sens, positif, inventif, créateur de bien vivre.

Marie Tamaillon



Créatrice de l'**expertise** et des **formations pédagogiques et public scolaires** chez TAMS CONSULTANTS depuis 2010.

Marie Tamaillon accompagne les territoires ou espaces thématiques, musées, sites naturels et culturels, prestataires d'activités ou centres de vacances souhaitant développer une offre adaptée aux scolaires dans le cadre des compétences pédagogiques de l'Éducation Nationale.

Son conseil pédagogique est vécu comme un accompagnement de l'équipe en place, pour innover, créer de nouvelles propositions, former à la médiation.

Une écoute et une expérience de terrain, à travers **18 années d'enseignement** et de directions d'établissements, et ce à tous les niveaux de la Maternelle jusqu'au CM2.

Une véritable passion pour le développement personnel de l'enfant (recherches permanentes d'idées innovantes pour rendre l'enfant acteur de ses apprentissages).

Des **capacités d'animations** (écoute, organisation, synthèse) dans les classes mais aussi avec des équipes pédagogiques, des parents d'élèves.

Des références pédagogiques directement basées sur le B.O. Bulletin Officiel du Ministère de l'Éducation Nationale et les Directives associées, mais aussi sur des manuels scolaires variés, des sites de référence (Eduscol, la main à la pâte...)

Marie travaille également avec **un réseau de personnes ressources** (inspecteurs, conseillers pédagogiques, une équipe d'enseignants)

Outils et médias utiles à vos objectifs pédagogiques peuvent si besoin être conçus et produits par l'équipe communication de TAMS Consultants.

ADAPTER SON OFFRE AUX FAMILLES !

- Créer et commercialiser des produits adaptés aux familles : séjours, expériences et micro-aventures **A DISTANCE**
- Musées et sites, reconquérir les familles, innover dans l'offre et communiquer.
- Créer des visites en familles avec les tout-petits 0-6ans
- Créer des visites-aventures ou des escapes-games pour les familles

>> Inscriptions en ligne sur tams.fr

FORMATION A DISTANCE



2 Jours

A distance

animée par Bruno Tamaillon

Depuis 2008 en Europe, on constate un changement majeur dans les pratiques et attentes des familles durant les temps de loisirs ou de vacances.

La famille est une tribu aux multiples visages, où la place de l'enfant est centrale et modifie années après années les modes de visites, de séjours et les pédagogies expérientielles de découvertes. Les ados et les tout-petits sont une priorité.

Le nombre de familles qui voyagent dans le monde est en constante croissance et les exigences de ce public portent sur le désir de reconnection à l'essentiel, et à la qualité de l'expérience à tous les niveaux des pratiques observées. Cette formation permet à un opérateur de poser les bases d'une stratégie large de reconquête de ce public par une offre enrichie et une communication adaptée.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- A. Connaître les attentes et profils de pratique des familles en France et en Europe, et identifier ceux prioritaires pour mon activité.
- B. Connaître le niveau de qualité attendu par les familles dans l'offre touristique, le reconnaître dans mon offre et être capable de prioriser des actions de progrès.
- C. Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience réussie de découverte en famille.
- D. Construire une communication efficace vers les publics familles, et adaptée à mon offre.

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

PUBLIC : Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formateur, Bruno TAMAILLON -
directeur de TAMS
est votre contact référent pour cette formation
au 06 08 47 46 91 - tamaillon@tams.fr



Rappel de la Procédure de réclamation : En cas de problème rencontré lors de cette formation, nous vous remercions de nous le faire connaître par écrit au mail suivant : tamaillon@tams.fr

Créer et commercialiser des produits adaptés aux familles : séjours, expériences, micros-aventures...

Connaître les pratiques et les tendances sur les marchés européens.
Créer sa stratégie de positionnement Familles.



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur brochures, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes.
Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- 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 en individuel.
- Espace numérique de ressources 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.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

FORMATION A DISTANCE

DUREE : 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-17h

Module A : Connaître les attentes et profils de pratique des familles en France et en Europe, et identifier ceux prioritaires pour mon activité.

- Les besoins jamais exprimés des familles pour réussir leurs vacances.
- Les données des études et enquêtes France et étranger
- Les 4 profils de pratiques marketing majeurs en mouvement
- Les tendances familles et multi-génération de notre veille européenne, ...Voyages 3G, micro-aventures, expériences immersives, les tout-petits, les ados.

Module B - Connaître le niveau de qualité attendu par les familles dans l'offre touristique, le reconnaître dans mon offre et être capable de prioriser des actions de progrès

- Les clés d'une destination positionnée famille,
- Les lieux de visites, activités et patrimoines qui innovent vers les familles
- Qualité familles hébergement et restauration
- Tranches d'âges et qualité famille.

Ces 4 thèmes sont traités en pédagogie dynamique "atelier world café" où chaque stagiaire travaille sur les 4 thèmes en découvrant les innovations et bonnes pratiques sur brochures, dépliants et sites internet identifiés.

- Apport sur le label Famille Plus
- Rédaction d'un plan d'actions priorisées par chacun.

Jour 2 / 9h – 17h

Module C - Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience réussie de découverte en famille.

- Le marché aux idées en images et vidéos : micro-aventures, exploration multi-sensorielles, temps d'enfance partagés, aventures en visites...
- *Atelier de créativité sur la base de bandes annonces vidéos d'expériences reconnues. Travail en mini-groupe et argumentation individuelle*
- Comment créer du lien, le partage intergénérationnel, les médiations exploratoires, l'apprentissage selon les tranches d'âges, la place du corps et des émotions, etc.
- Le concept de visite-aventure en autonomie en famille, où le jeu est le moteur de l'autonomie : jeux reconnectés aux sens, jeux virtuels, un trésor c'est quoi..., les aventures en nature ou en villages... Enquêtes smartphone, jeux tablettes, géocaching, etc.
- La Famille de 2030, en déconnection ou en reconnection ?

Suite jour 2...

