



## Optimisation du travail collaboratif et de la formation distancielle via les plateformes synchrones

**Référence Interne :** **OF-ACBV-06**

**Version / Date :** 1.0 / 29.09.2025

**Durées Disponibles :** **2 jours** (14h) - Les Fondamentaux de l'Animation à Distance **3 jours** (21h) - Maîtriser l'Interactivité et la Pédagogie Digitale **5 jours** (35h) - Expert en Conception et Animation de Classes Virtuelles

**Formats Disponibles :** Distanciel Synchrone (Classe Virtuelle)

## **Informations Pratiques & Administratives**

**Durée Totale :** 2 jours (14h) ou 3 jours (21h) ou 5 jours (35h)

**Modalités d'Accès :** Inscription possible jusqu'à 7 jours avant le début de la formation (sous réserve de places disponibles). Contactez-nous pour un devis personnalisé.

**Tarifs (Net de Taxes) : - 2 jours (14h) : 876 € - 3 jours (21h) : 1,314 € - 5 jours (35h) : 1,990 €**

*Tarifs valables pour les sessions inter-entreprises. Pour l'intra-entreprise, nous consulter.*

Ce prix correspond à un coût pédagogique horaire moyen de **60.79 €** par stagiaire. Il est aligné sur les exigences de qualité des financeurs (OPCO, France Travail - AIF) et inclut l'accompagnement d'un formateur expert.

**Financements Possibles :** - OPCO (Opérateurs de Compétences) - Pôle Emploi (AIF - Aide Individuelle à la Formation) - Fonds propres (particuliers, entreprises) - Région

**Accessibilité PSH :** Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap (PSH). Nous étudions chaque situation individuellement pour adapter nos modalités. Contactez notre Référent Handicap [accessibilite@latavernepedagogique.fr](mailto:accessibilite@latavernepedagogique.fr) pour un accompagnement personnalisé.

**Lieu de la Formation : En Distanciel Uniquement (Classe Virtuelle Synchrone) :** La formation se déroule via plateforme professionnelle (Google Meet/Moodle), enrichie par des outils collaboratifs (Miro, Klaxoon, Canva, Moodle) et des salles de sous-groupes pour garantir une interaction constante et un engagement maximal.

## **Public et Prérequis**

**Public Cible :** Formation ouverte à tous/tes, particulier et professionnels, salarié, et demandeur d'emploi. Toute personne souhaitant développer des compétences en animation de formation : futurs formateurs internes ou externes, experts métiers, managers, tuteurs, coaches, animateurs d'ateliers...

**Prérequis Pédagogiques :** Avoir un projet de transmission de compétences. Avoir une aisance avec les outils informatiques de base.

**Prérequis Techniques (pour le distanciel) :** Ordinateur récent, connexion internet stable, casque-micro avec annulation de bruit, webcam fonctionnelle.

## **Objectifs de la Formation**

**Objectifs Pédagogiques :** À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

**1. Maîtriser les spécificités de l'animation** en classe virtuelle pour un engagement maximal. **2. Utiliser pleinement les fonctionnalités techniques** des plateformes pour créer de l'interactivité. **3. Concevoir des scénarios pédagogiques adaptés** au format synchrone à distance. **4. Gérer les dynamiques de groupe et les incidents** spécifiques à la classe virtuelle.

**Objectifs Opérationnels :** Après la formation, vous serez prêt(e) à : - Optimiser son environnement technique et pédagogique pour la classe virtuelle. - Adapter ses supports de cours et son ingénierie au format digital. - Utiliser efficacement le chat, les sondages, les tableaux blancs virtuels et les salles de sous-groupes. - Capter et maintenir l'attention des participants à distance. - Animer des activités collaboratives et ludiques en ligne. - Gérer les problèmes techniques et les comportements difficiles en classe virtuelle. - Développer une posture d'animateur dynamique et confiant à distance. - Scénariser une séquence de classe virtuelle complète et interactive.

## **Blocs de Compétences Détaillés**

### **Bloc 1 : Maîtriser l'environnement technique et scénariser pour le virtuel**

- Optimiser son équipement et l'environnement d'animation à distance. - Adapter les contenus et l'ingénierie pédagogique aux spécificités de la classe virtuelle. - Élaborer un scénario pédagogique détaillé intégrant les outils numériques.

### **Bloc 2 : Animer et interagir efficacement avec les outils de la CV**

- Utiliser les fonctionnalités clés de la plateforme (chat, sondages, réactions, partage d'écran). - Faciliter les échanges et le travail collaboratif (tableaux blancs virtuels, salles de sous-groupes). - Capter et maintenir l'attention des participants à distance (voix, regard, micro-activités).

