



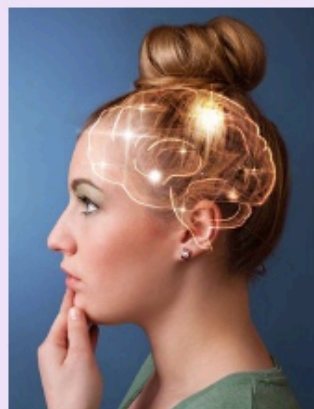
Pack 3 :

Une journée en présentiel de 7h.

Thème :

Cerveau et décision.

(Public : formateurs, enseignants. Sans pré-requis).



Qualiopi
processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Pour télécharger la page et les
critères ci-dessous :

CLICK

OBJECTIFS QUALIOPi DE CETTE OFFRE :

- Découvrir à quel point, le cerveau raisonne en termes de probabilités, avant de prendre une décision.
- Découvrir à quel point certains biais cognitifs (comme l'aversion à la perte) influence la prise de décision.
- Découvrir les tractations des Systèmes 1, 2, 3 entre eux (Kahneman et Houdé).

- Découvrir ce que fait le cerveau face à une obligation de choix entre deux options négatives pour soi.
 - Faire atteindre aux formateurs-enseignants (puis à leurs stagiaires par ricochet), un niveau de conscientisation plus élevé qu'avant cette formation (notamment pour les décisions lors de situations comportant un risque de dommage, physique ou non).
-

PROGRAMME - CONTENU :

Thème 1 : Le cerveau et les probabilités. Parades ...

Thème 2 : Les Systèmes de pensée S1 et S2 de Kahneman (prix Nobel 2012) et S3 d'Olivier Houdé. Parades ...

Thème 3 : Réflexes face à inhibition. Parades ...

Thème 4 : Les erreurs récurrentes et leur logique. Parades ...

Thème 5 : Les biais cognitifs (dont les émotions). Parades ...

Thème 6 : L'influence du nombre de choix et de leur nature respectif. Parades ...

Thème 7 : Les faux souvenirs. Parades ...

MODALITES TECHNIQUES, PEDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT :

- Mises en situation des formateurs à la place des stagiaires pour constater que leur cerveau également possède cette tendance inconsciente à effacer les données, comme pour les stagiaires. Petits tests ludiques pour s'en apercevoir mais ô combien parlants.
- Puis vérification qu'avec les parades données, cela va beaucoup mieux ! Formateurs très sollicités par brefs défis. Liens avec la vraie vie, les publicités connues, etc. Activité par binômes. Variété des sens sollicités. Moments dédiés à la mémorisation. Examen d'une notion sous plusieurs angles. Proposer des parades à tester en direct ou sur son lieu de travail.

- Vidéoprojecteur interactif pour les supports vidéos ; tableau papier, jeux de construction, cahier de réactivation, capture d'écran, cartons vrai/faux, caisson de basse pour sons. Legos. Plickers si besoin. Documents visuels avec détails.
-

MESURES DE L'IMPACT DE L'OFFRE / D'EVALUATION :

1. invention par chaque participant d'une affirmation fausse (grossière ou fine) sur les connaissances vues pendant la journée.
 2. ajouts de mots-clés de la journée, sur des dessins ou photos fournis par le Consultant Formateur NEUROSUP, et illustrant des situations déjà vues dans la journée.
 3. QCM avec feedback rapide.
 4. mots croisés à remplir avec les mots désignant les notions phares de la journée.
-

TEMPS FORTS DE LA FORMATION :

1. la découverte chez les enseignants que leur cerveau leur joue les mêmes tours que leurs élèves
 2. l'activité où les professeurs seront par deux pour chercher des indices récupérateurs de mots imposés grâce à des souvenirs personnels.
-