

**3 jours****11, 12, 13 juillet 2023****9h - 17h30**

**Développer des outils  
pédagogiques ludiques  
sur la rénovation  
énergétique et la  
thermique du bâtiment**

## INFOS PRATIQUES

> Inscriptions directement auprès du formateur **Clément BRESCIANI**

> Lieu :

**La BASE - 24 boulevard de la Marne, 76000 ROUEN**

> Contacter l'organisme de formation :

**GRAINE Normandie : 02 31 95 30 64 ou**

**[formation@graine-normandie.net](mailto:formation@graine-normandie.net)**

> Contacter le formateur :

*Clément BRESCIANI - [clement@vagabondsenergie.org](mailto:clement@vagabondsenergie.org) - 06 80 92 43 43*

Une formation proposée par le  
**GRAINE Normandie**



Mise en pratique par Les  
**Vagabond.es de l'Énergie**



## PUBLIC CIBLE

**Animateurs et animatrices professionnel.les ou bénévoles de la rénovation énergétique auprès du grand public**

## PRE-REQUIS et EVALUATION

**Avoir une première expérience d'animation grand public sur des sujets relatifs à la transition énergétique**

**L'évaluation se fait d'une part en fin de formation puis 3 à 6 mois après la formation.**

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Maîtriser les différentes mécaniques ludiques dans l'univers du jeu de société
- Relier une mécanique ludique à un objectif pédagogique
- Maîtriser les grands enjeux de la rénovation énergétique de l'habitat
- Développer un ou plusieurs outils ludiques sur la thématique de la rénovation énergétique de l'habitat

## COMPETENCES A LA FIN DE FORMATION

**A l'issue de la formation le stagiaire sera capable de ...**

- Développer en autonomie des outils ludiques à destination du grand public
- Accompagner les participants dans la compréhension des mécaniques ludiques
- Vulgariser les grands enjeux de la rénovation énergétique de l'habitat

## METHODES PEDAGOGIQUES

- Pratique immersive de mécaniques ludiques à travers des outils existants
- Retour et questionnements sur les expériences vécues
- Apports de connaissances sur la rénovation énergétique de l'habitat
- Création accompagnée d'outils ludiques
- Mise en situation d'animation et de vulgarisation dans différents contextes

## CONTENU

> **Jour 1 :**

- Echanges sur les expériences vécues d'animation ludique auprès du grand public, avec identification de mécaniques efficaces, de points de blocages et de pistes d'amélioration
- Découverte d'outils ludiques existants sur la thématique de l'énergie dans l'habitat et autres thématiques connexes : consommation d'électricité, énergies renouvelables, changement climatique
- Apport de connaissances sur les mécaniques ludiques dans les jeux de société

> **Jour 2 :**

- Apport de connaissance sur la rénovation énergétique dans l'habitat : isolation, inertie, migration de vapeur d'eau dans les parois anciennes, systèmes de chauffage, de production d'eau chaude, énergies renouvelables
- Identification des objectifs pédagogiques associés à l'activité du stagiaire
- Choix de mécaniques ludiques adaptées aux objectifs pédagogiques du stagiaire

> **Jour 3 :**

- Création de 3 outils ludiques adoptant des mécaniques de jeux différentes
- Mise en situation : jeux de rôle animateur / participant
- Evaluation et pistes d'amélioration

## TARIFS ET CONDITIONS

**1610€ TTC par personne**

**Hébergement et repas à la charge du stagiaire**

**Règlement dans les 30 jours suivant le dernier jour de formation**

**Personne en situation de handicap : n'hésitez pas à nous contacter nous ferons de notre mieux pour vous donner accès à la formation.**

## FORMATEUR(S)

**Clément BRESCIANI**

Titulaire d'un Master professionnel en ingénierie, spécialité maîtrise de l'énergie  
Modules de formation de formateur auprès des organismes Le Point de Croix et Simbiosio  
4 ans d'expérience en Espace Info-Energie et 3 ans d'expérience en tant qu'animateur et formateur de la transition énergétique

**Yann GAZIER**

Titulaire d'un DEJEPS Développement de Projets, Territoires et Réseaux  
Création de plus de 10 outils ludiques dans le domaine de la transition écologique  
1 an d'expérience en animation professionnelle d'outils ludiques