Programme de Formation

Animer des ateliers ludiques d'initiation au design inclusif avec le jeu "Tous inclus"

Cette formation vise à former des animateurs du jeu "Tous inclus", un jeu qui permet d'animer des ateliers d'initiation au design inclusif pour les étudiants et les professionnels (https://techlab-handicap.org/formations/jeu-serieux-tous-inclus/).

Organisation

Durée : 14 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Formateurs, éventuellement spécialisés dans la ludo-pédagogie, facilitateurs, coachs d'entreprise, chargés de mission handicap, manager de la diversité, designers, ingénieurs, développeurs spécialistes de l'accessibilité, professionnel du marketing.

Cette formation est complémentaire de la formation "Co-concevoir des produits et services avec les personnes en situation de handicap" et de la formation "Concevoir pour tous, formation au design inclusif".

Objectifs pédagogiques

1. Être autonome dans l'animation d'une session de jeu "Tous inclus"
2. Maîtriser les enjeux du design inclusif et savoir les partager
3. Connaître les principes fondamentaux du design inclusif
4. Apprendre à fournir un feedback constructif et formateur aux participants

Description

1. **Découverte du jeu et appropriation (9h30 - 15h30)**
    1. Savoir comment le jeu a été conçu
    2. S'approprier les règles du jeu "Tous inclus" (vivre une partie en tant que joueur)
    3. Comprendre la fonction de chaque élément fourni aux joueurs et aux animateurs et être capable de les expliquer
    4. Prendre connaissance de l'ensemble des cartes du jeu et de l'outil
    5. Découvrir comment animer le jeu
2. **Débrief (15h30 - 17h)**
    1. Connaître les différents profils des participants
    2. Améliorer sa posture d'animateur
    3. Connaître les biais de pensée des participants, savoir les repérer et donner un retour constructif
    4. "*Think out of the box*" - Susciter l'innovation radicale
3. **Retour sur le design inclusif (9h30 - 12h30)**
    1. Design inclusif, conception universelle, conception sans barrière : historique, définition et enjeux
    2. Les 7 principes de la conception universelle : théorie et bonnes pratiques
    3. Les enjeux de la participation des utilisateurs à la conception
4. **Mini-sessions de jeu (13h30 - 15h30)**
    1. Chacun prend le rôle d'animateur
5. **Organisation des sessions (15h30 - 16h15)**

1. Les différents formats de session
2. Les tarifs
3. Les modalités d'évaluation
4. La mise en place
5. L'adaptation aux différentes organisations

6. **Dernières questions (16h15 - 17h)**

Prérequis

Aucun

Informations sur l'accessibilité

Pour tout échange ou demande de mise en confort, vous pouvez contacter notre référent handicap à l'adresse : apf.formation@apf.asso.fr

Modalités pédagogiques

La méthode pédagogique interactive s'appuie sur des contenus théorique, des ateliers pratiques, des mises en situation et des discussions.

Moyens et supports pédagogiques

Sur le plan matériel, est requise une salle spacieuse adaptée à la formation, et le matériel nécessaire suivant :

- Vidéoprojecteur
- Tableau Blanc
- Connexion internet
- Tables + Chaises pour les stagiaires
- 2 Tables pour le matériel
- Prises électriques
- Rallonges / multiprises

Les stagiaires doivent venir avec leur ordinateur professionnel.

Modalités d'évaluation et de suivi

Avant la formation : Les participants seront invités à renseigner un questionnaire afin d'évaluer leur niveau de connaissances des objectifs de la formation.

Pendant la formation : Plusieurs évaluations seront réalisées afin de mesurer la progression de chaque participant.

A l'issue de la formation : Un questionnaire sera communiqué aux participants afin d'évaluer l'atteinte des objectifs de la formation ainsi que leur niveau de satisfaction. Un questionnaire leur sera envoyé à 1.5 mois afin de mesurer la mise en pratique de la formation et les acquis en situation de travail.