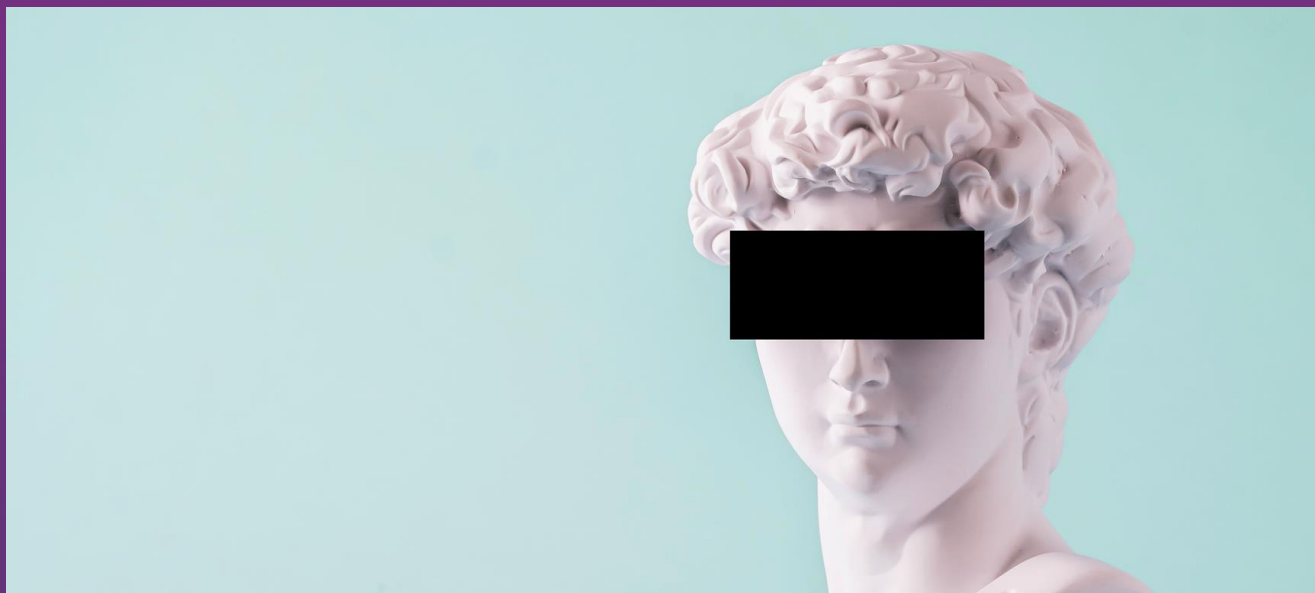




# CATALOGUE DE FORMATION 2024

*“Le Learning doit oser, innover & se challenger”  
Lauriane Valot - Directrice Associée*

# SOMMAIRE



**01**

---

**NOTRE RAISON  
D'ÊTRE**

**03**

---

**NOS RÉFÉRENCES  
& RÉSULTATS 2023**

**05**

---

**NOS FORMATIONS  
PAR DOMAINE ET  
PARCOURS  
MÉTIER**

**02**

---

**NOS CONVICTIONS  
& DOMAINES  
D'INTERVENTION**

**04**

---

**NOTRE ÉQUIPE &  
NOS EXPERTS**

**06**

---

**CALENDRIER 2024  
FORMATIONS  
INTER**

# NOTRE RAISON D'ÊTRE



**L'assurance que chaque moment investi dans votre apprentissage se traduit en une véritable valeur ajoutée.**



*Voyez notre offre comme votre territoire créatif et professionnalisant !*

À travers son offre et sa pédagogie, l'IML s'engage à :

## **De l'innovation dynamique :**

**Faire bouger les lignes et briser les codes au rythme des apprenants et de leur organisation**

## **De l'apprentissage réinventé :**

**Imaginer l'apprentissage autrement**

## **Une orientation Utilisateur Final :**

**Placer l'utilisateur final au centre de chaque initiative pédagogique**

## **Une approche Pragmatique :**

**Offrir une formation concrète & pragmatique étroitement alignée sur la réalité des apprenants**

# NOS CONVICTIONS

L'Institut des Métiers du Learning (IML) est convaincu que le Learning et Développement (L&D) doit désormais être centré sur des activités à valeur ajoutée.

