



CONCEVOIR ET ANIMER UNE CLASSE VIRTUELLE



OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Savoir définir les objectifs pédagogiques d'une classe virtuelle.
- Savoir concevoir le contenu, définir des animations interactives innovantes, élaborer les supports.
- Savoir paramétrer et animer une classe virtuelle dynamique et interactive.



PROGRAMME

01 — LA CONCEPTION D'UNE CLASSE VIRTUELLE

- L'identification du besoin, de la population cible, des conditions de formation
- La formulation des objectifs pédagogiques
- Le type de classe : prérequis, formation, training, suivi de formation, partage d'expériences, validation des acquis, parcours de formation
- Le recueil et la mise en forme du contenu, des exercices interactifs, des mises en situation
- Le choix de la durée (selon le nombre de participants)
- Les conditions techniques de succès

02 — LA PRÉPARATION

- L'ergonomie du poste de travail
- Les écrans, le son, la webcam
- Le paramétrage de la classe virtuelle
- Les tests techniques
- Le lancement des invitations
- L'entraînement préalable et ajustement des réglages

03 — L'ANIMATION DE LA CLASSE VIRTUELLE

- Le lancement, la gestion des entrants et retardataires
- La validation du bon fonctionnement technique, la sollicitation d'un « lanceur d'alerte »
- La communication : ton et débit de voix, gestion de la webcam, le regard, la gestuelle
- L'animation des interactions : chats, sondages, exercices, entraînements pratiques, jeux de rôle, Q/R écrites et orales...
- La gestion des écrans de pilotage
- La gestion du temps
- La fin d'une classe virtuelle, le respect du timing, l'engagement final
- L'analyse de l'enregistrement et des statistiques fournies par le logiciel



PÉDAGOGIE

Apports méthodologiques du formateur, exemples concrets de supports, partages d'expériences entre apprenants. Cette formation-action sera l'occasion pour chaque participant de s'entraîner à l'animation de classes virtuelles sur un thème concret de son entreprise.

*Le programme ci-dessus est indicatif.
Il sera adapté sur mesure à vos objectifs et besoins après un échange et les conseils d'un chef de projet Fora.*