

# CONCEPTION & ANIMATION en distanciel

TARIF  
COLLECTIF  
1600€

TARIF  
INDIVIDUEL  
600€



## TRANSFORMER UN PROGRAMME PRÉSENTIEL EN DISTANCIEL : LES ESSENTIELS



### Objectifs

- ❖ Acquérir une méthodologie pour passer un programme présentiel en distanciel
- ❖ Identifier les modalités pédagogiques favorisant l'interactivité
- ❖ S'adapter aux différents profils d'apprentissage

**Compétences visées : concevoir et animer un programme distanciel**

### 1. Sensibiliser au digital/Remote Learning

- ✓ Focus sur la classe virtuelle : les principales fonctionnalités et différences avec le présentiel.
- ✓ Les essentiels d'une classe virtuelle : les bonnes pratiques (durée, nombre de participants, durée de chaque séquence, les conditions de réussite, les freins et usages de la classe virtuelle)
- ✓ Focus sur l'utilisation et les principes de conception avec vos outils internes par exemple

### 3. Apports

- ✓ L'avant : réflexion - sujet - Mindmap => Storytelling
- ✓ Présentation d'un storyboard => structure - pédagogie inversée
- ✓ Réflexion sur le choix des modalités : pourquoi cette modalité ? Pourquoi à ce moment dans la formation ? Objectif pédagogique ?
- ✓ Apports - Les besoins de l'apprenant à distance : Ligne pédagogique à distance
- ✓ Profils d'apprenants

### 2. Etape d'animation de sa classe virtuelle

- ✓ Identifier le biorythme des participants lors d'une journée d'animation en présentiel et d'une classe virtuelle
- ✓ Disposer d'une cartographie de modalités pédagogiques à privilégier en fonction du sujet traité, des objectifs pédagogiques
- ✓ Comprendre la conception et ligne pédagogique pour savoir l'animer à distance et donner du sens
- ✓ Savoir déterminer le profil de son interlocuteur pour adapter sa communication et être plus pertinent à distance



### Durée de la formation

6h en distanciel : 2 classes virtuelles de 3h pour un groupe de 6 personnes



### Prérequis

Une première expérience dans la conception est nécessaire

Dates : 27/09 - 19/10 - 22/11



### Méthodes pédagogiques et évaluation

- + Réflexion Mindmap
- + Pédagogie inversée
- + Conception d'une séquence/déroulé de formation en binôme
- + Évaluation sous forme de Quizz ludique à l'issue de la formation