Le L&D est devenu un réel acteur du change et un facilitateur « identifié » pour accompagner l'organisation dans ses transformations.

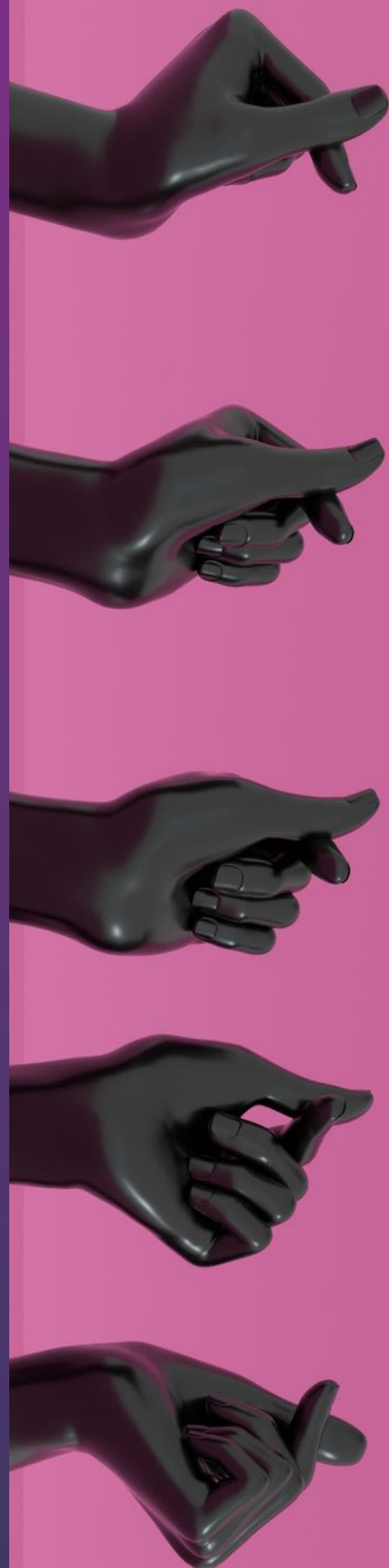
Il accompagne au quotidien, les mutations technologiques, digitales et les évolutions des métiers tout en restant lui-même en veille sur la pertinence de ses offres, de ses expertises et compétences, de son innovation et de sa créativité.

À travers notre offre de formation, nous offrons aux équipes L&D, l'opportunité :

- D'apprendre en continu
- De se professionnaliser sur des compétences clés
- De se nourrir des nouvelles technologies au service de l'apprentissage, au service de leurs projets et de leurs clients.

La collection 2024 a été recentrée pour vous accompagner sur ces sujets clés : Ingénierie pédagogique, chefferie de projet, digitalisation, IA Générative, engagement apprenant, qualité et apprentissage en situation de travail.

La mission de l'IML ne s'arrête pas là : nous accompagnons nos clients au travers de nos activités de conseil et d'ingénierie pédagogique.



# NOS DOMAINES D'INTERVENTION



## Conseil organisationnel

- Organisation, gouvernance, processus, modes opératoires, Kpis
- Chaîne de valeur



## Conseil pédagogique

- Maillage de l'offre
- Rationalisation et optimisation
- Transformation et engagement apprenants



## Marketing

- Création identité & signature du Learning
- Création du marketing de l'offre, du marketing des projets stratégiques Learning



## Trajectoires Learning

- Projection, ambition et feuille de route du Learning



## Compétences

- Référentiel compétences Learning, positionnement et projectives compétences L&D
- Référentiel métier et itinéraires d'apprentissage



## Ingénierie pédagogique au forfait

- Co-construction avec vos parties prenantes de l'ingénierie ou réingénierie pédagogique de vos projets (présentiels, distanciels, digitaux, hybrides)

# NOS RÉSULTATS 2023\*

Ils nous ont fait confiance :



**+200**

**Stagiaires formés**

(380 actions de formation)