Module D - Construire une communication efficace vers les publics familles, et adaptée à mon offre.

- Les pratiques actuelles de communication vers les familles des acteurs touristiques ou culturels
 - Benchmark avec vos smartphones en images et vidéos : sites internet de destinations, sites patrimoniaux, tour-opérateurs familles, brochures stations familles plus, Parc à thèmes
- >Atelier-débat, ce qui marche ou pas ?
>Apport synthèse sur les éléments essentiels d'une stratégie de communication famille réussie.
>Atelier de positionnement communication de mon offre, repérages des points forts et faibles et rédaction des actions prioritaires.

*Evaluation à chaud
Présentation de la plateforme de ressources
pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

Horaires :

Jour 1 : 9h-17h
Jour 2 : 9h-17h
Pause repas : 1h

Vous êtes en situation de handicap ?

Nous vous invitons à nous faire part de vos besoins spécifiques lors de votre inscription.

Dossier d'inscription disponible
sur tams.fr - rubrique formations,
ou sur demande à l'adresse suivante :
tamaillon@tams.fr

en "qualité présentiel"

- 40% de la formation en ateliers-Masterclass dans le site
- Benchmark européen des musées #KidsVisits

Formateur Bruno Tamaillon

Depuis 2008 en Europe, on constate un changement majeur dans les pratiques et attentes des familles dans les musées.

La famille est une tribu aux visages variés selon le temps de la visite au musée. Le lien enrichi adulte-enfant impose années après années de nouveaux modes de visites originaux, associés aux vivantes "pédagogies de l'exploration".

Les ados et les tout-petits sont une priorité de progrès, car l'offre est pour eux la moins développée.

Pour les ados et leur cerveau "artiste et plastique", l'innovation pédagogique et un regard positif et neuf sur eux doivent être convoqués !

Le musée est pour les familles un lieu de vie innovant où les projets se rêvent, les vocations naissent, les talents se testent, à la lumière des œuvres ou des aventures d'histoire présentées. Voilà la vision que notre équipe porte et transmet.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

A - Connaître les attentes et profils de pratique des familles dans les musées en France et en Europe.

B - Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience réussie au musée en famille.

C - Créer une offre segmentée d'activités pour toutes les familles, tous les temps de la famille au musée.

D - Créer les espaces-temps et un lieu de vie pour la famille au musée.

E - Construire une communication efficace vers les publics familles, et adaptée à mon offre.

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

PUBLIC : Professionnels des musées, CCSTI, châteaux, sites avec exposition permanente

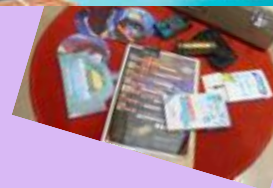
Prérequis : aucun

Rappel de la Procédure de réclamation : En cas de problème rencontré lors de cette formation, nous vous remercions de nous le faire connaître par écrit au mail suivant : tamaillon@tams.fr

Musées et sites, Reconquérir les familles, innover dans l'offre et communiquer.

Les pratiques familles dans les musées européens.
Pédagogies de l'exploration et apprentissage ludique.
Les concepts depuis la visite avec bébé à l'escape game
avec des ados.

Savoir communiquer vers les familles.



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 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

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

Lieu : LYON CENTRE VILLE

DUREE : 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-12h30

Module A : Connaître les attentes et profils de pratique des familles dans les musées en France et en Europe.

- Les besoins essentiels des familles dans un temps ou un lieu de découverte (musée, château, parc, site...)
- Données des études et enquêtes disponibles France et étranger
- Benchmark et étude sur l'offre des musées de 5 capitales européennes : Londres, Berlin, Paris, Barcelone, Rome et données musées Québec.
- En vidéos et images : les expériences familles et multi-générationnelles de notre veille européenne, ...Micro-aventures au musée, visites escape-game, ateliers famille, visites, expériences immersives avec bébé, autonomie et visites animées.
- Travail en atelier sur le lien parent-enfant post covid !

Jour 1 / 13h30 – 15h00

Module B - Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience réussie au musée en famille.

- Atelier de conceptualisation en 3D des 10 éléments clés, sur la base de bande-annonces vidéos d'expériences vectrices de succès. Travail en mini-groupe et argumentation individuelle
- L'apprentissage selon les tranches d'âges, découverte des âges/compétences communes de l'enfant et de l'adulte. Place du corps et des émotions dans l'apprentissage
- Créer du lien, générer le partage intergénérationnel, comment ?
- L'apprentissage par l'immersion et l'exploration sera détaillée :
 - Apport Résultats d'études des neurosciences et apprentissage.
 - Atelier d'étude de concepts de visites existants. 4 tables de kits de visites, escape-game, fiches techniques de visites réussies. Des outils seront présentés et testés

Jour 1 / 15h15 – 17h30

Module C - Créer une offre segmentée d'activités pour toutes les familles, tous les temps de la famille au musée

- Atelier sur la place du jeu dans le lien parent-enfant et son potentiel créatif dans une activité muséale famille.
- Comment faire explorer ensemble une fratrie de 4 à 14 ans et les adultes.
- Le concept de visite-aventure en autonomie en famille, où le jeu est le moteur de l'autonomie : jeux reconnectés aux sens, jeux virtuels, un final de visite c'est quoi ?
- La visite animée en familles, les ateliers enfants ou familles, éléments clés et concepts à succès.

Jour 2 / 9h30-11h

Suite module C

- Les aventures en nature ou en villages... Enquêtes smartphone, jeux tablettes, géocaching, etc.
- Créer des activités réellement 100% grand public familles.
- La Famille de 2022, en déconnexion ou en reconnexion, les contradictions apparentes des familles !

Atelier d'application sur site ou aux projets des stagiaires

Jour 2 / 11h – 14h15 (pause repas 1h inclus)

Module D – Créer les espaces-temps et un lieu de vie pour la famille au musée

Les services et espaces clés d'un "musée famille".

