

CRÉER & ANIMER DES CLASSES VIRTUELLES EFFICACES



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

PRÉALABLES

- Disposer d'un ordinateur avec webcam et microphone
- Aucune connaissance spécifique est requise
- Casque micro (souhaité)

DÉROULEMENT

- Lieu : à distance.
- Taille des groupes : Minimum 6, maximum 20 participants.
- Durées globale - 8h30 décomposées de la manière suivante :
 - ▶ **Module 1** - 6h30 d'apprentissage individuel asynchrone
 - ▶ **Module 2** - 2h00 d'apprentissage collectif synchrone

PUBLICS

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

SUIVI & ÉVALUATION

- Mise à disposition d'un forum de discussion
- Questionnaire d'évaluation des acquis
- Questionnaire de satisfaction

MODALITÉS TECHNIQUES & PÉDAGOGIQUES

L'accès à la formation se fait à partir de notre plateforme LMS (accès pendant 3 mois) :

- **Module 1** - Modules e-learning, vidéos interactives, quiz, articles...
- **Module 2** - Séquence en classe virtuelle

Documents remis aux participants :

- Copie des diapositives présentée durant la rencontre en classe virtuelle & enregistrement vidéo (pour révision en différé)
- Script des modules e-learning
- Modèles de documents de scénarisation



LEARNING BY DOING SARL - 75, rue de Lourmel 75015 Paris

N° Siret : 78945847800029 - Organisme de formation déclaré sous le numéro 1192191799211 auprès du Préfet de la région d'Ile de France



La société Learning By Doing a été référencée par le DATADOCK. Ses interventions sont financables par l'ensemble des OPCA.

NDA (n° déclaration Datadock) : 11921917992 - Id. DD : 0004965

CRÉER & ANIMER DES CLASSES VIRTUELLES EFFICACES

Programme

MODULES	CONTENU	ACTIVITÉS
<p>(1)</p> <p>Les fondamentaux de la classe virtuelle</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>6h30 D'apprentissage autonome sur plateforme LMS</p> </div>	<p>CLASSE VIRTUELLE ET FORMATION MULTIMODALE (1h00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La multimodalité - Qu'est-ce qu'une classe virtuelle ? - De la conception et de l'animation de formations - Les raisons pour utiliser la classe virtuelle <p>CHOISIR SES LOGICIELS (1h45)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critères de choix - Les logiciels du marché - Les logiciels complémentaires <p>CONCEVOIR UNE SÉQUENCE DE CLASSE VIRTUELLE (2h00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le processus d'apprentissage - Traduire les activités présentielle en activités de classe virtuelle - Les principes d'ergonomie multimédia - Exemples de scénario de formations en classe virtuelle - Les erreurs à éviter <p>ANIMER EN DYNAMIQUE (1h45)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les étapes d'une séquence en classe virtuelle - Fonctionnalités essentielles avec un focus sur la fonction « ateliers » - Conseils d'animation - Faire face aux contraintes techniques 	 <p><i>Capsules vidéo pour introduire les idées clés</i></p>  <p><i>Modules e-learning pour développer les concepts</i></p>  <p><i>Articles thématiques et exemples concrets</i></p>  <p><i>Modèles de documents pratiques pour concevoir vos propres formations</i></p>  <p><i>Quiz et questionnaires pour évaluer vos acquis</i></p>  <p><i>Forum de discussion pour partager les expériences</i></p>
<p>(2)</p> <p>Jouer en classe virtuelle</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>2h00 D'apprentissage collectif en classe virtuelle</p> <p>le 5 juillet 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> - de 10h00 à 12h00 - ou de 15h00 à 17h00 </div>	<p>SIMULATION D'UNE SÉRIE DE JEUX DE FORMATION POUR :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire connaissance, sans faire le tour de table - Faire exprimer aux apprenants leur état d'esprit - Brainstormer - Introduire un sujet et donner envie de l'approfondir - Réactiver l'attention - Apprendre de manière collaborative - Faire une pause « studieuse" - Évaluer les acquis <p>CONSEILS PRATIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter et faire respecter les règles de vie - Personnaliser la communication pour une meilleure relation - Organiser les activités pédagogiques avec la "Pyramide de l'apprentissage". - Quel est le bon rythme ? - Donner le juste rôle au chat et à la webcam 	 <p>290,00</p>  <p><i>Ce module est entièrement basée sur la pédagogie active et ludique.</i></p>

L'INTERVENANT & CONCEPTEUR DE CETTE FORMATION

Formation initiale – à l'Université de Rouen

- DESS Ingénierie de la Formation
- DEA en Sciences de l'Éducation
- Études DU Digital Learning (Concevoir un Dispositif de Formation à Distance)

Domaines de compétences

- Formation de formateurs
- Conception de formations présentielle et à distance
- Création de jeux d'entreprise



Carlo Bianchi
Consultant en Ingénierie Pédagogique et
Formateur depuis 1991
Gérant de LEARNING BY DOING

Parmi ses missions

- **LFI (Les Formations d'Issoudun)** : Formation des formateurs à l'approche multimodale et accompagnement dans la digitalisation des formations diplômées de l'organisme.
- **ALLIANZ** - Formation des formateurs internes – la conception/animation de classes virtuelles (Webex Training).
- **SAINT GOBAIN** (France, Angleterre, Chine, Vietnam, Thaïlande) - Formation à la conception et à l'animation de formations blended dans plusieurs services (production et fonctions support).
- **CCI de TOULOUSE** – Formation de 40 formateurs à la pédagogie inversée.
- **GÉNÉRALI** (Italie) - Formation à la conception, animation et administration de la solution de classe virtuelle Adobe Connect.
- **CRAIF (Centre de formation à l'autisme)** : Formation des formateurs à la transition du 100% présentiel, vers le multimodal.
- **ISUPNAT (École de Naturopathie)** : Accompagnement du responsable pédagogique à la mise en forme d'un parcours de formation blended.
- **BOLLORE AFRICA LOGISTIC** – Conception d'une formation au management d'équipes et à la conduite du changement pour Middle-Managers.
- **CARREFOUR**– Conception d'un module de formation à la relation client à distance.
- **CONFORAMA** – Formation de l'équipe de formateurs internes à la transformation de formations présentielle en séquences de classe virtuelle.
- **CEGOS** - Ré-engineering du séminaire « concevoir un jeu pédagogique » et formation de plusieurs intervenants à l'animation en classe virtuelle.
- **ICADE** – Conception du séminaire d'intégration des nouveaux collaborateurs.
- **MSD Laboratoire** – Formation des formateurs internes à l'animation de la solution de classe virtuelle Adobe Connect.
- **PSA** - Formation des formateurs internes – la conception/animation de classes virtuelles (Adobe Connect)
- **Bombardier** - Formation de techniciens à la construction de modes opératoires et à leur utilisation en formation en situation de travail.
- **SNCF** - Formations de formateurs occasionnels internes à l'animation d'outils pédagogiques ludiques.
- **RENAULT** – Conception d'un jeu de formation à la résolution de problèmes collective (méthode QC Story).
- **PLACO-ISOVER** : Conception d'un dispositif de formation au management de la relation client.