



INNOVER AVEC LA MULTIMODALITÉ

Apprendre dans tous ses états et faire apprendre avec éclat



A TOULOUSE, HOTEL-DIEU le
Vendredi 22 juin 2018 DE 9 H À 18 H

*Pour une intelligente MULTIMODALITÉ dans les apprentissages en
éducation thérapeutique et en formation*

4^{ème} Grand forum de la pédagogie AGO #Forumdelapedagogie

Un forum pour qui ?

Un forum qui fait se croiser les acteurs des différents champs de la formation : organismes de formation, universités d'entreprise, et acteurs de l'éducation thérapeutique. Nous sommes tous heureux de ces métissages, des étonnements que cela crée et de l'émerveillements de se rendre compte que l'autre a les mêmes questions que moi : comment faire qu'apprendre soit un fête ?

Sur quoi ?

La multimodalité est pensée aujourd'hui d'abord avec le numérique ; or la multimodalité n'est pas seulement la formation hybride, c'est combiner intelligemment les vecteurs de l'apprentissage, connaître leur rôle et leur articulation dans un scénario apprenant : nous découvrirons comment le MOOC est presque dépassé, comment faire une salle de [formation augmentée](#) dans un espace apprenant qui intègre le numérique, comment faire bouger pour faire réfléchir, Gamifier plutôt qu'utiliser des serious games, mettre en scène théâtralement pour comprendre, bouger en entreprise pour fabriquer des projets.

Pourquoi ?

- S'appropriier les concepts clefs de la multimodalité,
- Apporter de l'innovation dans son scénario pédagogique grâce à un numérique intelligemment dosé,
- Comprendre les enjeux d'une salle de formation augmentée, d'un espace actif d'apprentissage,
- Intégrer les pratiques du mouvement (théâtre-forum, chorégraphie d'entreprise) et l'engagement par le jeu (gamification, jeux d'apprentissage) dans ses formations

Un environnement inspirant

L'arbre à livres : chacun est invité à venir avec un livre inspirant en pédagogie pour le suspendre et peut repartir avec un livre qui l'inspire

Les papiers poétiques : phrases choisies sur la pédagogie à suspendre et à prendre

La ludothèque mobile : atelier de jeu en partenariat avec la ludothèque mobile

www.tousenjeu.com

Des stands d'outils pédagogiques : QUI PLUS EST, PIERRE FABRE

Nous contacter, s'inscrire et avoir le plan ... Entrée : 100 euros par personne ; 80 euros pour les fidèles d'AGO « les Agonates », 160 euros pour 2. Possibilité convention de formation OPCAS et prise en charge OGDPC (programme déposé 29231800008)

→ Téléphone : 09 50 88 46 79

→ Mail : contact@ago-formation.fr

Partenaires



Programme

(Susceptible encore de modifications)

9 h - INTRODUCTION

Zoom arrière : pépites dans les pratiques

Comment avez vous grignoté les précédents forums ? retour sur un mur numérique collaboratif

9 h 10 - POSONS LE CADRE - CONFERENCE DISCUTÉE

C'est quoi la multimodalité ? Mc LLORCA, Dr en Sciences de l'Education, AGO

Objectifs : comprendre les composantes d'une ingénierie multimodale et son effet sur les apprentissages

9 h 30 - PARTAGEONS DES EXPERIENCES - CONFERENCE DISCUTÉE

Faire apprendre avec le numérique : Récit de la construction du MOOC

« l'innovation pédagogique dont vous êtes le héros » et intervention sur les facteurs favorables à l'apprentissage.

Pr. Bruno DE LIEVRE : Université de MONS, chef de service Pédagogie générale et médias éducatifs

Objectifs : connaître les conditions de facilitation des apprentissages dans des formations intégrant le numérique

10 h 10

Pratiques du théâtre du vécu dans l'ETP : « Mettre en scène sa maladie » - pratiques du théâtre du vécu- Professeur GRIMALDI – CH La pitié salpêtrière – Paris

Objectifs : comprendre le rôle et le fonctionnement du théâtre du Vécu dans l'éducation thérapeutique du patient et dans l'apprentissage

10 h 45 - Café, thé etc. du matin ... 30 mn

11 h 15 - ATELIERS DE DÉCOUVERTE 1 - VAGUE 1

ATELIER 1 : Serious games ou gamification ?

