

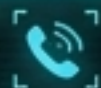
**Blocs de
Compétences
Détaillés**



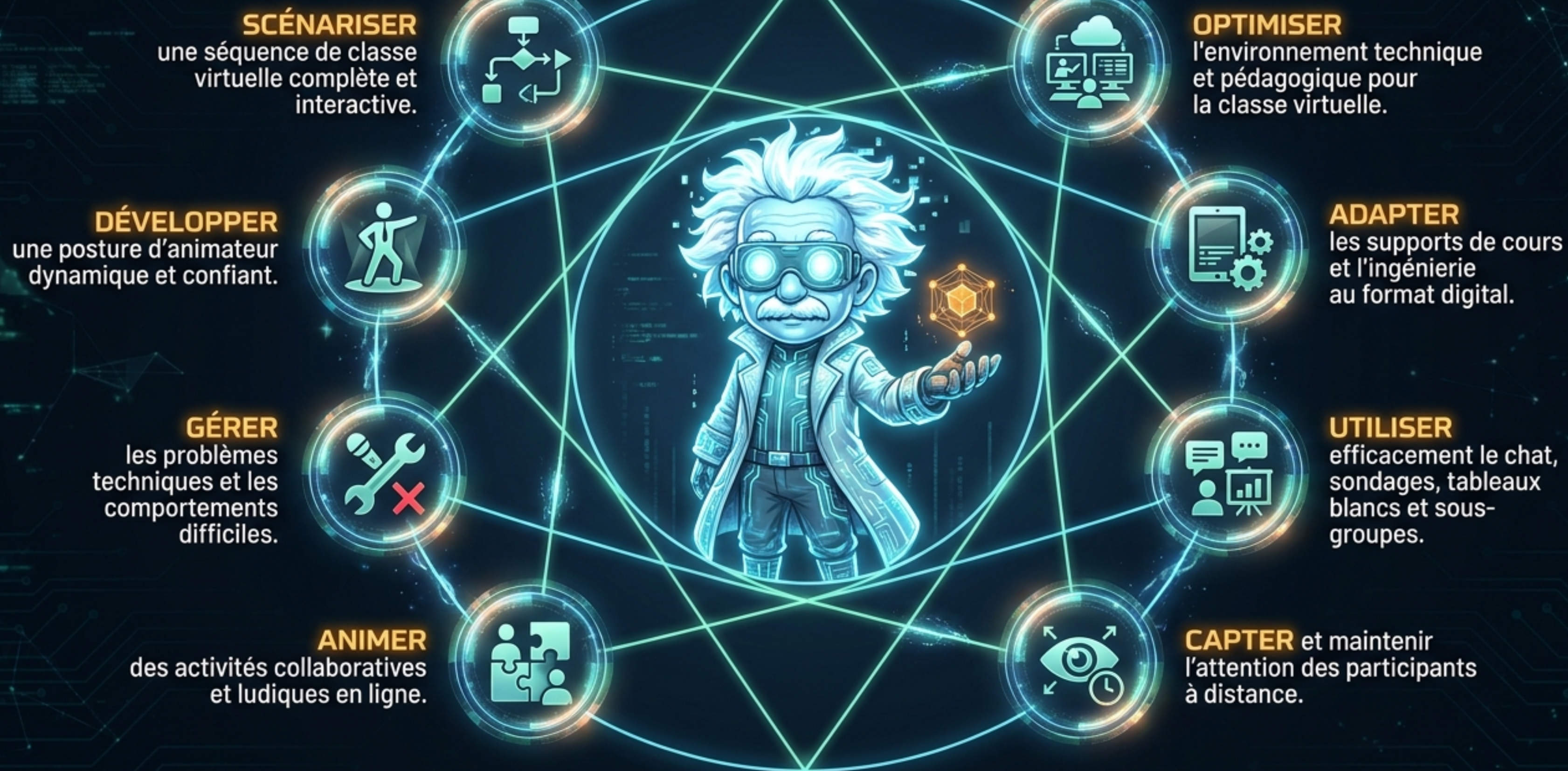
**Optimisation du travail collaboratif et de la formation
distancielle via les plateformes synchrones**

[Réf: OF-ACBV-06 // Version 1.0]

Brasser vos compétences



LA PILULE ROUGE : VOS MISES À JOUR OPÉRATIONNELLES





Profils Autorisés

Ouvert à tous (particuliers, professionnels, salariés, demandeurs d'emploi).

