

BD011

BASES

2 jours 14 heures

1 250 €

Exonérés de TVA

Concevoir et animer une classe virtuelle

Outils et pédagogie

COMPÉTENCES VISÉES

- Savoir utiliser techniquement l'outil Numérique
- Concevoir des supports adaptés à l'animation en classe virtuelle
- Adopter les techniques d'animation appropriées à la classe virtuelle
- S'entraîner à l'animation

PROGRAMME

A. CONTEXTE D'UNE CLASSE VIRTUELLE

1. Notion de groupe
2. Comment l'adulte apprend-il le mieux ?

B. DÉMONSTRATION D'ANIMATION

- Expérience vécue par les participants en situation réelle

C. EXPLICATIONS TECHNIQUES DE L'UTILISATION DE L'OUTIL

1. Mode d'emploi détaillé
2. Réponse aux questions

D. CONCEPTION D'UN SUPPORT DÉDIÉ À LA CLASSE VIRTUELLE

1. Quel est le challenge de la conception ?
2. 8 bonnes pratiques

E. ATELIER DE CONCEPTION DU SUPPORT

1. Individuellement ou par 2
2. Sur la base d'un vrai projet

F. ANIMATION

- Entraînement à l'animation avec son support

G. VALIDATION DES 5 COMPÉTENCES REQUISES

1. Animation avec son support
2. Évaluation des 5 compétences requises

PUBLIC

- Tout public

PRÉ-REQUIS

Aucun

POINTS FORTS

Chaque étape du programme fait l'objet d'apports techniques et méthodologiques et opérationnels

FORMATEUR(S)

Cette formation est animée par un professionnel issu du monde de la banque et /ou de l'assurance

SESSION(S) 2022

Dates disponibles sur le site www.agifpass.fr

Session(s) continue(s)

PERSONNALISATION DE PARCOURS

Un questionnaire préparatoire sera remis en amont de la formation au participant lui permettant de faire remonter auprès du formateur ses attentes et besoins spécifiques

VALIDATION DES ACQUIS

Quiz pédagogique de validation des acquis