- Le rêve moteur de l'apprentissage et des projets pour l'enfant. Lieu impliquant pour les familles.
- Le musée tremplin de l'engagement de l'enfant.
- L'enfant au musée doit être vu et respecté dans sa valeur "d'adulte en croissance". Les espaces "sas" de protection des enfants dans des sites "chargés".
- La visite famille dynamise et se prolongera avec les offres à la boutique.

Jour 2 / 14h30 – 17h30

Module E - Construire une communication efficace vers les publics familles, et adaptée à mon offre.

- Les pratiques actuelles de communication vers les familles des acteurs touristiques ou culturels
- Benchmark avec vos smartphones en images et vidéos : sites internet de destinations, sites patrimoniaux, tour-opérateurs familles, brochures stations familles plus, Parc à thèmes

>Atelier-débat, ce qui marche ou pas ?

>Apport synthèse sur les éléments essentiels d'une stratégie de communication famille réussie.

>Atelier de positionnement communication de mon offre, repérages des points forts et faibles et rédaction des actions prioritaires.

Evaluation à chaud

*Présentation de la plateforme de ressources
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

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,

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.

Déficiência motrice : la salle de formation est accessible.

Présentiel
2 Jours – 14 heures

animée par Marie Tamaillon

Créer des visites animées avec des tout-petits de 0-3 ans et 3-6 ans – En famille ou en sortie scolaire.



L'enfant, dès que ses sens sont capables d'interaction intérieur-extérieur, ressent ce qui est beau, lumineux, intelligent. Il voit la lumière, perçoit l'atmosphère, capte et interprète les interactions autour de lui.

De plus, ce qu'il découvre dans une visite, il ne le découvre pas seul. Un parent est avec lui et cet être proche-complice de l'enfant devient un être qui rassure, interagit, lui aussi mu par ses émotions de grand.

Avec le tout-petit, on va aller vers les odeurs, les couleurs, les ambiances, l'imaginaire que génère un tableau, une sculpture, un espace...

Le petit peut aussi devenir guide d'une visite pour son doudou. Il pourra ainsi découvrir et verbaliser en même temps, puis raconter son ressenti à son doudou, et lui faire la visite à son tour. On peut aussi imaginer des temps durant lesquels se vit l'écoute de chants d'oiseaux, allongés dans les bras de l'adulte, comme un doux moment de musique intérieure...

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- A. Découvrir et analyser l'expérience de sites culturels ou touristiques ayant mis en place des outils, des techniques d'animation adaptés aux tout-petits.
- B. A partir des capacités, des compétences d'un tout petit, élaborer la liste des activités à proposer lors d'une visite ou d'un atelier.
- C. Travailler la construction d'une visite pour ces publics en atelier-groupe, création d'une visite captivante dans laquelle le tout petit est acteur de ses apprentissages.
- D. Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites avec des tout-petits

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

PUBLIC : Acteurs et territoires du tourisme et du patrimoine, hébergeurs (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 site, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes. Pédagogies sensorielles et créatives, world-café, photolangage, 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.

LIEU : LYON CENTRE VILLE

DUREE : 14 heures - 2 jours

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

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 6 à 12 participants

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

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

Module A - Découvrir et analyser l'expérience de sites culturels ou touristiques ayant mis en place des outils, des techniques d'animation adaptés aux tout-petits

> En atelier, découvrir et analyser des expériences de visites avec des tout-petits – Grille d'observation pour relever l'objectif de la séance, pour quel âge, l'expérience de visite, les conditions matérielles, le nombre d'enfants, la place des adultes, la durée.

> Témoignage en visio d'un site expérimenté sur l'accueil des tout-petits : partage, échanges sur les pédagogies mises en place, l'expérience de visites avec ces publics.

> Conceptualiser la visite réussie avec des tout-petits.

Module B - A partir des capacités, des compétences d'un tout petit, élaborer la liste des activités à proposer lors d'une visite ou d'un atelier.

> Apport d'un outil sur le développement du tout petit (<6ans) sur les plans sensoriels, moteurs, cognitif, affectif, social, ou encore le langage.

> Apport sur les compétences à acquérir au cycle 1

Organiser et rédiger la liste des activités à proposer pour une tranche d'âges (< 6 ans)

Jour 2

Module C - Travailler la construction d'une visite pour ces publics en atelier-groupe, création d'une visite captivante dans laquelle le tout petit est acteur de ses apprentissages

> Ateliers : vivre des ateliers d'émerveillement à partir d'approches sensorielles (Conceptualiser l'offre prioritaire de visite (définition des lieux merveilleux, des expériences interactives à vivre

Apport sur le scénario d'une visite avec des tout-petits.

Mise en situation de médiation : argumenter sur le choix des propositions de médiation, chacune devant permettre au tout-petit de découvrir par ses sens, d'entrer dans des émotions, un ressenti d'apprendre par l'expérience vécue

Suite jour 2

Module D - Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites avec des tout-petits

- Définition du plan d'actions de développement d'offres pour les tout-petits.
- Définir sa démarche individuelle à mettre en œuvre pour son site (moyens, matériel, humains, démarche) pour développer une offre pour des tout-petits (démarche qui devra être organisée selon les âges et définit dans le temps)

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,

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.



2 Jours

En présentiel
animée par Bruno Tamaillon

Le jeu, c'est sérieux. C'est même essentiel – pour l'enfant, qui construit son imaginaire et ses compétences par le jeu, et pour l'adulte qui trouve là un moyen de sortir de son quotidien. Les neurosciences nous enseignent qu'on apprend mieux en faisant. En étant actifs, en situation, on se pose des questions, on observe, on cherche des réponses par soi-même. L'expérience vécue s'inscrit bien plus efficacement dans la mémoire que les discours. C'est ce qui a fait le succès des parcs à thèmes venus des États-Unis au début des années 1990. Mais le jeu, c'est complexe à créer. Une légende, une histoire est nécessaire. Cette histoire doit être inventée dans l'esprit des lieux. Faire jouer une famille, ce n'est pas faire jouer un groupe de collégiens. Les âges des joueurs est à intégrer, les compétences des enfants sont à connaître. Le final de ce type de visite doit être fantastique et doit marquer les joueurs. Cette formation permettra aux stagiaires de créer des visites-jeux dès la sortie de cette formation.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?
- Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.
- Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.
- Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'échappé game, et savoir communiquer

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

PUBLIC : Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formateur, Bruno TAMAILLON -
directeur de TAMS
est votre contact référent pour cette



Créer des visites-aventures ou des échappés-jeux pour familles, ados et collégiens.