Cibles : Futurs formateurs, experts métiers, managers, tuteurs, animateurs.



Prérequis Software

Avoir un projet concret de transmission de compétences.

Posséder une aisance avec les outils informatiques de base.



Prérequis Hardware

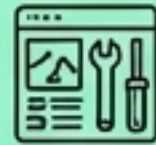
Ordinateur ou tablette récent.

Connexion internet fibre/stable.
Casque-micro avec annulation de bruit. Webcam fonctionnelle.

L'ARBRE DE COMPÉTENCES : ARCHITECTURE DU CODE SOURCE



OBJECTIF 1 :
Maîtriser les spécificités
de l'animation en
classe virtuelle.



OBJECTIF 2 :
Utiliser pleinement
les fonctionnalités
techniques.



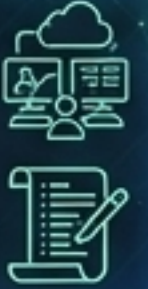
OBJECTIF 3 :
Gérer les dynamiques
de groupe et les incidents.



OBJECTIF 4 :
Concevoir des scénarios
pédagogiques adaptés.

BLOC 1 : L'Environnement & La Scénarisation Virtuelle

Comprendre l'espace virtuel,
concevoir l'expérience apprenant.



BLOC 2 : L'Animation & L'Interaction via les Outils CV

Utilisation optimale des outils : chat,
sondages, tableau blanc, sous-groupes.



BLOC 3 : La Gestion des Flux, Dynamiques & Imprévus

Gérer le rythme, l'engagement, et les
défis techniques ou comportementaux.



BLOC 4 : La Cyber-Créativité (Activités collaboratives)

Design d'activités engageantes
et collaboratives pour le digital.



BLOC 1 - L'ENVIRONNEMENT TECHNIQUE ET LA SCÉNARISATION



- **Optimisation** : Configurer son équipement et l'environnement d'animation à distance.
- **Ingénierie** : Adapter les contenus aux spécificités de la classe virtuelle.
- **Conception** : Élaborer un scénario pédagogique détaillé intégrant les outils numériques.

BLOC 2 - L'ANIMATION ET L'INTERACTIVITÉ



- **Interface** : Utiliser les fonctionnalités clés (chat, sondages, réactions, partage d'écran).
- **Collaboration** : Faciliter les échanges via tableaux blancs virtuels et salles de sous-groupes.
- **Connexion** : Capter et maintenir l'attention des participants à distance (voix, regard, micro-activités).

Niveaux 3 & 4 : Maîtrise des Flux et Cyber-Créativité

Bloc 3 - Dynamiques de Groupe et Imprévus

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

Bloc 4 - Activités Collaboratives et Ludiques

- **Immersion** : Créer des activités interactives pour les salles de sous-groupes.
- **Engagement** : Intégrer ludopédagogie et storytelling adaptés à la classe virtuelle.
- **Extraction** : Débriefier les activités en ligne et synthétiser les apprentissages visuellement.

LA SIMULATION (JOURS 1 À 3) : TÉLÉCHARGEMENT DU CORE SYSTEM

PROGRAMME EXPERT (35H) - 7H PAR JOUR.

SYSTEM BOOT SEQUENCE

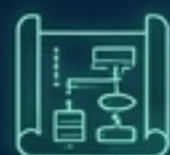
33% DOWNLOADED

JOUR 1 : LES FONDAMENTAUX

MATIN : Comprendre le format,
Préparer l'environnement
(Atelier setup).



APRÈS-MIDI : Cadrage,
Ingénierie, Structurer le
scénario (conducteur).

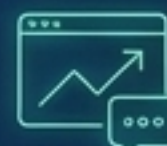


[00:00:00 - 07:00:00] T+00:00

66% DOWNLOADED

JOUR 2 : OUTILS D'INTERACTION

MATIN : Fonctionnalités
(partage d'écran),
Le Chat et réactions.



APRÈS-MIDI : Collaborer à
distance, Tableaux blancs,
Salles de sous-groupes.



[07:00:00 - 14:00:00] T+07:00

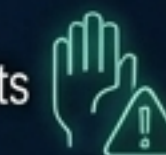
100% DOWNLOADED

JOUR 3 : TECHNIQUES D'ANIMATION

MATIN : Maintenir l'attention
(voix, regard caméra),
Gérer l'énergie (ice-breakers).



