

Programme détaillé **Formation à l'animation Dilemme Éducation**



7 heures



De 4 à 8 participants



Logistique

Prévoir une grande table permettant
d'y installer un jeu au milieu, des
chaises et un paperboard ou un
tableau



Aucun prérequis



Méthode pédagogique

Méthode participative et démonstrative



Moyen pédagogique

Expérimentation du support et du rôle
d'ambassadeur



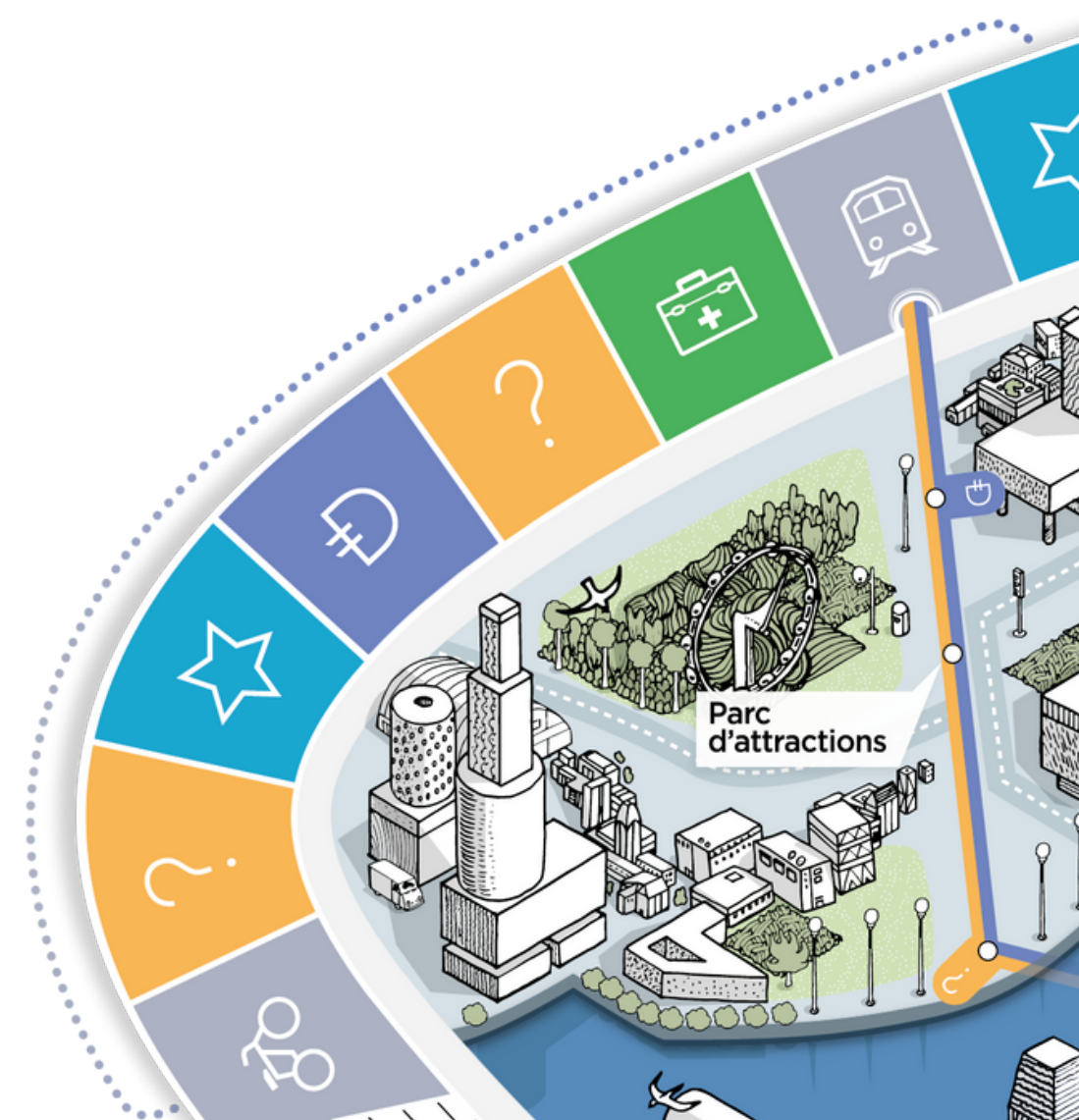
Objectifs

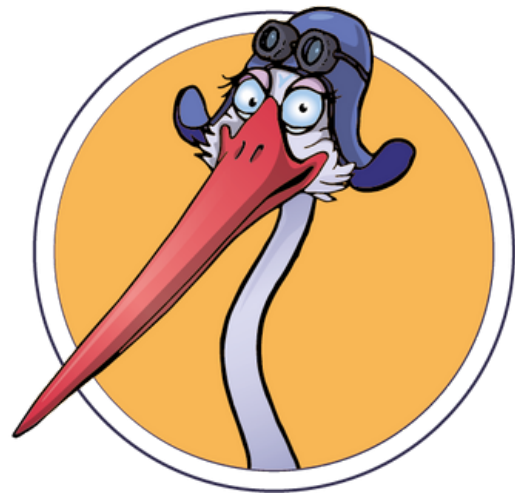
- Découvrir l'outil Dilemme, apprendre les règles du jeu et les principes de fonctionnement
- Découvrir des méthodes efficaces pour acquérir les bases de l'animation collective par des mises en situation
- Développer des connaissances en gestion financière et savoir les transmettre aux bénéficiaires d'ateliers
- Acquérir les bases en animation d'un atelier collectif
- Savoir adapter le contenu de l'atelier en fonction de l'audience et des objectifs pédagogiques
- S'exercer à : la prise de parole en public, la communication, l'animation d'une discussion et d'un point pédagogique



Compétences évaluées

- Préparer et conduire un atelier Dilemme Éducation
- Prendre la parole en public et animer un débat
- Transmettre des connaissances en gestion budgétaire et financière





Programme détaillé

Formation à l'animation Dilemme Éducation

9h00 - 9h30

Accueil

- Tour de table
- Présentation de CRÉSUS et du programme Dilemme
- Présentation du rôle d'ambassadeur, de la charte ambassadeur, des critères d'évaluation, distribution de la feuille d'émargement

9h30 - 11h00

- Partie collective animée par le formateur CRÉSUS
- Découverte du support pédagogique
- Acquisition des règles par la pratique en tant que joueur
- Découverte de la pédagogie mise en œuvre au fil des tours
- Découverte et échanges autour des valeurs et de l'approche portée par CRÉSUS

11h00 - 11h15

Pause

11h15 - 12h30

- Fin de la partie de jeu Dilemme Éducation
- Analyse de la partie
- Retour sur les cases et les mécaniques de jeu non abordées

12h30 - 13h30

Pause

13h30 - 14h00

- Lecture et analyse du guide d'animation Dilemme et des documents de formation
- Constitution des groupes d'animation (en fonction du nombre de participants)
- Distribution des ressources pédagogiques, choix des objectifs pédagogiques définis par l'ambassadeur, tri et sélection des cartes en fonction du sujet choisi

14h00 - 15h30

- Lancement de la partie
- Animation par les ambassadeurs
- Éléments à animer et à répartir selon les groupes :
 - Début de partie / Points pédagogiques choisis par les binômes / Épargne / Complémentaire santé / Fin de partie et bilan

15h30 - 15h45

Pause

15h45 - 16h30

- Fin d'animation de la partie
- Analyse de l'animation et questions / réponses sur l'animation de l'après-midi

16h30 - 17h00

- Retour sur la journée de formation - Question réponses - distribution des questionnaires à chaud



CRÉSUS®