Escape-game, jeu de piste, chasses au trésor sont des outils complexes à élaborer, en associant les pédagogies de l'exploration et l'analyse scientifique.



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur jeux, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes.
Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- 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 en individuel.
- Espace numérique de ressources 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.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

Lieu : LYON CENTRE VILLE

• **DUREE :** 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€ net de taxes

• **NOMBRE DE PARTICIPANTS :** 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-17h

Module A : Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?

- Photo langage sur les attentes non exprimées des familles dans un temps de découverte.
- Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience de découverte en familles. (musées, patrimoines, lieux de visites, activités)
- Benchmark en images et vidéos : microaventures, exploration multi-sensorielles, temps d'enfance partagés, aventures en visites...
- Atelier de conceptualisation en 3D des 10 éléments clés, sur la base de bande-annonce vidéos d'expériences vectrices de succès.
Travail en mini-groupe – synthèse par argumentation individuelle à l'oral.

Module B - Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.

- Un ado, au regard de votre activité professionnelle qu'est-ce que cela évoque pour vous ? Comment le définir ? son énergie, ce qui le mobilise ?
Atelier en groupe
>Apport éléments clés par le formateur sur les capacités et les compétences d'un ado.
>résultat d'un sondage récent sur l'état d'esprit des ados
> apport en vidéos, d'expériences de visites dédiées aux ados

Jour 2 / 9h – 17h

Module C - Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.

- Temps collectif de jeux. Découverte de l'autonomie dans le jeu et intérêt du jeu selon les tranches d'âges, plaisirs de jeux communs à l'enfant et à l'adulte.
- Créer du lien, générer le partage intergénérationnel, comment ?
>Apport par le formateur sur la place du jeu dans la croissance de l'enfant
- Comment faire jouer ensemble une famille de 4 à 14 ans ?
- Comment faire jouer un groupe d'ados ou d'adultes ?
>Découverte du principe du jeu de piste à partir de sacs de visites-aventure
>atelier sur la place des histoires dans un jeu. La légende indispensable pour embarquer l'imaginaire.

Suite jour 2...

Module D - Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'escape game et savoir communiquer.

Atelier découverte sur 3 ateliers – principe du world-café. Chacun des 3 groupes analyse le concept durant 20 minutes, rédige des éléments clés puis le groupe tourne.
Au final, le dernier groupe sur chaque atelier fait la synthèse pour tous et la présente
>Apport formateur sur les clés de chacun des concepts.
>Apport synthèse tams sur la stratégie de communication sur ces concepts de visite.
>Travail en mini-groupes sur les projets concrets de chacun des stagiaires. *Évaluation à chaud*

*Présentation de la plateforme de ressources pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

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,

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.



DEVELOPPER ET REUSSIR AVEC LES PUBLICS SCOLAIRES

- Définir une stratégie réussie > développer les publics scolaires **A**
DISTANCE
- Relancer les visites ou séjours scolaires avec un positionnement unique !
- Travailler les pédagogies de l'exploration pour inventer des visites passionnantes.
- Créer des visites-aventures ou des escapes-games pour les collégiens.
- Créer des visites avec les tout-petits 3-6ans - scolaires

>> Inscriptions en ligne sur tams.fr

2 Jours – 14 heures

Formation
animée par Marie Tamaillon

Revisiter toute sa stratégie d'offres et de relations avec les enseignants est un enjeu essentiel pour les lieux d'accueils aujourd'hui.

Vous souhaitez **créer un lien durable** avec l'Education Nationale et les enseignants et rendre votre site ou **votre territoire attractif pour les écoles** ?

Durant ces 2 journées vous **apprendrez à communiquer** vers les enseignants et vous définirez une **stratégie d'actions** sur 3 ans.

Les pédagogies utilisées sont bien sur actives et deux grands témoins, un directeur d'école et un spécialiste de la communication vers les enseignants seront vos invités en visio.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

1 - Identifier les contacts utiles et comprendre la démarche pour créer un lien solide avec l'Éducation Nationale, les enseignants.

2 - Comprendre et utiliser les programmes scolaires pour créer une offre de visites, d'ateliers pédagogiques ajustée.

3 - Repérer les "bonnes pratiques" à mettre en œuvre en termes de services, d'outils, de médiation, de modalités de communication pour attirer les enseignants.

4 - Comprendre l'ensemble des actions de communication à destination des enseignants, de l'Éducation Nationale

5 - Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer la cible des publics scolaires

*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



Définir des stratégies nouvelles pour développer les publics scolaires



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur brochures online sur internet, recherche individuelle ou en atelier sur zoom. Pédagogies créatives : photos-langage en ligne, analyse vidéos.
- Apports théoriques sur la base de données études, en images et vidéos
- Visio-conférence incluses avec 2 grands témoins
- Dialogues, débats et partages lors de mises en situation.
- Structuration de fiches actions en individuel.
- Espace numérique de ressources 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 orale – consolidation des acquis en début de Jour2 – Evaluation finale.
- 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

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

Module A - Identifier les contacts utiles et comprendre la démarche pour créer un lien solide avec l'Éducation Nationale, les enseignants.

- L'Education Nationale : son organisation à l'échelle Nationale et Départementale avec repérage des contacts utiles pour chacun des stagiaires présents.

Module B - Comprendre et utiliser les programmes scolaires pour créer une offre de visites, d'ateliers pédagogiques ajustée.

A partir du BO/Bulletin Officiel, **atelier de liens aux programmes** entre une thématique définie en fonction des problématiques des sites présents, et les compétences à acquérir selon les cycles ou niveaux.