### **Bloc 3 : Gérer les dynamiques de groupe et les imprévus en ligne**

- Encourager la participation et gérer les silences ou les prises de parole monopolisatrices. - Appliquer des stratégies pour gérer les personnalités difficiles à distance. - Anticiper et résoudre les incidents techniques ou pédagogiques spécifiques au virtuel.

### **Bloc 4 : Concevoir et animer des activités collaboratives et ludiques digitales**

- Créer des activités interactives et engageantes pour les salles de sous-groupes. - Intégrer des techniques de ludopédagogie et de storytelling adaptées à la classe virtuelle. - Débriefer les activités en ligne et synthétiser les apprentissages de manière visuelle.

- **Jour 1 : Les Fondamentaux de la Classe Virtuelle (7h)**
  - **Matin : Comprendre le Format Classe Virtuelle**
    - Module 1.1 : Spécificités de l'Apprentissage à Distance Synchrone (avantages, défis).
    - Module 1.2 : Préparer l'Environnement Technique (plateforme, équipement, atelier "Mon setup parfait").
  - **Après-midi : Cadrage et Scénarisation pour le Virtuel**
    - Module 1.3 : Adapter son Ingénierie Pédagogique (condenser, rythmer, objectifs).
    - Module 1.4 : Structurer son Scénario de Classe Virtuelle (conducteur, activités, atelier ébauche).
- **Jour 2 : Maîtriser les Outils d'Interaction (7h)**
  - **Matin : Les Fonctionnalités Essentielles de la Plateforme**
    - Module 2.1 : Partage d'Écran et Gestion des Supports (optimisation slides, annotations, mise en pratique).
    - Module 2.2 : Le Chat et les Réactions (utilisation, gestion du flux, interactivité).
  - **Après-midi : Collaborer à Distance**
    - Module 2.3 : Les Tableaux Blancs Virtuels (collaboratif, brainstorming, atelier pratique).
    - Module 2.4 : Les Salles de Sous-Groupes (objectifs, préparation, gestion des transitions, mise en pratique).
- **Jour 3 : Techniques d'Animation Spécifiques à la Classe Virtuelle (7h)**
  - **Matin : Maintenir l'Attention et Gérer l'Énergie**
    - Module 3.1 : Capter et Maintenir l'Attention (voix, regard caméra, micro-activités, exercice "Ma Voix Virtuelle").
    - Module 3.2 : Gérer l'Énergie du Groupe à Distance (pauses, ice-breakers, energizers).
  - **Après-midi : Favoriser la Participation et Gérer les Imprévus**
    - Module 3.3 : Encourager la Prise de Parole (inciter questions, gérer silences, "muets" et "bavards", jeu de rôle).
    - Module 3.4 : Gérer les Incidents Techniques et Pédagogiques (anticiper, plan B, comportements difficiles).

- **Jour 4 : Créer des Activités Collaboratives et Ludiques en Ligne (7h)**
    - **Matin : Animer des Ateliers Collaboratifs**
      - Module 4.1 : Design d'Activités en Sous-Groupes (concevoir exercices, livrables, restitutions, atelier).
      - Module 4.2 : Le Feedback et la Synthèse à Distance (techniques de restitution, synthèses visuelles). Utiliser l'IA pour générer des comptes-rendus automatiques et des synthèses de sessions virtuelles
    - **Après-midi : Ludopédagogie en Classe Virtuelle**
      - Module 4.3 : Adapter la Ludopédagogie au Virtuel (jeux de rôle, simulations, mini-défis, atelier création ludique).
      - Module 4.4 : Le Storytelling en Classe Virtuelle (vidéos, images, sons, tension narrative).
  - **Jour 5 : Mise en Pratique Complète et Bilan (7h)**
    - **Matin : Préparation de la Séquence d'Animation**
      - Module 5.1 : Conception de sa Séquence "Ma Classe Virtuelle" (travail individuel, intégration outils/techniques, coaching).
    - **Après-midi : Animation de la Classe Virtuelle et Bilan**
      - Module 5.2 : Mises en Situation "Grand Format" (animation séquence 30 min, feedback structuré, auto-analyse).
      - Module 5.3 : Synthèse et Plan d'Action (récapitulatif, plan d'action personnel, évaluation).
-