Hugues DARGAGNON

Objectifs : découvrir comment installer du jeu dans l'apprentissage numérique

ATELIER 2 : Le jeu et l'apprentissage : quels ressorts du jeu pour éviter le distractif et faire mieux apprendre - Audrey ZACHARIOU - Responsable de la ludothèque itinérante - Tous en Jeu

Objectifs : découvrir les leviers du jeu dans l'apprentissage

ATELIER 3 : Neuromythe ou neuropédagogie : Les neurosciences on en parle mais que peut-on en faire dans l'apprentissage ?

Karine BRESSAND, Dr. en Neurosciences, coach, formatrice et conférencière

Objectifs : connaître et appliquer les principes des neurosciences pour faciliter l'apprentissage et l'ETP

ATELIER 4 : Design Thinking pour faire apprendre, Walter NIQUE FRANZ
Objectifs : connaître et appliquer les principes du design thinking dans l'apprentissage

ATELIER 5 : café discussion autour du Pr GRIMALDI sur le théâtre du Vécu ... pour celles et ceux qui veulent poursuivre

PAUSE LIBRE DE MIDI (12 h 30 - 14 h)

14 h - VIVONS UNE EXPERIENCE - CONFERENCE - ATELIER COLLECTIF

**Faire bouger pour faire apprendre : « Apprendre devrait être tout sauf ennuyeux ! »
Faciliter l'apprentissage en utilisant le mouvement, en créant des contextes
physiques et engageants pour que l'apprenant soit en immersion dans le sujet et
inclut tout son corps dans la réflexion. *Ucka Ludovic ILOLO, chorégraphe
d'entreprise, Oln Motion, Paris***

Objectifs : découvrir le rôle de la mise en mouvement dans l'apprentissage

14 h 50 - PARTAGEONS DES EXPERIENCES - CONFERENCE DISCUTÉE EN VISIO

**Comment innover aujourd'hui dans l'apprendre- Comment construire une « société
apprenante » ? *François TADDEI, Directeur du CRI – centre de recherche
Interdisciplinaire- référence française en termes d'innovation dans l'éducation.***

*Objectifs : comprendre les composantes sociétales qui contribuent à l'émergence d'une société
apprenante et innovante*

15 h 30 - ATELIERS DE DÉCOUVERTE - VAGUE 2

ATELIER 1 : Serious games ou gamification ?
HUGUES DARGAGNON

*Objectifs : découvrir comment installer du jeu
dans l'apprentissage numérique*

ATELIER 2 : Le jeu et l'apprentissage : quels
ressorts du jeu pour éviter le distractif et faire
mieux apprendre - Audrey ZACHARIOU -
Responsable de la ludothèque itinérante - Tous
en Jeu

*Objectifs : découvrir les leviers du jeu dans
l'apprentissage*

ATELIER 3 : Neuromythe ou neuropédagogie :
Les neurosciences on en parle mais que peut-
on en faire dans l'apprentissage ?

Karine BRESSAND, Dr. en Neurosciences, coach,
formatrice et conférencière

*Objectifs : connaître et appliquer les principes
des neurosciences pour faciliter l'apprentissage
et l'ETP*

ATELIER 4 : Design Thinking pour faire
apprendre, Walter NIQUE FRANZ

*Objectifs : connaître et appliquer les principes
du design thinking dans l'apprentissage*

16 h 30 - PARTAGEONS DES EXPERIENCES-CONFERENCE DISCUTÉE

**Construire des espaces pour apprendre – « conception d'un espace actif
d'apprentissage pour l'ETP à l'hôpital » : *La transformation des espaces physiques de
formation, en espaces collaboratifs, salle de [formation augmentée](#)***

Dr Dominique SERRET BEGUE, chef de service de diabétologie du CH de Gonesse

*Objectifs : connaître la notion d'espace actif d'apprentissage, comprendre sa construction et sa plus-
value dans une espace éducatif partagé*

17 h - 18 h - RELEVONS LE DEFI ... EN PARTAGEONS LES IDEES NEUVES

**Comment articuler le tout dans une ingénierie multimodale ? *Marie Christine
LLORCA, AGO***

**Speed-working : construction de scenarii de dispositifs courts qui utilisent les
découvertes de la journée en mode forum ouvert**

Présentation des trouvailles sur un mode flash : « 3 idées, 2 minutes, une affiche »

Objectifs : réinvestir les acquis dans son projet de pratiques

18 heures : clôture et surprise...