LUNDI 21 AVRIL 2025

www.obea.fr

web07	1 jour(s)	Coût non défini

Animer une classe virtuelle

OBJECTIFS

- Identifier les spécificités de la modalité classe virtuelle
- Déterminer l'intérêt pédagogique et le contenu approprié
- Scénariser une classe virtuelle : créer son déroulé et préparer ses activités
- Appréhender l'interface d'un outil de visioformation
- Appliquer les méthodes d'animation d'un groupe à distance

PUBLIC

Formateur, concepteur pédagogique

PROGRAMME

1- Les bases de la classe virtuelle

- Les caractéristiques d'une formation en classe virtuelle
- Comparatif des outils du marché
- L'apprenant au cŒur du dispositif
- Interactivité et partage : le formateur facilitateur
- Les risques et limites

2- Déployer une formation en classe virtuelle

- Processus projet : De l'expression de besoin au déploiement
- Les jalons de validation intermédiaires

3- Les outils de visio-formation

- Présentation de l'interface
- Le socle commun de fonctionnalités
- Configurer son espace, préparer ses activités
- Gérer les utilisateurs et administrer la plate-forme

4- Scénariser sa classe virtuelle

- Identifier les séquences pédagogiques et le contenu adapté
- Elaborer un déroulé pédagogique
- Les clés de la scénarisation : Etudes de cas
- Rédaction d'un scénario à partir d'un contenu réel

5- Animer sa session à distance

- Les bonnes pratiques d'animation en classe virtuelle
- Les postures de l'animateur et de l'apprenant
- Maitriser les temps clés

6- Mise en pratique (à distance en aval)

- Animation en sous-groupes des contenus scénarisés pendant la formation
- Feedback des participants et de l'animateur

TOUTES LES SESSIONS