Échanges en visio avec un enseignant pour découvrir le contexte dans lequel il monte un projet hors de l'école.

Module C - Repérer les "bonnes pratiques" à mettre en œuvre en termes de services, d'outils de médiation, de modalités de communication pour accueillir les scolaires

Atelier de recherche des services adaptés aux scolaires : accueil, prestations, outils, espaces nécessaires, modalités de relations au téléphone, courriel, rendez-vous, à mettre en œuvre avec les enseignants. (Travail à partir de brochures scolaires et/ou de sites internet de sites culturels ou touristiques)
Remise d'un **référentiel qualité de "Bonnes pratiques"** : outil d'auto-évaluation pour son site

Jour 2

Module D - Comprendre l'ensemble des actions de communication à destination des enseignants, et de l'Éducation Nationale

Promotion/Communication : Comment attirer des enseignants : apports sur les outils de communication, de promotion, le calendrier, les acteurs à contacter...

Échanges en visio avec un responsable de site expérimenté dans la communication vers les scolaires.

Atelier d'élaboration des actions de communication utile pour le projet du stagiaire

Suite jour 2...

Module E - Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer la cible des publics scolaires

Travail personnalisé sur son site, son territoire : Atelier personnel où chacun fixe précisément ses objectifs d'actions à travailler, ses objectifs de progrès.

Définition du plan d'actions de sa stratégie d'offres scolaires par chaque stagiaire.

*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*

Horaires :

Jour 1 : 9h-17h

Jour 2 : 9h-17h

Pause repas : 1h

Vous êtes en situation de handicap ?

Nous vous invitons à nous faire part de vos besoins spécifiques lors de votre inscription.

Dossier d'inscription disponible
sur tams.fr - rubrique formations,
ou sur demande à l'adresse suivante :
marietamaillon@tams.fr

Présentiel
2 Jours – 14 heures

animée par Marie Tamaillon

Ce module de deux jours est conçu comme un atelier créatif et opérationnel pour vous permettre de travailler autour du positionnement unique et différenciant – votre musée, site, territoire ou hébergement - au regard des programmes scolaires.

Dans une sortie scolaire ou un séjour, les élèves se confrontent avec le réel, le vivant, un environnement nouveau.

En quoi mon musée, mon site ou mon hébergement peut-il devenir un lieu incontournable dans les apprentissages des élèves ? Aujourd'hui, qu'est-ce qui y justifie le déplacement d'une classe ? Comment mon offre pédagogique permet-elle aux élèves de développer le goût de la découverte, le plaisir d'apprendre autrement, de donner du sens, de se questionner, de grandir en confiance en soi, de se révéler à soi-même, de s'engager...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES *

- A. Savoir créer la démarche d'un lien solide avec l'Éducation Nationale, et les enseignants co-constructeurs de nouvelles pédagogies.
- B. Savoir utiliser les programmes scolaires pour créer une offre d'activités et de séjours reconnue par les enseignants.
- C. Définir un positionnement éducatif unique, au regard de votre identité - en phase avec les programmes scolaires pour créer une offre d'expériences et de séjours innovants.
- D. Savoir mettre en oeuvre l'ensemble des actions de communication indispensables à destination des enseignants.
- E. Elaborer sa stratégie d'actions à mettre en oeuvre pour développer la cible des publics scolaires.

*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.

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.
Marie accompagne des acteurs "culture et tourisme" depuis 2010.
tél : 06 08 98 41 41
marietamaillon@tams.fr



Hébergements, Sites de visites, Offices Tourisme
Sorties ou classes de découvertes, démarquez-vous avec un positionnement scolaire unique.



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 créatives, 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.

Lieu : LYON CENTRE VILLE

DUREE : 14 heures - 2 jours

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

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 6 à 12 participants

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

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

Module A : Savoir créer la démarche d'un lien solide avec l'Éducation Nationale, et les enseignants co-constructeurs de nouvelles pédagogies.

L'Education Nationale : son organisation à l'échelle Nationale et Départementale avec repérage des contacts utiles pour chacun des stagiaires présents et démarche de contacts.

Un dialogue s'établira avec les stagiaires sur les points de contacts à leur disposition concernant les réglementations en place, les agréments selon votre département...

Module B - Savoir utiliser les programmes scolaires pour créer une offre d'activités et de séjours reconnue par les enseignants.

A partir du BO/Bulletin Officiel, **atelier de liens aux programmes** entre une thématique définie en fonction des problématiques des sites présents, et les compétences à acquérir selon les cycles ou niveaux.

Échanges en **visioconférence avec un enseignant** pour découvrir le contexte dans lequel il monte un projet hors de l'école.

Jour 2 :

Module C : Définir un positionnement éducatif unique, au regard de votre identité - en phase avec les programmes scolaires pour créer une offre d'expériences et de séjours innovants.

Atelier personnel, concret et opérationnel pour vous permettre de travailler autour du positionnement unique et différenciant – de votre musée, site, territoire ou hébergement – au regard des offres qui vous ressemblent – des programmes scolaires – et des nouvelles attentes des enseignants : pédagogies impliquant les enfants, exploration, démarche scientifique, sciences participatives, etc.

Module D : Savoir mettre en oeuvre l'ensemble des actions de communication indispensables à destination des enseignants.

Promotion/Communication : Comment attirer des enseignants : Dialogue en **visioconférence avec le responsable pédagogique d'un site expérimenté** dans la communication vers les scolaires.

Apports sur les outils de communication, de promotion, le calendrier, les acteurs à contacter...

Module E : Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer la cible des publics scolaires

Travail personnalisé sur son site, son territoire : atelier personnel où chacun fixe précisément ses objectifs d'actions à travailler, ses objectifs de progrès.

Définition du plan d'actions de sa stratégie d'offres scolaires par chaque stagiaire

*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*

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,

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.

Déficiences motrices : la salle de formation est accessible.