**92%**

**Taux de satisfaction**



**72%**

**Taux d'assiduité**



**Un pool d'experts Learning qui ravit vos collaborateurs**



**Retour moyen sur le temps investi en formation (ROTI)**



## Pourquoi pas vous ?

# NOTRE ÉQUIPE

## Équipe IML



**LAURIANE**  
DIRECTRICE  
ASSOCIÉE



**CAROLINE**  
CHEF DE  
PROJET L&D



**ANNABELLE**  
CHARGÉE DE  
PROJET L&D

## Nos consultants



Nos consultants formateurs incarnent la fusion parfaite entre expertise technique et expertise pédagogique, offrant ainsi une expérience formatrice innovante et engageante. En effet, l'approche collaborative de nos experts L&D crée une synergie puissante, stimulant partage d'idées et avancées collectives.

Leur engagement envers l'apprentissage inspire confiance et motivation, façonnant ainsi des apprenants autodirigés, prêts à relever les défis professionnels les plus exigeants.

# NOS FORMATIONS

Construite autour des indispensables d'aujourd'hui et de demain, notre offre de formation est régulièrement mise à jour pour répondre à vos enjeux stratégiques.



## SUR-MESURE :

**Chaque formation peut être revue et adaptée selon votre contexte.  
Contactez-nous directement pour en savoir plus !**

## » #1 L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- #IA01 : Sensibilisation aux IA Génératives
- #IA02 : L'IA de contenu - la conception pédagogique assistée par l'IA
- #IA03 : L'IA Générative de vidéos et d'images
- #IA04 : L'IA pour évaluer vos apprenants et évaluer vos actions de formation
- #IA05 : L'ingénierie de formation assistée par l'IA

## » #2 LES OUTILS AU SERVICE DE L'ENGAGEMENT APPRENANT

- #ENG01 : Les neurosciences au service de l'apprentissage
- #ENG02 : Ludopédagogie et gamification : rendre l'apprenant acteur de sa formation
- #ENG03 : Marketing de l'offre L&D : analyse, maillage et promotion de l'offre
- #ENG04 : Créer et animer une communauté d'apprenants
- #ENG05 : L'UX Design **COMING SOON...**
- #ENG06 : Renforcer l'engagement apprenant par le coaching

## » #3 LA CONCEPTION & L'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

- #CIP01 : L'ingénierie pédagogique - Les fondamentaux
- #CIP02 : L'ingénierie pédagogique - Expertise
- #CIP03 : Transformer un présentiel en distanciel
- #CIP04 : Concevoir et animer un parcours blended
- #CIP05 : Concevoir une formation efficace, différenciante et durable
- #CIP06 : Concevoir et produire des contenus pédagogiques digitaux
- #CIP07 : Concevoir un podcast
- #CIP08 : Formation outil : Rise Storyline 360
- #CIP09 : Formation outil : Articulate Storyline



# NOS FORMATIONS

## » #4 L'ANIMATION DE FORMATION

- #AF01 : L'animation collective - Les fondamentaux : Focus présentiel & distanciel
- #AF02 : Utiliser le digital dans son animation : gamification
- #AF03 : La boîte à outils du formateur animateur
- #AF04 : La posture du formateur
- #AF05 : Co-dev : une approche collective
- #AF06 : L'art du feedback

## » #5 L'INGÉNIERIE DE FORMATION

- #IF01 : Analyser le besoin de formation et formuler une proposition pédagogique
- #IF02 : Incarner le rôle du Learning Partner
- #IF03 : Du plan de formation au plan de développement des compétences
- #IF04 : Suivre et piloter des projets digitaux
- #IF05 : La gestion de projets complexes dans le Learning

## » #6 ACCOMPAGNEMENT EN SITUATION DE TRAVAIL

- #AST01 : L'AFEST
- #AST02 : Les fondamentaux du tutorat
- #AST03 : L'approche Peer-to-Peer

## » #7 QUALIOPi & CERTIFICATION

- #QC01 : Préparer sa certification QUALIOPi
- #QC02 : Préparer son audit de surveillance QUALIOPi
- #QC03 : Certifier vos formations : méthodologie

