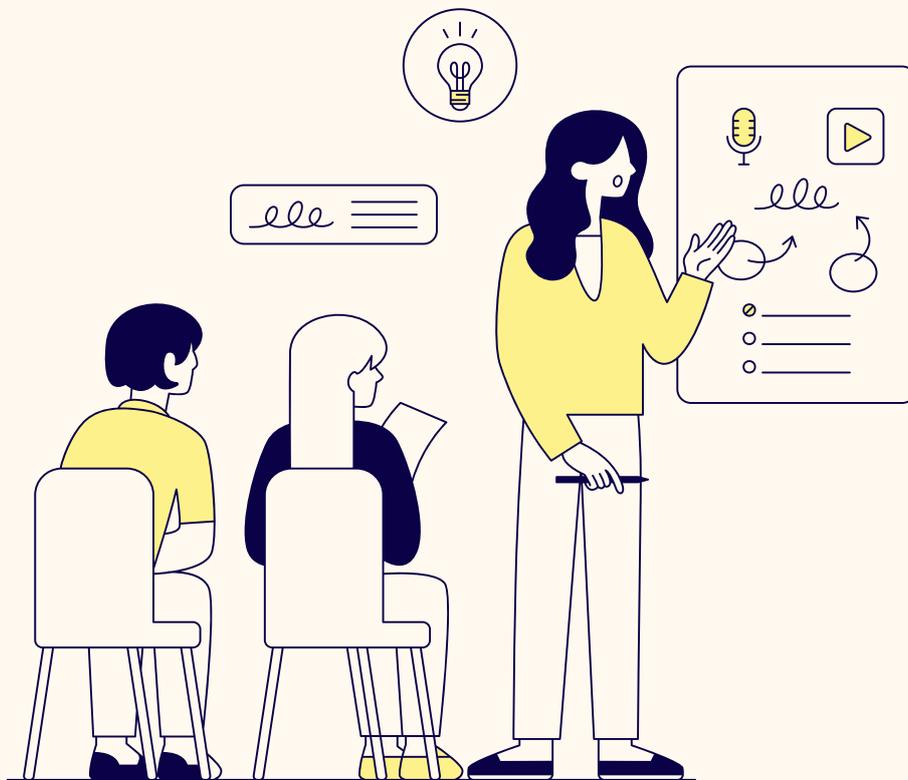


# Module 8

---

## Concevoir et animer une classe virtuelle interactive



## Module 8



### Publics :

Formateurs amenés à concevoir et à animer des classes virtuelles

### Prérequis :

Il est conseillé de disposer d'une expérience de l'animation et de la conception de formations, ou d'avoir suivi une formation de formateur.

### Durée :

2 Jours

### Objectifs de formation :

- Construire et animer sa classe virtuelle en intégrant les spécificités du distanciel
- Découvrir et expérimenter les différents outils d'animation interactive
- Préparer sa classe virtuelle
- Créer ses activités et outils pédagogiques
- Favoriser la participation et les interactions
- Animer différentes activités distancielles

# Méthodes pédagogiques

- Nombreuses mises en pratiques et études de cas
- Echanges et ateliers permettront aux participants de partager leurs pratiques et de s'entraîner
- Les apports méthodologiques viendront éclairer les expérimentations
- Le déroulement de la formation sera utilisé comme terrain d'analyse et de prise de recul
- Les participants pourront travailler sur leurs propres formations

## Modalités d'évaluation

- Etudes de cas, entraînements ou exercices donnant lieu à un feedback du formateur
- Autoévaluation par le participant
- Quizz d'évaluation des acquis

## Participants en situation de handicap

Nous invitons les participants en situation de handicap à contacter notre référent handicap afin que nous envisagions ensemble les meilleures solutions pour adapter notre formation à leurs besoins.

## La certification

Cette formation prépare à la certification "Concevoir et animer une action de formation" enregistrée au répertoire spécifique.

# Programme

## CONTENU DÉTAILLÉ DU MODULE

### Intégrer les spécificités de la classe virtuelle

- Les aspects techniques
- Le lien avec le groupe
- Le niveau d'attention et de concentration
- La dimension émotionnelle
- Les contraintes à prendre en compte

### Connaître les outils d'animation à distance

- Les principales plateformes de visioconférence et leurs fonctionnalités : salles de sous-groupe, partage d'écran, partage de l'animation, chat, tableau blanc ...
- Les outils d'animation interactive (Klaxoon, Beekast, Kahoot, Padlet, ....), les activités proposées et leur objectif respectif

### Construire et préparer sa classe virtuelle

- Définir les objectifs et le contenu
- Scénariser sa formation : séquençement, activités, timing
- Construire ses activités et créer ses outils
- Soigner sa préparation pour aborder son animation avec sérénité

# Programme

## Adopter un mode d'animation propice à la participation

- Mettre en place les conditions de la motivation et de la participation
- Créer le lien avec le groupe
- Prendre le temps nécessaire à la prise en main des outils par les participants
- Poser le cadre de fonctionnement de la classe virtuelle
- Créer et entretenir les interactions
- Varier le rythme
- Maintenir le contact avec les participants
- Soigner sa communication verbale et non verbale
- Repérer les signes de fatigue ou de perte d'attention
- Encourager la coopération
- Gérer les incidents techniques

## Animer les différentes activités

- Animer une activité ascendante : partage de représentations, brainstorming, nuage de mots, puzzle, quizz, carrousel, vidéo pédagogique, ...
- Animer une séquence descendante
- Animer une mise en application : ateliers en sous-groupes, mises en situation
- Animer une activité évaluative