2 Jours

En présentiel
animée par Bruno Tamaillon

Le jeu, c'est sérieux. C'est même essentiel – pour l'enfant, qui construit son imaginaire et ses compétences par le jeu, et pour l'adulte qui trouve là un moyen de sortir de son quotidien. Les neurosciences nous enseignent qu'on apprend mieux en faisant. En étant actifs, en situation, on se pose des questions, on observe, on cherche des réponses par soi-même. L'expérience vécue s'inscrit bien plus efficacement dans la mémoire que les discours. C'est ce qui a fait le succès des parcs à thèmes venus des États-Unis au début des années 1990. Mais le jeu, c'est complexe à créer. Une légende, une histoire est nécessaire. Cette histoire doit être inventée dans l'esprit des lieux. Faire jouer une famille, ce n'est pas faire jouer un groupe de collégiens. Les âges des joueurs est à intégrer, les compétences des enfants sont à connaître. Le final de ce type de visite doit être fantastique et doit marquer les joueurs. Cette formation permettra aux stagiaires de créer des visites-jeux dès la sortie de cette formation.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?
- Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.
- Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.
- Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'échappé game, et savoir communiquer

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

PUBLIC : Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formateur, Bruno TAMAILLON - directeur de TAMS
est votre contact référent pour cette



Créer des visites-aventures ou des échappés-jeux pour familles, ados et collégiens.

Escape-game, jeu de piste, chasses au trésor sont des outils complexes à élaborer, en associant les pédagogies de l'exploration et l'analyse scientifique.



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur jeux, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes.
Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- 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 en individuel.
- Espace numérique de ressources 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.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

Lieu : LYON CENTRE VILLE

• **DUREE :** 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€ net de taxes

• **NOMBRE DE PARTICIPANTS :** 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-17h

Module A : Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?

- Photo langage sur les attentes non exprimées des familles dans un temps de découverte.
- Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience de découverte en familles. (musées, patrimoines, lieux de visites, activités)
- Benchmark en images et vidéos : microaventures, exploration multi-sensorielles, temps d'enfance partagés, aventures en visites...
- Atelier de conceptualisation en 3D des 10 éléments clés, sur la base de bande-annonce vidéos d'expériences vectrices de succès.
Travail en mini-groupe – synthèse par argumentation individuelle à l'oral.

Module B - Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.

- Un ado, au regard de votre activité professionnelle qu'est-ce que cela évoque pour vous ? Comment le définir ? son énergie, ce qui le mobilise ?
Atelier en groupe
>Apport éléments clés par le formateur sur les capacités et les compétences d'un ado.
>résultat d'un sondage récent sur l'état d'esprit des ados
> apport en vidéos, d'expériences de visites dédiées aux ados

Jour 2 / 9h – 17h

Module C - Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.

- Temps collectif de jeux. Découverte de l'autonomie dans le jeu et intérêt du jeu selon les tranches d'âges, plaisirs de jeux communs à l'enfant et à l'adulte.
- Créer du lien, générer le partage intergénérationnel, comment ?
>Apport par le formateur sur la place du jeu dans la croissance de l'enfant
- Comment faire jouer ensemble une famille de 4 à 14 ans ?
- Comment faire jouer un groupe d'ados ou d'adultes ?
>Découverte du principe du jeu de piste à partir de sacs de visites-aventure
>atelier sur la place des histoires dans un jeu. La légende indispensable pour embarquer l'imaginaire.

Suite jour 2...

Module D - Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'escape game et savoir communiquer.

Atelier découverte sur 3 ateliers – principe du world-café. Chacun des 3 groupes analyse le concept durant 20 minutes, rédige des éléments clés puis le groupe tourne.
Au final, le dernier groupe sur chaque atelier fait la synthèse pour tous et la présente
>Apport formateur sur les clés de chacun des concepts.
>Apport synthèse tams sur la stratégie de communication sur ces concepts de visite.
>Travail en mini-groupes sur les projets concrets de chacun des stagiaires. *Évaluation à chaud*

*Présentation de la plateforme de ressources pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

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,

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.

Présentiel
2 Jours – 14 heures

animée par Marie Tamaillon

Créer des visites animées avec des tout-petits de 0-3 ans et 3-6 ans – En famille ou en sortie scolaire.



L'enfant, dès que ses sens sont capables d'interaction intérieur-extérieur, ressent ce qui est beau, lumineux, intelligent. Il voit la lumière, perçoit l'atmosphère, capte et interprète les interactions autour de lui.

De plus, ce qu'il découvre dans une visite, il ne le découvre pas seul. Un parent est avec lui et cet être proche-complice de l'enfant devient un être qui rassure, interagit, lui aussi mu par ses émotions de grand.

Avec le tout-petit, on va aller vers les odeurs, les couleurs, les ambiances, l'imaginaire que génère un tableau, une sculpture, un espace...

Le petit peut aussi devenir guide d'une visite pour son doudou. Il pourra ainsi découvrir et verbaliser en même temps, puis raconter son ressenti à son doudou, et lui faire la visite à son tour. On peut aussi imaginer des temps durant lesquels se vit l'écoute de chants d'oiseaux, allongés dans les bras de l'adulte, comme un doux moment de musique intérieure...

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- A. Découvrir et analyser l'expérience de sites culturels ou touristiques ayant mis en place des outils, des techniques d'animation adaptés aux tout-petits.
- B. A partir des capacités, des compétences d'un tout petit, élaborer la liste des activités à proposer lors d'une visite ou d'un atelier.
- C. Travailler la construction d'une visite pour ces publics en atelier-groupe, création d'une visite captivante dans laquelle le tout petit est acteur de ses apprentissages.
- D. Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites avec des tout-petits

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

PUBLIC : Acteurs et territoires du tourisme et du patrimoine, hébergeurs (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 site, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes. Pédagogies sensorielles et créatives, world-café, photolangage, 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.

