

Le succès d'un formateur, vous en conviendrez, ne repose pas essentiellement sur ses talents d'animateur. La préparation de la stratégie, du contenu et du déroulement de la session sont des étapes cruciales dans l'atteinte des objectifs. Le formateur recherche donc des étapes et des outils simples pour se préparer à répondre aux besoins des participants. COSE propose donc une méthodologie andragogique qui tient compte de ces préoccupations et qui permet au formateur d'atteindre les résultats attendus par l'organisation.

OBJECTIFS

DÉTERMINER LES OCCASIONS SÉQUENTIELLES D'APPRENDRE DANS LE BUT D'ATTEINDRE LES OBJECTIFS DE FORMATION.

Au terme de cet atelier, les participants seront en mesure de :

- *structurer une session de formation en fonction d'objectifs d'apprentissage et, par conséquent, de résultats visant l'amélioration de la performance;*
- *élaborer le guide de la session en respectant les conditions de l'adulte en situation d'apprentissage.*

CONTENU

Quelles sont les étapes d'élaboration d'une session?

Comment traduire les résultats attendus d'une session en objectifs généraux?

Comment élaborer une stratégie de session à partir des objectifs et du contexte organisationnel?

Comment identifier les types de savoir à développer pour atteindre les résultats?

Comment élaborer des activités d'apprentissage permettant de développer les savoirs appropriés?

Quelles sont les diverses composantes d'un guide d'animation?

Quelles sont les conditions favorisant l'apprentissage des adultes?

Comment vérifier, au terme de la session, l'atteinte des objectifs?

DÉROULEMENT

L'atelier permet aux participants d'expérimenter les étapes cruciales du processus. Chaque participant a l'occasion de travailler sur un projet personnel de formation pour lequel il doit progressivement procéder au design. Celui-ci aura donc l'occasion de rédiger une stratégie et des objectifs généraux, d'élaborer des activités d'apprentissage et des moyens pour en évaluer les résultats. Ce déroulement vise, non seulement l'acquisition de connaissances pour le participant, mais principalement le développement de ses habiletés.

PARTICIPANTS (maximum 12)

Toute personne qui œuvre à titre de « formateur ».

N.B. : *Les participants doivent apporter un projet de formation pour lequel ils doivent procéder au design. Le travail réalisé durant l'atelier permettra d'amorcer ou d'ajuster leur guide d'animation.*