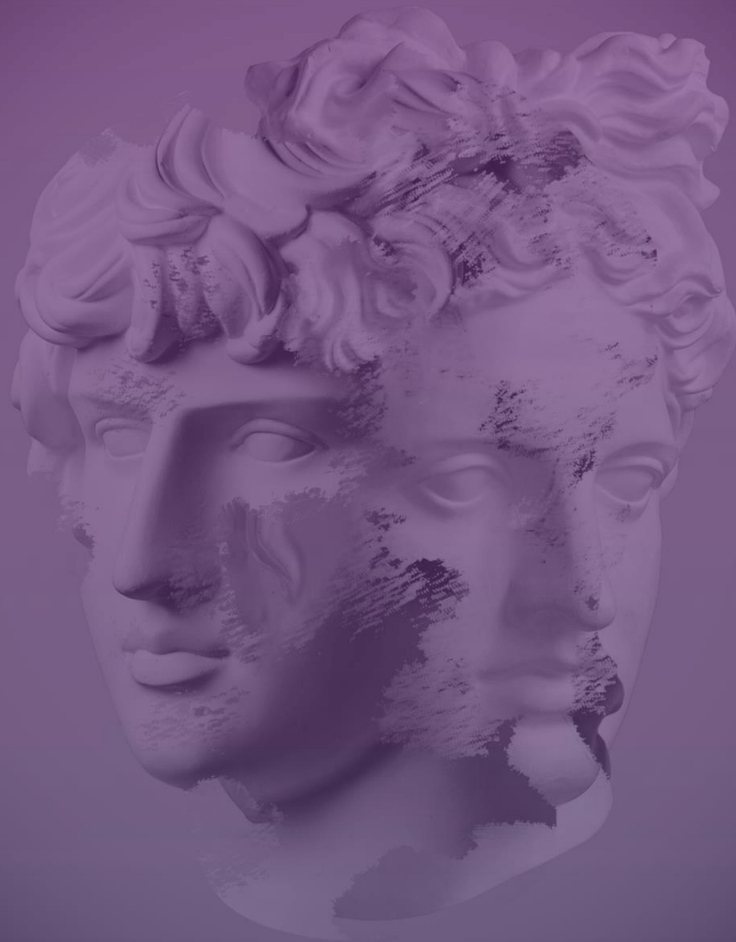
## » #8 FORMEZ-VOUS AUTREMENT : CLUB LEARNING

- #CL01 : L'organisation apprenante **COMING SOON...**
- #CL02 : L'Intelligence Artificielle

# NOTRE PROCESSUS FORMATION

- Un **questionnaire d'auto positionnement en amont** pour permettre à chaque participant de cibler son niveau sur la base d'un référentiel de compétences en lien avec la formation !
- Des **modalités pédagogiques** variées pour garantir un engagement apprenant tout au long de la formation et rendre les participants acteurs de leur formation !
  - Alternance d'explications, d'illustrations et de mises en pratique
  - Apport d'expériences du formateur
  - Echanges et retours d'expériences entre participants
  - Exercices et ateliers d'application permettant aux stagiaires et au formateur d'évaluer les progrès individuels et collectifs
  - Supports pédagogiques numériques
  - En présentiel ou en distanciel selon vos besoins
- Des **formations adaptées à tous et pour tous** permettant une accessibilité aux personnes en situation de handicap !
  - Nous vous invitons à nous contacter directement pour étudier l'aménagement de la formation.
  - Référent Handicap FIRST GROUP : Léa Ménager - 07 62 50 71 95 - lmenager@fglearning.fr





# #1 L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



### PUBLIC CIBLE

- Tout collaborateur Learning



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître les grands usages de l'IA Générative (IAG)
- Identifier les grands impacts sur les métiers et pratiques dans les équipes L&D



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la valeur de l'IAG dans son métier Learning
- Identifier les usages et les risques liés aux IAG
- Connaître les nouvelles pratiques Learning liées à l'utilisation de l'IA



