

Découvrez nos ateliers...

ATELIER n°1: Découverte intuitive du Capital Émotionnel

“Connais-moi toi-même”. Si dans la presse ou sur le web, on trouve aujourd’hui pléthore de slogans sur les vertus du « Prendre soin de soi » en passant par l’invitation de Socrate à méditer sur le « Connais-toi toi-même », dans cet atelier, il est proposé de manière revisitée, de découvrir intuitivement le capital émotionnel « en Apprenant sur Soi par l’Autre ». C’est une invitation à rejoindre un 3^{ème} précepte moins connu du « Soucie-toi de toi » qui sera détourné dans cet atelier par « Soucie-toi de moi » pour que, de cet *apprentissage* intuitif, « je prenne soin de toi et de moi-même » afin de voir Autrement l’*Apprenti-Sage*.

« Economiser la ressource humaine : c’est en Prendre soin », voilà la vision poétique humaniste et pragmatique de l’économiste psychologue du développement de la ressource humaine, Pr. Bénédicte Gendron, qui vous propose sous forme d’un atelier de venir découvrir intuitivement son concept de Capital émotionnel.

ATELIER n°2: Réalisez votre premier serious game avec VTS Editor

Selon vous, combien de temps faut-il pour réaliser un premier Serious Game ?

1 semaine, 1 mois ? Et si on en réalisait un en une heure ?

Serious Factory vous propose de concevoir et réaliser un scénario pédagogique immersif, basé sur une histoire du type « le livre dont vous êtes le héros », et de faire vivre de nouvelles émotions à vos apprenants.

ATELIER n°3: Comment créer des présentations qui boostent l’attention de vos apprenants sans être graphiste ?

Vous pensez qu’il est impossible de faire une belle présentation à moins d’être graphiste ? Miss Karl Grant va vous démontrer qu’avec de simples astuces, vous aussi pourrez créer des slides captivants pour vos apprenants !

Elle vous montrera comment éviter les 5 erreurs les plus courantes et vous expliquera les ruses des graphistes pour dire adieu aux listes à puces, aux visuels ringards et à la surcharge textuelle !

Pour vous convaincre que sans être graphiste vous pouvez créer de magnifiques présentations, Miss Karl Grant vous fera réaliser (seul ou en binôme) plusieurs slides Powerpoint impactants !

ATELIER n°4: Voyage au pays des émotions

Les sources d’émotions sont multiples. Qu’elles soient plaisantes ou non, nous pouvons en faire nos alliées.

Cet atelier interactif, résolument pratique et bienveillant a pour objectif :

- D’identifier et accueillir nos processus émotionnels
- D’expérimenter les effets d’une lecture dynamique des émotions
- D’être sensibilisé à leurs vertus, leurs risques...

ATELIER n°5 : Du face-à face au côte-à-côte ?

Comment réussir à mobiliser chacun de mes apprenants ? Comment m'adapter à leurs besoins individuels avec le peu de temps dont je dispose en classe ? Comment favoriser la posture d'AUTEUR chez l'apprenant pour le sortir de sa passivité ?

Les outils et les ressources numériques désormais accessibles permettent d'imaginer des activités jusque-là difficilement envisageables et toujours plus engageantes pour l'apprenant. Ceci nécessite également le changement de posture chez l'enseignant-formateur qui doit sortir de sa position de Sachant pour devenir plus guide et facilitateur de l'apprentissage.

Cette double rupture dans les postures (chez l'apprenant et l'enseignant) favorisera une co-construction des connaissances et des compétences.

Cet atelier propose d'explorer les principes fondamentaux de la classe inversée à travers des exemples concrets et de permettre aux participants d'imaginer en petits groupes des scénarios d'usages adaptés à différentes situations.

ATELIER n°6 : 1,2,3... Badgez !

Echangez avec Guillaume Singeot, animateur du projet « Badgeons les référents numériques » et découvrez comment développer les badges pour votre organisation.

Dans cet atelier, vous aurez l'opportunité de construire le schéma de votre 1er Badge et découvrir plusieurs plateformes vous permettant de vous inscrire dans cette démarche. Grace au travail en groupe, vous découvrez les grandes étapes de la création d'un badge et les bonnes pratiques à mettre en œuvre. Le regard porté sur les plateformes vous éclairera sur les différentes possibilités d'usage des badges.

ATELIER n°7 : BYOD usage équipement numérique personnel

L'acronyme « BYOD » est l'abréviation de l'expression anglaise « Bring Your Own Device » (en français : « Apportez Votre Equipement personnel de Communication » ou AVEC), qui désigne l'usage d'équipements informatiques personnels dans un contexte professionnel et/ou d'apprentissage.

Les technologies personnelles mobiles devenant de plus en plus puissantes, il est désormais possible, à petite échelle, de demander aux élèves de travailler avec leur propre matériel numérique, tablette ou smartphone par exemple.

Découvrez des fonctionnalités, des outils et les aspects techniques du BYOD mais également les usages pédagogiques.

ATELIER n°8 : Escape Game « Connais -moi, échappe-toi ! »

Partez à la recherche des traces numériques et données personnelles de votre kidnappeur dans notre Escape Game « Connais-moi, Échappe-toi ! ». Vous venez d'être enlevé par une femme inconnue et celle-ci vous laisse 40 minutes pour essayer de vous échapper de la salle où vous êtes retenu. Celle-ci est verrouillée par un cadenas ! C'est seulement en apprenant à connaître votre ravisseuse que vous y parviendrez.