

CRÉÉZ ET ANIMEZ DES CLASSES VIRTUELLES DYNAMIQUES ET LUDIQUES

**4h00 de formation en live
(2 fois 2h00 en classe virtuelle)**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Transformer une formation présentielle en mode Classe Virtuelle.
- Choisir le logiciel qui correspond à vos besoins.
- Adopter les postures d'animation adaptées à la formation à distance.

PUBLICS

- Experts métier ou formateurs occasionnels.
- Formateurs aguerris souhaitant évoluer vers la formation à distance.
- Responsables formation ou des ressources humaines.
- Consultants.
- Coachs.
- Enseignants.

Programme 1ère séquence

TRADUIRE LE PRÉSENTIEL EN DISTANCIEL

- ▶ La classe virtuelle : seule, en complément du présentiel, en complément du e-learning.
- ▶ Traduire une formation présentielle en classe virtuelle :
 - Les principes
 - Les supports
- ▶ Choisir le logiciel adapté à vos activités (*de quelles fonctionnalités ai-je besoin ?*)
- ▶ L'équipement nécessaire pour des prestations de qualité.
- ▶ Scénariser avant d'animer.
- ▶ Consignes à donner aux participants (en amont) pour minimiser les difficultés de connexion.
- ▶ Organiser les interactions pour impliquer et maintenir l'attention.
- ▶ Utiliser la classe virtuelle comme outil de pédagogie inversée et de tutorat à distance.

Durée : **2h00**

Les enregistrements de cette formation sont mis à disposition des participants, sur une plateforme privée, pour une consultation en différé.

Programme 2ème séquence

ANIMER DES CLASSES VIRTUELLES DYNAMIQUES & LUDIQUES

- ▶ Adopter les postures spécifiques à la formation à distance.
- ▶ Rythmer les interventions avec des activités dynamiques, grâce aux fonctionnalités standard : *partage d'écran, tableau blanc, chat, sondages, projection de clips vidéo...*
- ▶ Intégrer des logiciels tiers pour animer avec : *cartes mentales, questionnaires, écriture collaborative, tableaux de post-its, nuages de mots, tableaux blancs interactifs...*
- ▶ Faire jouer à distance : *jeux de rôle, jeux de questions, mots croisés, flash cards, jeux de Thiagi...*
- ▶ Le dosage entre apport de l'animateur et échanges entre participants.
- ▶ Faciliter des exercices individuels, en sous-groupes, en plénière.
- ▶ Garantir le respect des règles de bonne conduite.
- ▶ Faire face aux contraintes techniques.
- ▶ De l'usage de la webcam.

Durée : **2h00**