

Animer une classe virtuelle impactante et dynamique



Note : Pas noté

Prix

850,00 €

[Poser une question sur ce produit](#)

Description du produit

- [Programme](#)
- [Objectifs](#)
- [Pour qui ?](#)
- [Inscriptions](#)
- [Informations complémentaires](#)

Programme

A l'issue de cette formation, vous aurez appris à animer une classe virtuelle avec la ludo-pédagogie. En utilisant les bonnes pratiques de ludo-animation, vous créerez un environnement propice au maintien de l'attention et à une excellente mémorisation. Vous serez accompagnés dans les différentes étapes du développement d'une classe virtuelle gamifiée, grâce à des ateliers interactifs qui vous permettront de découvrir les clés de réussite de votre animation à distance.

Maîtriser les conditions de réussite d'une animation à distance

- Cibler les conditions pédagogiques optimales d'une classe virtuelle
- Faire le bon Choix de format, de type, et de timing d'une animation à distance
- Déterminer les clés techniques du succès de votre classe virtuelle
- Découvrir l'organisation d'une animation à distance
- Maîtriser les différents outils d'animation de classe virtuelle (sondage, chat, tableau blanc..).

Travaux pratiques

- Jeux ludo-pédagogiques, démonstration, simulation

Construire un synopsis efficace de votre classe virtuelle de 30 minutes

- Définir les objectifs pédagogiques visés
- Sélectionner le contenu pertinent à présenter
- Organiser la macrostructure de votre intervention
- Enrichir votre animation avec des ressources multimédia
- Déterminer les activités ludo-pédagogiques adaptées pour chaque séquence
- Réussir les 2 moments clés « l'introduction » et « la conclusion » de votre animation

Travaux pratiques

- Jeux ludo-pédagogiques, étude de cas, atelier

Développer votre compétence d'animateur de classe virtuelle

- Travailler sa voix (ton, volume, débit)
- Maîtriser votre image devant la webcam
- Gérer l'interactivité avec votre public dans un cadre défini (parole, chat, sondage...)

Travaux pratiques

- Atelier, vidéo-training, exercices pratiques

Animer votre classe virtuelle de manière professionnelle

- Animer votre séquence
- Développer votre analyse de vos pratiques

Travaux pratiques

- Vidéo-training, analyse des pratiques

Option

- Coaching individuel de votre animation à 1 mois et à 6 mois

Objectifs

Objectifs de la formation :

- Maîtriser les techniques d'interactivité à distance
- Concevoir le déroulé ludo pédagogique de son animation
- Animer une classe virtuelle ludique et captivante de 30 minutes
- Méthodes : démonstrative avec travaux pratiques

Bénéfices immédiats :

- Gamification de vos classes virtuelles pour une meilleure attention de votre public
- Maîtrise de l'ingénierie ludo-pédagogique en classe virtuelle

Pour qui ?

- Toute personne souhaitant maîtriser l'animation d'une classe virtuelle dans son activité professionnelle.

Inscriptions

[Nous contacter ici](#)

Informations complémentaires

Référence

- FOR_2002-0008

Durée

- 1 jour (7 heures)

Nombre de places : 6

Équipements nécessaires

- Etre équipé d'un ordinateur pc et d'un casque avec micro pour pc

Pré-requis

- Pratique des notions de base de la pédagogie. Avoir un minimum d'autonomie avec un ordinateur

Documents nécessaire

- Aucun

Tarifs

- Inter-entreprise : 850 € HT/personne
- Intra-entreprise : 2990 € HT

Commentaires des clients

Il n'y a pas encore de commentaire sur ce produit.