

Apprenez à former à distance

former accompagner innover

Concevoir une classe virtuelle
Scénariser une classe virtuelle
Animer une classe virtuelle

Scénariser et animer une activité de formation en classe virtuelle

Cette formation propose de développer vos compétences en conception, scénarisation et animation de classe virtuelle. Vous apprendrez à combiner la classe virtuelle en lien avec vos différentes séquences de formation multimodale afin de l'intégrer au mieux. Après avoir découvert les caractéristiques d'une classe virtuelle vous allez concevoir et scénariser celle-ci avant de l'animer en co-animation avec le formateur.



Publics visés : Responsables formation, digital learning manager, formateurs



Pré-requis : tous publics ayant une expérience significative dans le domaine de la formation ou un domaine lié. Avoir un projet professionnel lié à la formation



Niveau de la formation : le niveau n'est pas référencé dans le cadre de l'éducation nationale et du RNCP. Il s'agit d'une formation dont la finalité est reconnue par les organismes en charge du référencement des organismes de formation.



COMPÉTENCES VISÉES

- Réaliser un guide d'apprentissage en ligne pour aider les participants à s'approprier la classe virtuelle
- Concevoir des supports d'animation avec une ergonomie favorisant l'expérience utilisateur
- Construire un scénario pédagogique utilisant les différents objectifs d'enseignement de la taxonomie de Bloom
- Maîtriser les techniques d'animation afin de maintenir la motivation et l'implication des apprenants



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À L'ISSUE DE LA FORMATION, L'APPRENANT SERA CAPABLE¹

- D'expliquer la psychologie cognitive en formation pour adulte
- De déchiffrer les sciences de l'éducation applicables en formation

¹ « Capacité(s) que le formé doit avoir acquise(s) à l'issue d'une action de formation définie(s) par le formateur à partir d'un objectif de formation. L'objectif pédagogique sert à construire et à conduire l'action de formation et à évaluer les capacités acquise(s). Norme AFNOR X50-750

- De discriminer les différents types d'apprenants
- De structurer la progressivité dans une formation digitale
- De distinguer les spécificités d'une classe virtuelle et des différents outils existants
- De justifier des avantages et inconvénients de la classe virtuelle
- D'utiliser un outil de classe virtuelle
- De produire un didacticiel expliquant comment utiliser l'outil de classe virtuelle pour les formateurs et pour les apprenants
- D'appliquer les principes de l'ergonomie cognitive à son support de formation
- D'adapter ses commentaires et sa voix en lien avec le support de formation
- De corriger un support existant ou construire un nouveau support pour sa classe virtuelle
- D'écrire un guide d'animation
- De justifier des choix d'un guide d'animation de classe virtuelle



MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

En ligne.

Cette formation est découpée en quatre modules.

L'ensemble des modules couvre les besoins en compétences indispensables à la réalisation de la scénarisation de l'animation d'une classe virtuelle.

Chaque production fait l'objet d'une rétroaction individuelle argumentée afin que chaque apprenant puisse procéder à sa remédiation.

À l'issue de cette formation, l'apprenant sera autonome pour proposer une animation de classe virtuelle et d'argumenter ses choix pédagogiques et ergonomiques.

Le modèle retenu est celui de la formation-action selon la définition de Le Boterf²

² La formation-action est une modalité de formation permettant de s'approcher le plus possible de la construction des compétences. Par sa finalisation sur le traitement de problèmes ou de projets réels, elle constitue une remarquable opportunité pour entraîner à la combinaison et à la mobilisation de ressources pertinentes (savoirs, savoir-faire, ...), pour créer et mettre en œuvre des compétences." (Guy LE BOTERF - L'ingénierie des compétences - Éditions d'Organisation - 1998 - p.144).



SYSTÈME D'ÉVALUATION

En cours de formation

Évaluation de l'acquisition des connaissances au travers de la réalisation de travaux pratiques. Évaluations formatives pendant la formation pour aider l'apprenant à apprendre à apprendre.

Évaluation de la satisfaction et de la pertinence de la formation par module

Évaluation à chaud de la satisfaction et de la pertinence de la formation, en ligne via un questionnaire entre 0 et 5 jours après la fin de la formation.

Évaluation des acquis en fin de formation

Évaluation par productions d'un ou plusieurs livrables par module.