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Concept et usage de l'IA
  - Définition de l'IA / L'histoire et évolution de l'IA / Les différents types d'IA (IA faible et IA forte)
- L'IA : grands concepts clés
  - Machine learning, deep learning, traitement de langage naturel ...
  - L'arrivée de ChatGPT et pourquoi le learning doit y être sensible
- Les applications actuelles de l'IA (exemples et illustrations)
  - IA dans le quotidien: assistants virtuels, recommandations de produits
  - IA dans les entreprises: automatisation, analyse de données
  - IA dans la santé: diagnostic, recherche médicale
  - IA dans la technologie: voitures autonomes, robots
- Impacts et risques liés à l'IA
  - Confidentialité et protection des données / Contrôler les zones où vont les données
  - Les fake news (exemples et illustrations) / La perte de certains emplois
- 5.L'accélération de l'IA et ses impacts sur les pratiques learning
  - Accélération de l'IA en quelques chiffres
  - Les principaux outils utilisés dans le learning
  - L'intégration de ces outils dans les pratiques pédagogiques - Le modèle ADDIE :
    - L'IA et l'analyse du besoin
    - L'IA et le design pédagogique
    - L'IA et le développement des supports pédagogiques
    - L'IA et l'implantation et le suivi (relation et action pédagogique)
    - L'IA et l'évaluation pédagogique



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



Durée : 2 CV de 3h00 - 6h00 //  
Présentiel sur demande

INTRA : 1 900 € HT

INTER : 900 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître les fonctionnalités de CHATGPT
- Appliquer la méthode du Prompting dans la conception de ses formations



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Définir ce qu'est le Prompting
- Maîtriser les étapes du Prompting
- Générer un prompt pour créer un programme pédagogique



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Analyser l'ensemble des fonctionnalités et le champ des possibles de CHATGPT
  - Qu'est ce que CHATGPT et quelles sont ses grandes fonctionnalités
  - CHATGPT 3.5 et 4.0
  - Les forces et limites de l'outil
- Communiquer avec CHATGPT – l'art du Prompting
  - Le Prompting définition : c'est quoi, pourquoi, pour qui et comment faire ?
    - Exercice pratique de découverte : formuler un prompt basic
  - La méthodologie et les grandes étapes structurantes du Prompting
    - Illustrations : bons et mauvais Prompting et analyse de la meilleure stratégie
  - Aller plus loin dans l'instruction : techniques et astuces
  - Guider l'IA pour obtenir des réponses précises et détaillées
  - Gérer les réponses et les feedbacks de CHATGPT
    - Entraînement sur un exemple apporté par le formateur
- Etude de cas : entraînement - Les participants travaillent en sous-groupes sur un projet de prompting
  - Présentation des projets et évaluation par les pairs et les formateurs.
- Initiation au reverse prompting



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



Durée : Format hybride - 2 jours en présentiel + 1 CV de 2h00 dédiée au partage de pratiques soit 16h00

INTRA : 4 750 € HT  
INTER : 1 900 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Avoir suivi le module "L'IA de contenu - conception pédagogique assistée par l'IA" ou savoir générer des prompts
- Utiliser CHATGPT



### COMPÉTENCES VISÉES

- Appliquer le prompt et la génération d'image avec CHATGPT
- Structurer du contenu et des visuels



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Concevoir des objets et médias pédagogiques
- Concevoir des supports pédagogiques efficaces et engageants grâce à l'IA



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Analyser l'ensemble des fonctionnalités et le champ des possibles de CHATGPT
  - CHATGPT 3.5 et 4.0 et leurs fonctionnalités
  - Les forces et limites de l'outil sur la génération d'images et de vidéos
  - Tour d'horizon des meilleurs plugins proposés par CHATGPT 4 (version payante)
  - Les outils gratuits
    - Exemples et illustrations concrètes
- Les fondamentaux de la conception pédagogique de vidéos/images
  - La méthode du script
  - Utiliser CHATGPT pour la création de script
    - Exercice pratique : sur la base d'un cas d'usage, les participants devront élaborer un script « vidéo » et s'appuyer sur CHATGPT pour enrichir/challenger leur script
- Le prototypage
  - Méthode de prototypage de vidéos et d'images
- Conception de supports pédagogiques PPT
  - Utilisation de ChatGPT pour la Génération de Contenu
  - Démonstration de ChatGPT pour la rédaction de textes.
    - Exercice pratique : Création de titres, sous-titres, et points clés.
  - Atelier Pratique : Création et structuration du Contenu du PowerPoint
    - Utilisation de ChatGPT pour enrichir et vérifier le contenu.
    - Design et Mise en Page de la Présentation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