APRÈS-MIDI : Favoriser la
participation, Gérer les incidents
et comportements difficiles.



[14:00:00 - 21:00:00] T+14:00

[00:00:00]
BOOT INITIATED

[07:00:00]
SEQUENCE 1 START

[14:00:00]
SEQUENCE 2 START

[21:00:00]
SEQUENCE 3 START

[35:00:00]
BOOT COMPLETE

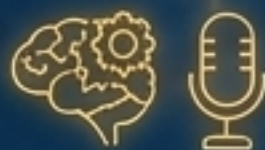
La Simulation (Jours 4 & 5) : Déploiement et Masterclass



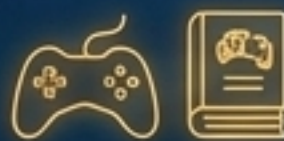
Jour 4 : Activités Collaboratives et Ludiques

100% DEPLOYED

Matin : Design d'ateliers en sous-groupes, Feedback à distance. Utilisation de l'IA pour synthèses.



Après-midi : Ludopédagogie au virtuel, Le Storytelling en classe virtuelle.

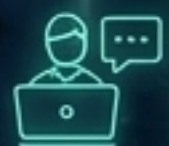


[21:00:00 - 28:00:00] T+21:00

Jour 5 : Mise en Pratique Complète et Bilan

100% DEPLOYED

Matin : Conception de sa séquence 'Ma Classe Virtuelle' (travail individuel, coaching).



Après-midi : Mises en situation 'Grand Format' (animation de 30 min, feedback structuré), Plan d'action.



[28:00:00 - 35:00:00] T+28:00

[00:00:00]
BOOT INITIATED

[07:00:00]
SEQUENCE 1 START

[14:00:00]
SEQUENCE 2 START

[35:00:00]
BOOT COMPLETE

Matrice de Modularité : Choisissez votre Niveau d'Upgrade

SYSTEM UPDATE MATRIX

SL60 0954074 1.4911.1

JOUR 1

JOUR 2

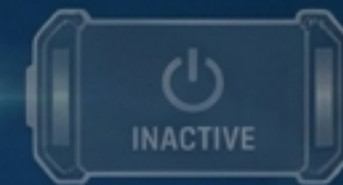
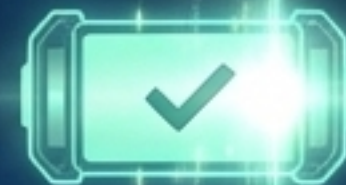
JOUR 3

JOUR 4

JOUR 5

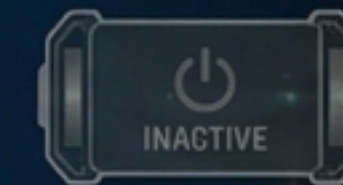
Version 2 jours (14h) - Les Fondamentaux

Maîtriser les bases pour animer de manière fluide.



Version 3 jours (21h) - Interactivité & Pédagogie

Scénariser des sessions dynamiques et gérer les défis spécifiques.



Version 5 jours (35h) - Expert en Conception

Maîtrise totale, ludopédagogie, IA et Masterclass.



[00:00:00]

BOOT INITIATED

[07:00:00]

SEQUENCE 1 START

[14:00:00]

SEQUENCE 2 START

[21:00:00]

SEQUENCE 3 START

[35:00:00]

BOOT COMPLETE

CYBERWARE & ÉQUIPEMENT : L'ARSENAL DU FORMATEUR 4.0



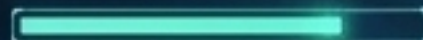
LE VAISSEAU MÈRE (PLATFORMES CORE)

TECHNICAL SPEC

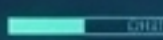
ADV ☐

Google Meet (Support principal).
Moodle (Plateforme d'apprentissage).

TECHNICAL:



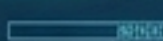
100K:



FDBX:



WBS:

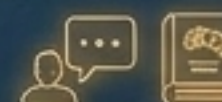


ARMEMENT COLLABORATIF (INTERACTIVITÉ)

TECHNICAL SPEC

ADV ☐

Miro & Canva (Tableaux blancs).
Klaxoon, Wooclap, Mentimeter,
Kahoot! (Sondages).
PowerPoint / Keynote.