LIEU : LYON CENTRE VILLE

DUREE : 14 heures - 2 jours

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

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 6 à 12 participants

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

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

Module A - Découvrir et analyser l'expérience de sites culturels ou touristiques ayant mis en place des outils, des techniques d'animation adaptés aux tout-petits

> En atelier, découvrir et analyser des expériences de visites avec des tout-petits – Grille d'observation pour relever l'objectif de la séance, pour quel âge, l'expérience de visite, les conditions matérielles, le nombre d'enfants, la place des adultes, la durée.

> Témoignage en visio d'un site expérimenté sur l'accueil des tout-petits : partage, échanges sur les pédagogies mises en place, l'expérience de visites avec ces publics.

> Conceptualiser la visite réussie avec des tout-petits.

Module B - A partir des capacités, des compétences d'un tout petit, élaborer la liste des activités à proposer lors d'une visite ou d'un atelier.

> Apport d'un outil sur le développement du tout petit (<6ans) sur les plans sensoriels, moteurs, cognitif, affectif, social, ou encore le langage.

> Apport sur les compétences à acquérir au cycle 1

Organiser et rédiger la liste des activités à proposer pour une tranche d'âges (< 6 ans)

Jour 2

Module C - Travailler la construction d'une visite pour ces publics en atelier-groupe, création d'une visite captivante dans laquelle le tout petit est acteur de ses apprentissages

> Ateliers : vivre des ateliers d'émerveillement à partir d'approches sensorielles (Conceptualiser l'offre prioritaire de visite (définition des lieux merveilleux, des expériences interactives à vivre

Apport sur le scénario d'une visite avec des tout-petits.

Mise en situation de médiation : argumenter sur le choix des propositions de médiation, chacune devant permettre au tout-petit de découvrir par ses sens, d'entrer dans des émotions, un ressenti d'apprendre par l'expérience vécue

Suite jour 2

Module D - Élaborer sa stratégie d'actions à mettre en œuvre pour développer des visites avec des tout-petits

- Définition du plan d'actions de développement d'offres pour les tout-petits.
- Définir sa démarche individuelle à mettre en œuvre pour son site (moyens, matériel, humains, démarche) pour développer une offre pour des tout-petits (démarche qui devra être organisée selon les âges et définit dans le temps)

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,

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.



CREER DES VISITES DECALEES, TRANSMETTRE AVEC LES PEDAGOGIES SENSORIELLES, LES HISTOIRES, LES LEGENDES.

- Créer une gamme de visites décalées avec les pédagogies sensorielles.
- Apprendre à écrire des histoires ou enrichir nos personnages historiques pour enrichir nos visites.

Et sur demande

CREER DES EXPERIENCES DE BEAUTE – ATELIER CONFERENCE : sites ou destinations à la conquête des expériences qui créent l'harmonie...

A L'ECOUTE DES EXPERIENCES IMMERSIVES – ATELIER CONFERENCE :
Créer de nouvelles expériences déconnectées ou connectées, véritablement immersives.



2 Jours

En présentiel
animée par Bruno Tamaillon

Créer une visite décalée et multi-sensorielle, c'est d'abord offrir aux publics d'apprendre avec toutes leurs intelligences. Ces temps où la découverte d'une œuvre commence par une expérience sensorielle, un ressenti, puis des émotions et enfin des questions sont aujourd'hui réclamés par un très large public.

Ces pédagogies que l'école recommence à utiliser ne sont pas insolites ! Elles sont reconnues par les neurosciences comme des pédagogies de l'expérimentation, offrant aux publics une approche directe des patrimoines naturels, historiques, culturels...

Bruno Tamaillon formé depuis 10 ans aux côtés de Yves Hanosset, intègre toute la rigueur d'une méthode de création d'une visite guidée, et vous aidera à placer ces visites dans une gamme segmentée de visites

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- A. Identifier les éléments constitutifs de la pédagogie d'exploration sensorielle des patrimoines et comprendre les fondements constitutifs d'une visite animée.
- B. Savoir choisir les lieux et les œuvres adaptés et maîtriser les outils sensoriels lors de visites en intérieur, musées, sites, monuments.
- C. Savoir choisir les lieux et les objets adaptés et maîtriser les outils sensoriels lors de visites en extérieur, ville, jardin, architectures.
- D. Maîtriser la construction méthodique d'une visite décalée, sa communication et les 8 points essentiels de réussite.

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

PUBLIC : Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formateur, Bruno TAMAILLON - directeur de TAMS est votre contact référent pour cette formation au 06 08 47 46 91 - tamaillon@tams.fr



Rappel de la Procédure de réclamation : En cas de problème rencontré lors de cette formation

Créer des visites décalées et apprendre les pédagogies multi-sensorielles.

Guides, médiateurs : nos publics apprendront encore plus en impliquant tous leurs sens dans vos visites...



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques en mode masterclass, recherche individuelle ou en petits groupes.
Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- 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 en individuel.
- Espace numérique de ressources 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.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

Lieu : LYON CENTRE VILLE

DUREE : 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-17h

Module A : Identifier les éléments constitutifs de la pédagogie d'exploration sensorielle des patrimoines et comprendre les fondements constitutifs d'une visite animée.

- Embarquer : de l'individualité au groupe, comment faire ? Activité brise-glace
- Qu'est-ce que l'imaginaire et quel est son utilité ?
- >Atelier sensoriel à l'aveugle
- Entrée en sensations : mon essentiel, mes premières sensations et leurs traces.
- Apprendre à se décaler : nos patrimoines en 3 questions.
- Animer une visite, apprendre avec son corps et laisser explorer... Atelier en mini-groupe - Sculpture 3D et posture du guide ?

Module B - Savoir choisir les lieux et les œuvres adaptés et maîtriser les outils sensoriels lors de visites en intérieur, musées, sites, monuments Les clés d'une destination positionnée famille,

On expérimente ! Tenue chaude et bonnes baskets sont conseillées.

- Découverte des pédagogies sensorielles :
- Le banc de sardines
- Chasse aux couleurs
- Clic-clac Diapos !
- Intelligence des mains
- Glace au plafond
- Merveilleuses loupes et kaléidoscopes
- Les 6 mines à dessins
- Les Panoramatubas

Jour 2 / 9h – 17h

Module C - Savoir choisir les lieux et les objets adaptés et maîtriser les outils sensoriels lors de visites en extérieur, ville, jardin, architectures...

