

obe<sup>a</sup>



VENDREDI 7 FEVRIER 2025

[www.obea.fr](http://www.obea.fr)

## Animer en Blended Learning

### OBJECTIFS

- Connaître les atouts des dispositifs de blended learning
- Identifier les modes d'animation propres aux dispositifs en blended

### PUBLIC

Formateurs, concepteurs de formations

### PROGRAMME

#### 1- Les dispositifs en blended learning

- Définitions et finalités
- Mailler les nouvelles technologies en autoformation avec des formations en présentiel
- Les atouts et caractéristiques des dispositifs en blended
- Les différents outils : e-learning, ressources multimédia, serious game,...

#### 2- L'organisation des dispositifs en blended

- Accès à des modules e-learning en amont ou en aval du présentiel
- Utilisation d'un serious game ou de jeux virtuels pendant la formation et après en auto formation
- Accès à des centres de ressources en aval de la formation

#### 3- Quelle pédagogie développer ?

- Les ressorts de l'animation autour d'un jeu pédagogique
- Comment mailler les apports du formateur et les enseignements issus de la pratique du jeu ou des modules e-learning
- La dynamique de groupe autour du jeu
- Etablir le lien entre la situation simulée par le jeu et la réalité vécue par les participants dans leur pratique managériale
- Comment gérer les réticences de certains participants vis-à-vis de l'outil multimédia
- Comment passer du jeu à la capitalisation des savoirs et des pratiques pour assurer l'opérationnalité du dispositif

### TOUTES LES SESSIONS