Évaluation des transferts des acquis de la formation

- Évaluation du transfert sur les situations de travail (les stagiaires appliquent-ils ce qu'ils ont appris) sous 3 mois avec l'assistance des n+1 par suivi en Hot Line ou par entretien



MOYENS PEDAGOGIQUES

Supports en ligne

Pendant la formation les apprenants bénéficient d'un accompagnement tutoral administratif, technique et pédagogique. L'accompagnement pédagogique proposé en ligne l'est de manière proactive et réactive selon les besoins émis par l'apprenant ou détectés par le tuteur. L'accompagnement pédagogique proposé en ligne l'est de manière proactive et réactive selon les besoins émis par l'apprenant ou détectés par le tuteur. Les délais d'interventions des tuteurs sont fixés à 48 heures maximum, sur la base des jours ouvrés.

À l'issue de la formation, les apprenants bénéficieront des exemples documentaires fournis, des corrections de leurs travaux et diverses ressources à leur disposition sur le web. Les ressources formatives resteront à leur disposition pendant une période de trois mois après la date de fin de la formation. Cela pour qu'ils puissent s'en aider dans le cadre du transfert de leurs compétences.

Matériel nécessaire en ligne

Un ordinateur :

- ✓ équipé d'un micro et d'une webcam fonctionnels
- ✓ sur lequel l'installation de logiciels est autorisée

- Une connexion au réseau internet autorisant l'accès au web ;
- Une adresse mail valide.



DÉROULEMENT DE LA FORMATION

En continu ou en discontinu selon les contraintes opérationnelles rencontrées.

DUREE / HORAIRES

18 heures/Horaires à déterminer

LIEU

En ligne.

DATES

À déterminer.



TARIF DE LA FORMATION

950 € HT / personne

Scénariser et animer une activité de formation en classe virtuelle

Démarrage par une classe virtuelle de lancement hors formation : 30'

Module 1 - Intégrer la classe virtuelle dans ses formations

Temps d'apprentissage et production estimé : 5 h 00

Accompagnement estimé en ligne (dont classe virtuelle) : 1 h 40

Objectif pédagogique :

À l'issue du module 1, l'apprenant sera capable de :

- De combiner la classe virtuelle avec les autres séquences de sa formation

Compétences visées :

- Généraliser la psychologie cognitive en formation pour adultes
- Généraliser les sciences de l'éducation applicables en formation
- Discriminer les différents types d'apprenants
- Structurer l'écriture des objectifs pédagogiques d'une formation

Module 2 - Les fondamentaux de la classe virtuelle

Temps d'apprentissage et production estimé : 4 h 00

Accompagnement estimé en ligne (dont classe virtuelle) : 2 h 10

Objectif pédagogique :

À l'issue du module 2, l'apprenant sera capable de :

- Décrire les caractéristiques techniques d'une classe virtuelle

Compétences visées :

- Distinguer les spécificités d'une classe virtuelle
- Comparer les avantages et inconvénients de la classe virtuelle
- Maîtriser les fonctionnalités d'un outil de classe virtuelle
- Produire un didacticiel d'utilisation de la classe virtuelle

Module 3 - Scénariser un cours en classe virtuelle

Temps d'apprentissage et production estimé : 6 h 00

Accompagnement estimé en ligne : 0 h 50

Objectif pédagogique :

À l'issue du module 3, l'apprenant sera capable de :

- Concevoir la scénarisation de sa classe virtuelle pour la rendre efficace

Compétences visées :

- Appliquer les plans de supports adaptés aux besoins des apprenants
- Justifier des plans des supports dans sa scénarisation
- Argumenter le déroulement de sa classe virtuelle dans un storyboard

Module 4 - Animer une classe virtuelle

Temps d'apprentissage et production estimé : 3 h 00

Accompagnement estimé en ligne (dont classe virtuelle) : 0 h 30

Objectif pédagogique :

À l'issue du module 4, l'apprenant sera capable de :

- D'animer une classe virtuelle en respectant le conducteur de celle-ci

Compétences visées :

- Écrire un conducteur de classe virtuelle
- Justifier des choix du conducteur de classe virtuelle
- Animer une classe virtuelle

Clôture par une classe virtuelle de synthèse : 30'

Cette unité est ponctuée d'évaluations formatives, afin de permettre aux apprenants de s'auto-évaluer et ainsi les aider à apprendre à apprendre. À l'issue de ce module l'apprenant aura réalisé un scénario de classe virtuelle, un didacticiel pour les apprenants et un conducteur de sa classe virtuelle.

Ce livrable justifiera des compétences acquises par l'apprenant.