Approches décalées :

- La visite nuances de Grey
 - Analyse émotionnelle avec la palette à confiseries
 - Kipling façade !
 - Débat de pierres
 - Approches poétiques :
 - Émotionnelles Écritures
 - Le Haïku Kigo
 - Les chinoiserie
- Les outils de la médiation sensorielle : relecture des exercices, on y associe des lieux potentiels.

Suite jour 2...

Module D - Maîtriser la construction méthodique d'une visite décalée, sa communication et les 8 points essentiels de réussite.

- Travail sur les chapitres clés d'une visite décalée réussie.
- Les objectifs de la visite décalée – période – cible précise – âge des visiteurs
- La longueur du parcours – le thème, les espaces - Etapes par étapes, les phases de création
- La place des enfants au cœur de la visite animée
- Lieux spécifiques : en nature, en village, en espace religieux
- Les tarifs,
- la segmentation des offres de visites : la visite expert, la visite décalée, la visite animée en famille, la visite guidée traditionnelle...
- Quelle communication pour ces visites ? Comment les présenter ? Comment attirer sans repousser ?

*Évaluation à chaud
Présentation de la plateforme de ressources
pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

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,

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.

Apprendre à écrire des histoires dans les patrimoines, pour enrichir vos visites



PUBLIC :

Professionnels du guidage ou de l'animation des patrimoines ou du tourisme, souhaitant enrichir leurs visites ou créer de nouvelles séquences grâce à la dimension imaginaire fortement mobilisante pour les publics.

OBJECTIFS

- Acquérir le savoir faire de création d'un univers imaginaire, d'un univers légendaire, en phase avec le décor d'un espace à découvrir.
- Comprendre la puissance et l'efficacité de l'imaginaire dans le plaisir d'une visite, pour tous les publics, adulte et enfants
- Enrichir l'imaginaire autour d'un personnage historique bien réel.
- Savoir créer la légende d'un lieu, en recueillant les émotions émanant du décor réel (naturel, historique, urbain) ou reconstruit.
- Découvrir les utilisations concrètes pour de nouvelles visites

Points clés

- Découvrir sa capacité d'écriture créative.
- Savoir créer une histoire légendaire dans un lieu, en se servant des émotions permanentes en ce lieu.
- Utiliser l'imaginaire comme support de plaisir de découverte.
- Ouvrir son patrimoine à de nouvelles créations.
- La clé d'une aventure imaginaire pour les enfants.

DURÉE : 2 jours – 5 participants minimum

LIEU : LYON CENTRE VILLE

Pourquoi cette formation ?

Dans une journée normale, nous écoutons, ou racontons, de si nombreuses histoires...

Petites ou grandes histoires, elles sont pour l'homme moderne, le temps où il prend position dans sa vie, le baromètre de ses choix, son éthique.

Inconsciemment, chaque fois que l'on raconte une vraie histoire, notre auditoire est fortement mobilisé par ce phénomène.

Nos commentaires souvent riches, n'ont pas toujours le ton, la structure et les ingrédients d'une histoire passionnante.

Pour en dire plus dans un temps court, on aseptise souvent nos héros historiques et l'auditoire décroche.

Devenir un conteur de patrimoines, inventer un univers imaginaire ou romancer la vie d'un personnage, n'est pas une tromperie, c'est utiliser une pédagogie active pour capter l'intérêt d'un large public.

PROGRAMME

Jour 1

- Introduction sur ce qui constitue une expérience de visite réussie et les moteurs corporels mobilisés lors d'une visite : la mécanique du plaisir de visite, une affaire très perso !
- La place majeure des "petites" histoires dans notre vie de tous les jours.
- Donner une information, raconter une histoire, conter la vie d'un personnage.
- Analyse vidéo sur la posture de puissants conteurs.
- L'imagination au travail plus efficace que le discours du guide, les dernières trouvailles des scientifiques.
- Ateliers de captation de sensations et d'émotion, débouchant sur un travail d'écriture.
- Donner une histoire à un objet.
- Un lieu génère des énergies, des sensations, des émotions : l'esprit du lieu est incontournable.

Jour 2

- Histoire réelle, comment la romancer sans la trahir ?
- Le poids de l'Histoire et le soutien des légendes
- Enrichir l'imaginaire autour de la vie d'un personnage historique
- Raconter l'histoire d'un objet précieux, sa vie, ses aventures, pour stimuler l'imagination du visiteur.
- Atelier dans un espace de visite, château, galerie.
- Ecrire une histoire
- L'utilisation de l'imaginaire dans un concept de visite ludique
- 2h en fin d'après midi : Atelier créatif sur vos projets

BUDGET :

890€/participant pour les 2 journées soit 14H de formation

Repas et logement non compris

MODALITÉS :

12 participants maximum

Horaires :

Jour 1 : 9h-17h

Jour 2 : 9h-17h

Formateur : Bruno TAMAILLON

06 08 47 46 91

tamaillon@tams.fr

Bruno Tamaillon

Auteur de contes et de nouvelles, créateur d'expériences immersives de visites, inventeur de concepts associant l'imaginaire et le jeu,

Bruno Tamaillon a mis en place de nombreux concepts de visites en utilisant la méthodologie inverse des parcs à thèmes qui créent un décor à partir d'une histoire.

L'esprit et les émotions d'un lieu deviennent une histoire, une légende nouvelle qui va faciliter le plaisir de la visite.



MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Avant la formation

Apporter catalogue, brochures et dépliant présentant vos offres de visites, documents historiques...

Pendant la formation

Une alternance d'apports théoriques, d'échanges et de travail en atelier.

Suite à la formation, un espace web dédié à la formation est ouvert sur notre site internet avec documents et liens.

Procédures de validation des acquis de la formation :

Organisation/calendrier d'un plan d'actions personnalisé

Remise d'une attestation de stage