## *Adaptation du Programme aux Durées*

- **Version 2 jours (14h) - Les Fondamentaux de l'Animation à Distance :**
  - **Jour 1** : Axé sur la compréhension du format, l'optimisation technique et la scénarisation de base.
    - Modules 1.1, 1.2, 1.3 (condensé), 1.4 (ébauche).
  - **Jour 2** : Focalisé sur les outils essentiels d'interaction et les techniques de maintien d'attention.
    - Modules 2.1, 2.2, 2.3 (fondamentaux), 3.1 (voix, regard, micro-activités), 3.3 (encourager prise de parole simple), avec exercices pratiques et un plan d'action immédiat.
  - *Focus* : Maîtriser les bases techniques et pédagogiques pour animer une classe virtuelle de manière fluide et engageante.
- **Version 3 jours (21h) - Maîtriser l'Interactivité et la Pédagogie Digitale :**
  - **Jour 1** : Modules 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 (approfondis).
  - **Jour 2** : Modules 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 (maîtrise des outils d'interaction et collaboration, pratiques intensives).
  - **Jour 3** : Modules 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 (techniques avancées de maintien d'attention, gestion de groupe et imprévus) et une mise en situation d'animation d'une séquence interactive, suivie d'un bilan et plan d'action.
  - *Focus* : Scénariser et animer des classes virtuelles dynamiques, en exploitant toutes les fonctionnalités interactives des plateformes et gérant les défis spécifiques du distanciel.

## **Outils et Ressources**

**Matériel Pédagogique Fourni :** - Support de cours complet (format PDF) - Fiches pratiques et mémos téléchargeables (check-list environnement technique, templates de conducteur, idées d'activités pour sous-groupes, guide de storytelling digital) - Accès à une bibliothèque de ressources en ligne (vidéos, articles sur l'animation digitale) via Moodle/Google Drive

**Outils Numériques Utilisés :** - **Plateforme de classe virtuelle (Google Meet)** : support principal - Outil collaboratif (Canva) pour les tableaux blancs et brainstormings - Outils de sondage et quiz interactifs (Wooclap, Mentimeter, Kahoot!) - Logiciels de présentation (PowerPoint/Keynote) pour l'adaptation des slides - Accès à la plateforme d'apprentissage en ligne Moodle.

**Moyens Techniques :- Pour tous les participants :** Ordinateur (ou tablette), connexion internet stable, casque-micro avec annulation de bruit, webcam .

## **Modalités d'Évaluation**

**Évaluation Formative (tout au long de la formation) :** - Exercices pratiques, mises en situation d'animation courtes avec feedback direct du formateur et des pairs. - Auto-évaluation guidée sur l'utilisation des outils et la posture d'animateur. - Quiz interactifs et sondages pour valider la compréhension des concepts clés.

**Évaluation Sommative (en fin de formation) :** - **Mise en situation d'animation** d'une séquence de classe virtuelle (20-30 minutes) intégrant au moins trois outils interactifs (évaluation sur une grille de critères techniques, pédagogiques et d'engagement). - **Élaboration d'un scénario pédagogique** pour une classe virtuelle sur un thème donné. - Quiz final de validation des connaissances.

**Évaluation de Satisfaction :** - Questionnaire "à chaud" en fin de session. - Questionnaire "à froid" 3 mois après la formation (pour mesurer l'application des acquis et l'impact sur les animations de classe virtuelle).

## **Modalités d'Accompagnement**

**Avant la Formation :** - Entretien de positionnement (téléphonique ou visio) avec le formateur. - Envoi d'un livret d'accueil détaillé et du règlement intérieur. - Test technique de connexion et d'équipement. - Accès à la plateforme Moodle pour des lectures préparatoires

**Pendant la Formation : Tutorat Actif et Personnalisé :** Apport théorique et disponibilité continue du formateur pour des questions individuelles et **accompagnement en temps réel**, y compris durant les périodes de travaux pratiques et d'exercices d'application (tutorat synchrone). - Accès permanent aux supports et ressources sur Moodle / Google Drive. - Espace d'échange et de collaboration en ligne pour le partage d'idées et de productions.

**Après la Formation :** - Attestation de fin de formation et de compétences. - Accès prolongé à la plateforme de ressources (6 mois). - Accès à un groupe d'échanges de bonnes pratiques pour les animateurs de classes virtuelles.

## **Validation et Suivi**

**Attestation Délivrée :** Une attestation de fin de formation est délivrée à chacun des participants ayant assisté à la totalité de la formation et réalisé les évaluations proposées durant la formation.

**Mesure de l'Impact :** Bilan de satisfaction qualitatif **et d'impact professionnel** ("à froid") 3 mois après la formation pour mesurer l'application concrète des acquis et le retour sur investissement dans le projet professionnel.

**Indicateurs de Résultats :** Taux de réussite aux évaluations, taux de satisfaction des participants, taux de recommandations. Consulter notre document public "Nos Indicateurs de Qualité et de Résultats".