

ANIMER DES CLASSES VIRTUELLES DE FAÇON INNOVANTE

PROGRAMME DÉTAILLÉ

Comprendre les enjeux d'une classe virtuelle

- Identifier les caractéristiques techniques et pédagogiques d'une CV.
- Découvrir les différentes règles des classes virtuelles.
- Définir les facteurs clés de succès.

Revisiter les fondamentaux de la pédagogie des adultes, pour mieux transposer ses activités à distance

- Distinguer les types de classes virtuelles : acteur ou spectateur ?
- Mettre en place des modes d'animations atypiques.
- Définir les objectifs de formation et les objectifs pédagogiques, pour mieux évaluer.
- Choisir les méthodes pédagogiques appropriées.
- Distinguer synchrone et asynchrone.
- Favoriser les conditions d'apprentissage en tenant compte de la motivation et de la chronobiologie de l'adulte en formation.

Concevoir les principales étapes de sa classe virtuelle

- Développer et prévoir la qualité des échanges pour favoriser la parole des participants.
- Organiser le travail en sous-groupes, individuel ou collectif.
- Découvrir un panel d'outils de visioconférence et leurs fonctionnalités
- Identifier la posture d'un formateur à distance : rôle, présentation, caméra, posture, voix, installation.
- Bien démarrer : se présenter, animer (voix, ton, posture, gestes), générer des interactions et créer une dynamique à distance.

Préparer ses animations, de façon ludique et innovante

- Connaître les techniques d'animation dynamisantes : energizers, starters, icebreaker, mini-activités, variation des rythmes... qui engagent les participants.
- Découvrir des outils digitaux collaboratifs et leurs fonctionnalités (Klaxoon, Kahoot, Wooclap, Jamboard...).
- Savoir transposer ses activités réalisées en présentiel, en activités distancielles.
- Apprendre à gérer les imprévus : problème informatique, de connexion...

S'entraîner à animer

- Mettre en pratique l'animation de sa mini-séquence.
- Débriefe entre pairs.

Bâtir votre plan d'action en vue du suivi post-formation.

Méthodes et moyens pédagogiques

- Utilisation de techniques d'animations dynamisantes
- Jeux de rôle et d'animation.
- Entraînements filmés et analysés en groupe.

OBJECTIFS DE FORMATION

- Comprendre les enjeux d'une classe virtuelle
- Revisiter les fondamentaux de la pédagogie des adultes à distance
- Concevoir les principales étapes de sa classe virtuelle
- Préparer ses animations, de façon ludique et innovante
- S'entraîner à animer

PUBLICS CONCERNÉS

Formateurs et consultants désireux de perfectionner leurs pratiques.

PRÉREQUIS

- Avoir déjà animé en présentiel
- Venir, si possible, avec un exemple de présentation à animer

DURÉE

- 2 jours ou 14 heures +
- 1 heure de visioconférence à 45 jours du séminaire
- Accès à la plateforme Activ'learning.

INTERVENANT

Consultant spécialiste en pédagogies innovantes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Tests d'évaluation avant/après.
- Remise d'une attestation de fin de formation.