



Formation créer et animer un atelier numérique

Public concerné et pré-requis

- Agents des collectivités et personnels des offices de tourisme, pôles et agences départementales, souhaitant créer et animer des ateliers numériques pour leurs prestataires.
- Pré-requis : bien connaître le tourisme numérique, être au contact des prestataires pour mieux anticiper leurs besoins

Nombre de stagiaires par session :

- De 8 à 16 en inter-entreprises
- De 1 à 8 en intra

Lieu de la formation :

- Chez le client
- ou dans les locaux de Web Créatif : salle de formation de 30m² (8 places maximum) équipée de tableau blanc, internet en filaire et vidéo-projecteur

Admission

- Entretien téléphonique
- Nécessité d'emporter un ordinateur pour les séquences pratiques

Modalités d'encadrement et d'évaluation :

- Feuille d'émargement
- Attestation de formation
- Une évaluation écrite
- Quizz/QCM et commentaire libre.

“ Les participants qui s'inscrivent à un atelier ont des objectifs qui leur sont propres. Or, le challenge d'un atelier consiste à satisfaire tous les objectifs personnels... lors d'un cours collectif.

Objectifs pédagogiques

- ⊙ Créer et analyser la demande en amont
- ⊙ Définir clairement des objectifs pédagogiques
- ⊙ Réaliser un plan de formation
- ⊙ Apprendre les techniques pédagogiques en vue de préparer et animer un atelier
- ⊙ Connaître les attentes des participants. Apprendre à se positionner et se présenter
- ⊙ Gérer les conflits ou personnage difficile à gérer. Comment réguler un groupe ?
- ⊙ S'adapter à chaque participant tout en animant un atelier pour tous.

 **Durée**
3 jours, soit 21h

 **Tarifs**
Inter : à partir de
1490€ HT

Programme général

Jour 1 matin (9h00-12h30)

Comment conseiller et orienter ses prestataires vers un atelier

- ⊙ Analyser les besoins de formation chez les prestataires
- ⊙ Relever les peurs et travailler la rassurance
- ⊙ Rédiger un questionnaire des acquis et attentes
- ⊙ Mener un audit téléphonique ou en face à face : apprendre à poser des questions simples, sans porter de jugement
- ⊙ Jeu de rôles par groupes de travail

Après-midi (14h00-17h30)

Contribuer à la préparation d'un atelier

- ⊙ Faire un retour sur les besoins pressentis
- ⊙ Formuler des objectifs pédagogiques clairs
- ⊙ Créer un programme de formation

- ⊙ Exercice pratique : rédiger un programme d'atelier

Création d'un atelier pédagogique : méthodologie du travail en groupe

- ⊙ Tout part de l'audit des besoins : exemple de doc collaboratif
- ⊙ Séquencer et rechercher les contenus sur le net
- ⊙ Utiliser les outils de curation pour mettre son travail en commun
- ⊙ Déterminer le rôle de chaque équipier

Jour 2 matin (9h00-12h30)

Connaître et comprendre l'andragogie

- ⊙ Les représentations du formateur et du formé, du maître et de l'élève
- ⊙ Les quatre courants de la pédagogie
- ⊙ Treize conditions d'apprentissage



Méthodes pédagogiques :

- L'intervenante alternera découverte des concepts, explications pédagogiques et exercices d'application.
- Les mises en situation réelles vont permettre d'analyser puis de construire des outils pédagogiques
- Moyens pédagogiques : jeux de rôle, exposés réalisés par les participants et exercices à l'oral filmés à la caméra.

Les formateurs



Sabrina Échappé,

Responsable Pédagogique

Créatrice et gérante de Web Créatif, elle est consultante formatrice dans les domaines de la communication visuelle et du web.

des adultes

- ⊙ Le processus d'apprentissage
- ⊙ Élaborer la progression pédagogique

Élaborer la progression pédagogique

- ⊙ Construire et présenter un exposé persuasif
- ⊙ Construire et présenter un exposé explicatif
- ⊙ Construire et présenter un topo de lancement de stage
- ⊙ Prévoir ses exemples, illustrations, métaphores

Jour 2 après-midi (14h00-17h30)

Préparer un exposé pédagogique

- ⊙ Intégrer la chronobiologie et l'environnement informatique
- ⊙ Développer l'impact du contenu
- ⊙ Concevoir des diapositives en tant que support pédagogique
- ⊙ Préparer ses supports de formation : cours photocopié, diaporama, tableau, vidéo, exercices, jeux. Conditions et timing d'utilisation de chacun ?
- ⊙ Les aides pédagogiques de l'animateur
- ⊙ Prévoir les questions des participants

Identifier le rôle de l'animateur

- ⊙ Identifier les 3 fonctions du formateur
- ⊙ Repérer les attitudes clés du formateur.
- ⊙ Repérer les mécanismes psychologiques de l'apprenant adulte.
- ⊙ La réussite passe par un plan clair et limpide

Jour 3 matin (9h00-12h30)

Animer une séquence de formation

- ⊙ Ouvrir l'atelier : se présenter, décrire le programme et les objectifs.
- ⊙ Prendre la parole avec aisance face au groupe.
- ⊙ Trouver le contact avec chacun grâce au verbal et au non verbal.
- ⊙ Dynamiser sa gestuelle et poser sa voix.
- ⊙ Déclencher et maintenir l'attention.
- ⊙ Gérer les temps d'exercice sur PC et l'aide dispensée
- ⊙ Réussir sa clôture de stage

Après-midi (14h00-17h30)

Réguler le groupe

- ⊙ Faire connaissance avec le groupe : les règles de structuration du groupe.
- ⊙ Savoir écouter et faire preuve d'empathie.
- ⊙ Apprendre à reformuler et faire reformuler pour vérifier le degré de progression.
- ⊙ Gérer les situations délicates : conflits entre participants ou avec le formateur.

Le participant, acteur de son apprentissage

- ⊙ Amener chaque participant à se responsabiliser sur ses propres apprentissages.
- ⊙ Choisir les techniques pédagogiques qui facilitent la mémorisation.
- ⊙ Amener les participants à prendre conscience de leurs acquis et de leurs points de progression.
- ⊙ Mener une évaluation