Fiche Technique:Formation classe virtuelle et blended learning

Objectifs de la formation

Objectifs pédagogiques issus de la section “Objectifs pédagogiques mesurables”.

- Cadrer un dispositif hybride aligné aux objectifs business et au public cible.
- Concevoir des scénarios multimodaux cohérents (synchrone/asynchrone).
- Animer des classes virtuelles engageantes et collaboratives.
- Intégrer évaluations, feedbacks et accompagnement post-session.
- Mesurer l’efficacité, piloter le ROI et communiquer des résultats clairs.
- Capitaliser avec modèles, checklists et canevas réutilisables.

> Approche evidence-based et boîte à outils opérationnelle pour accélérer la mise en œuvre.

Population cible

- Responsables formation/L&D, DRH, managers, chefs de projet pédagogiques.
- Formateurs internes/indépendants et consultants, tous secteurs.
- Équipes projets souhaitant harmoniser leurs pratiques.
- Prérequis: première expérience de conception/animation (même courte).
- Bases LMS/visioconférence: un plus, non indispensables (rappels et démos fournis).
- Adaptée aux transitions présentiel → hybride et à la modernisation de catalogues.

Durée de la formation

Formats flexibles, combinant classes virtuelles et séquences asynchrones.

Bloc	Contenu	Durée	Format
Blocs synchrones	Cadre & animation en ligne	3 h + 4 h	Classes virtuelles
Blocs hybrides	Ingénierie de parcours & mesure d’impact	6 h + 3 h	Blended (synchrone + asynchrone)
Atelier-projet	Application sur cas réel	1 à 2 jours	Blended

> Modalités: intra/inter/sur-mesure. Enregistrements possibles (selon politique). Accès asynchrone via LMS/espace dédié. Groupes limités; options ateliers et coaching.

Programme de la formation

Modules structurés autour d’objectifs opérationnels et de mises en pratique.

Module 1 — Vision, enjeux et cadre méthodologique

- Cadrage (publics, besoins, objectifs, modalités).
- Rôles et critères de réussite.

Module 2 — Ingénierie pédagogique de l’hybride

- Storyboard multimodal; répartition synchrone/asynchrone.
- Rythme, charge cognitive et ancrage.

Module 3 — Conception de classes virtuelles impactantes

- Techniques d’animation et gestion des énergies.
- Outils interactifs (sondages, tableaux blancs, breakout rooms).

Module 4 — Contenus asynchrones et microlearning

- Capsules efficaces (texte, audio, vidéo, quiz).
- Microlearning, tutorat et répétition espacée.

Module 5 — Évaluation, feedback et certification

- Évaluations diag/formatives/sommatives.
- Feedbacks utiles; badges/attestations; métriques de progression.

Module 6 — Outils numériques, LMS et intégrations

- Panorama et critères de choix (visioconférence, LMS, H5P, collaboratifs).
- Inscription, suivi, gamification; intégrations au SI.

Module 7 — Animation et dynamique de groupe à distance

- Storytelling et facilitation visuelle.
- Gestion des profils, co-création en sous-groupes.

Module 8 — Accessibilité, inclusion et qualité d’expérience

- Accessibilité: sous-titres, contrastes, alternatives.
- UX learning inclusive et performante.

Module 9 — Mesure d’impact et ROI

- KPI et collecte/interprétation des données.
- Cadres Kirkpatrick/Phillips; tableaux de bord.

Module 10 — Atelier-projet et coaching

- Application sur un projet réel.
- Parcours prêt à déployer; plan d’action 90 jours.