

Appropriation du parcours de formation

Jour 1

• Le parcours

Présentation du parcours de formation :

Les objectifs, les contenus et la pédagogie du parcours

Présentation des outils pour animer :

kit de déploiement du parcours multimodal (les outils du distanciel et du présentiel)

• L'étape 1

Découverte des contenus du 1^{er} distanciel

Appropriation :

- atelier de manipulation d'une plateforme LMS

Entraînement :

- Animer le Webinaire de démarrage
- Animer le forum
- Préparer et animer le Webinaire d'avancement

Acquisition de compétences :

- Savoir mettre un groupe en dynamique pendant le distanciel, développer les interactions, rendre les échanges apprenants

Jour 2

• L'étape 2

Découverte des contenus du 1^{er} présentiel

Appropriation :

- Les objectifs et le cadre de la journée

Entraînement :

- Démarrer le stage en lien avec le distanciel
- Gérer l'utilisation du casque de réalité virtuelle en groupe (s'entraîner à animer la S25)
- Valider les acquis de la formation distancielle (s'entraîner à animer la S28)

Acquisition de compétences :

- Savoir faire le lien entre distanciel et présentiel

• L'étape 3

Découverte des contenus du 2^{ème} distanciel

Entraînement :

- Animer le forum

Acquisition de compétences :

- Savoir suivre le groupe à distance et maintenir sa dynamique

• L'étape 4

Découverte des contenus du 2^{ème} présentiel

Appropriation :

- Les objectifs et le cadre de la journée

Jour 3

• L'étape 4 (suite)

Entraînement :

- Utiliser un logiciel de simulation thermique en plénière (s'entraîner à animer la S45)
- Synthétiser les propositions de chacun avec le consensus du groupe (s'entraîner à animer la S47)

Acquisition de compétences :

- Savoir modérer les sollicitations du groupe et limiter les risques d'erreur lors de calculs en direct
- Savoir débriefer une étude de cas
- Savoir gérer les disparités au sein du groupe

• L'étape 5

Découverte des contenus du 3^{ème} présentiel

Appropriation :

- Les objectifs et le cadre de la journée

Entraînement :

- Utiliser des extraits de vidéos interactives issues du distanciel (s'entraîner à animer la S49)
- Illustrer les enjeux du travail collaboratif) travers un jeu de rôle (s'entraîner à animer la S52)

Acquisition de compétences :

- Savoir débriefer un jeu de rôle
- Savoir mettre un groupe en dynamique, développer les interactions, rendre les échanges apprenants