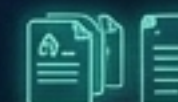


FICHIERS DE DONNÉES (MATÉRIEL FOURNI)

DATA ACCESS

ADV ☐

Supports PDF complets.
Fiches pratiques, mémos, check-lists.
Vidéotheque et articles sur
l'animation digitale.



[00:00:00]
BOOT INITIATED

[07:00:00]
SEQUENCE 1 START

[14:00:00]
SEQUENCE 2 START

[21:00:00]
SEQUENCE 3 START

[35:00:00]
BOOT COMPLETE

ALGORITHMES D'ÉVALUATION : VALIDATION DES COMPÉTENCES



Scan Continu (Évaluation Formative)

- Exercices pratiques et mises en situation courtes.
- Feedback direct en temps réel (formateur et pairs).
- Auto-évaluation guidée et quiz interactifs.



Test Final (Évaluation Sommative)

- Animation Live (20-30 min) intégrant au moins 3 outils interactifs.
- Évaluation via grille de critères techniques et pédagogiques.
- Élaboration d'un scénario thématique.



Feedback Boucle (Satisfaction)

- Questionnaire à chaud de fin de session.
- Questionnaire à froid (3 mois) pour l'impact réel.

[00:00:00]
BOOT INITIATED

[07:00:00]
SEQUENCE 1 START

[14:00:00]
SEQUENCE 2 START

[21:00:00]
SEQUENCE 3 START

[35:00:00]
BOOT COMPLETE

LA CONTINUITÉ DU SIGNAL : MODALITÉS D'ACCOMPAGNEMENT

AVANT : INITIALISATION

Entretien de
positionnement
visio.
Test technique
d'équipement.
Lectures
préparatoires
débloquées sur
Moodle.

PENDANT : SYNCHRONISATION (TUTORAT SYNCHRONE)

Accompagnement
en temps réel
constant.
Assistance immédiate
lors des T.P.
Espace d'échange
et d'idéation en
direct.

APRÈS : PERSISTANCE

Accès prolongé
aux ressources
pendant 6 mois.
Attestation de fin.
Intégration au
groupe
d'échanges
(La Guilde).

[00:00:00]
SIGNAL INITIATED

[07:00:00]
SEQUENCE 1: INITIALIZATION

[14:00:00]
SEQUENCE 2: SYNCHRONIZATION

[21:00:00]
SEQUENCE 3: PERSISTENCE

[35:00:00]
SIGNAL CONTINUOUS

DONNÉES ADMINISTRATIVES & CRÉDITS SYSTÈMES

TARIFICATION (NET DE TAXES)

2 jours (14h) : **876 €**

3 jours (21h) : **1 314 €**

5 jours (35h) : **1 990 €**

COÛT HORAIRE MOYEN SYSTÈME :
60,79 € / h.

SPÉCIFICATIONS LOGISTIQUES

-  **Format** : 100% Distanciel Synchrones (Classe Virtuelle).
-  **Délais** : Inscription jusqu'à J-7.

SOURCES D'ÉNERGIE (FINANCEMENTS)

- ✓ Éligible OPCO, France Travail (AIF), Région, Fonds propres.
- ✓ Accessibilité PSH : accessibilite@latavernepedagogique.fr

VALIDATION & IMPACT RÉEL

ATTESTATION OFFICIELLE



Délivrance de l'attestation de fin de formation validant l'assiduité et la réussite des évaluations.



MESURE DE L'IMPACT (M+3)

Bilan d'impact professionnel à froid pour quantifier l'application concrète des acquis et le R.O.I.



TRANSPARENCE DATA

Taux de réussite, satisfaction et recommandation publiquement accessibles via nos Indicateurs de Qualité.

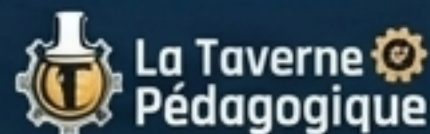


Déconnexion... Prêt à maîtriser la **Matrice Pédagogique** ?



[INITIALISER LA CONNEXION : DEMANDER UN DEVIS]

Transmission Vocale : 07-58-71-42-08
Requête Mail : contact@latavernepedagogique.fr
Réseau Global : www.latavernepedagogique.fr



La Taverne Pédagogique : Brasser vos compétences.