

4-3

## DYNAMISER L'ANIMATION D'UNE CLASSE VIRTUELLE

### Durée et Horaires :

7h soit 2 demi-journées à distance  
(séance de 3h30)

9h – 12h30 et 13h30 – 17h

### Dates et lieux :

**1<sup>er</sup> semestre 2023 :**

Format : à distance

**2<sup>nd</sup> semestre 2023 :** 1 session

Format : à distance

Mercredi 29 novembre après-midi  
et mercredi 13 décembre après-midi

### Conditions d'accès pour la formation à distance :

La formation est réalisée sous forme de visioconférence avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.

### Intervenant(es) :

Guillaume SINGEOT - STRATICE

### Public :

La formation s'adresse à des formateurs, à des chefs de projets, coordinateurs pédagogiques ainsi qu'à toute autre personne impliquée dans l'animation de classe virtuelle ou intéressée par le sujet.

### Prérequis :

(Évalués via un test de positionnement)  
Usage courant des outils bureautiques et navigation internet (évalué via un test de positionnement)  
Expérience d'animation ou d'encadrement de formations.  
Casque et microphone (un kit piéton de smartphone peut convenir), webcam, un smartphone serait un plus.

### CONTEXTE

#### Objectifs généraux :

- Comprendre la modalité « classe virtuelle »
- Comprendre la construction d'une séance de Classe virtuelle
- Favoriser l'engagement de ces participants

#### Objectifs opérationnels :

- Construire une scénarisation de classe virtuelle favorisant l'engagement de leur public
- Faciliter l'utilisation du digital en animation pédagogique (outils internes à la solution de classe virtuelle ou outils externes gratuits et en français)
- Développer une stratégie pédagogique incluant la classe virtuelle comme modalité
- Faire face aux aléas de matériel

### CONTENUS

- L'intégration de la classe virtuelle dans un parcours pédagogique
- L'engagement individuel et l'engagement collectif
- Les outils et leurs usages pour favoriser l'engagement des participants
- La scénarisation de classe virtuelle
- La classe virtuelle sur smartphone, tablette...
- La classe virtuelle, modalité pédagogique à part entière
- La scénarisation d'une classe virtuelle : temps courts, interaction
- L'animation d'une classe virtuelle par les outils externes associées à diverses modalités (classe inversée, apprentissage par les pairs...)
- La place de la classe virtuelle dans un dispositif de formation

### METHODE ET ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Formation action 100% à distance (via des classes virtuelles).

Les participants sont invités à scénariser leur classe virtuelle et à faire une simulation d'animation, évaluée par leurs pairs.

En fonction du groupe, un temps de simulation via des appareils mobiles (smartphones, tablettes...) peut être organisé.

### EVALUATION

Deux évaluations sont réalisées à l'issue de la formation :

Une évaluation de la satisfaction portant sur l'organisation, la pédagogie, l'atteinte des objectifs, la relation avec l'intervenant et les transferts possibles en situation de travail.

Une évaluation des connaissances permettant d'établir le niveau d'atteinte des objectifs.

[FICHE D'INSCRIPTION](#)  

[www.cariforef-provencealpescotedazur.fr](http://www.cariforef-provencealpescotedazur.fr)

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Professionalisation : formations et événements

Date de mise à jour : 19/01/2023

## Délai d'accès :

Inscription possible 48h avant le début de la formation.

## Tarif :

Module payant :

Coût de cette formation :  
350€/participant

Le CARIF OREF n'est pas assujetti à la TVA.

[FICHE D'INSCRIPTION](#)  

[www.cariforef-provencealpescotedazur.fr](http://www.cariforef-provencealpescotedazur.fr)

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Professionalisation : formations et événements

Date de mise à jour : 19/01/2023