Durée : Format hybride - 2 jours en présentiel + 1 CV de 2h00 dédiée au partage de pratiques soit 16h00

INTRA : 4 750 € HT  
INTER : 1 900 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Avoir suivi le module "L'IA de contenu - conception pédagogique assistée par l'IA" ou savoir générer des prompts
- Utiliser CHATGPT



### COMPÉTENCES VISÉES

- Evaluer et améliorer la qualité de ses programmes grâce à L'IA
- Concevoir et mettre en œuvre des évaluations pédagogiques efficaces



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser les outils et techniques d'évaluation des apprenants avec l'IA
- Évaluer et améliorer la qualité des programmes de formation grâce à l'IA



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Mise en Place d'Évaluations Pédagogiques et Évaluation des Apprenants
  - Les principes et importance de l'évaluation pédagogique
  - Les différents Types d'évaluations : formatives, sommatives, formatrices
  - Les fondamentaux de la conception d'Évaluations avec ChatGPT
  - Utiliser ChatGPT pour générer des questions d'évaluation.
    - Atelier : Création d'une évaluation type avec ChatGPT.
- Les Techniques d'Évaluation des Apprenants
  - Les méthodes d'évaluation : QCM, Quizz, études de cas, projets, etc.
    - Atelier pratique : Conception d'un outil d'évaluation adapté.
  - Tour d'horizons des différents outils de création gratuits et payants
    - Exercice pratique/test d'intégration de ces outils dans les évaluations.
- Évaluation de la Qualité des Formations et Amélioration Continue
  - Critères d'évaluation de la qualité d'une formation et importance du feedback des apprenants.
  - Création d'Enquêtes et de Feedback avec ChatGPT
  - Utilisation de ChatGPT pour élaborer des enquêtes de satisfaction.
    - Atelier : Rédaction d'une évaluation de fin de formation.
- Les principes d'interprétation des résultats
  - Interprétation des résultats et planification des améliorations avec CHATGPT
    - Atelier : Élaboration d'un plan d'action pour un programme existant.



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



Durée : Format hybride - 2 jours en présentiel + 1 CV de 2h00 dédiée au partage de pratiques soit 16h00

INTRA : 4 750 € HT





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning et ingénieurs formation
- Responsables L&D



### PRÉREQUIS

- Être acteur / porteur d'un projet de formation pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître et appliquer les outils de L'IA dans son ingénierie de formation



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les fonctionnalités du Prompting
- Analyser un besoin et rédiger un cahier des charges à l'aide de CHATGPT
- Elaborer une première réponse formative avec l'IA



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Communiquer avec CHATGPT – l'art du Prompting
  - Le Prompting définition : c'est quoi, pourquoi, pour qui et comment faire ?
    - Exercice pratique de découverte : formuler un prompt basic
  - La méthodologie et les grandes étapes structurantes du Prompting
    - Illustrations : bons et mauvais Prompting et analyse de la meilleure stratégie
  - Aller plus loin dans l'instruction : techniques et astuces
  - Guider l'IA pour obtenir des réponses précises et détaillées
  - Gérer les réponses et les feedbacks de CHATGPT
    - Entraînement sur un exemple apporté par le formateur
- Aperçu de l'ingénierie de formation.
  - Rôle et potentiel de l'IA dans la conception de formation.
  - Les principes et éléments de rédaction d'un Cahier des Charges à l'aide de l'IA
    - Atelier pratique : Élaboration d'un cahier des charges avec l'aide de l'IA.
- Développement d'une Proposition Pédagogique
  - Éléments constitutifs d'une proposition pédagogique efficace.
  - Utilisation de l'IA pour structurer et enrichir la proposition.
  - Feedback et Échanges sur les Travaux Réalisés en séance
- Les fondamentaux de la gestion d'un projet formation
  - Rôle de l'IA dans la gestion et le suivi de projet.
  - Découverte des outils d'aide à la gestion de projet (Planification et Organisation du Projet de Formation) & méthodes de planification de projet.
    - Atelier : Utilisation de logiciels de gestion de projet assistés par IA



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



Durée : Format hybride - 2 jours en présentiel + 1 CV de 2h00 dédiée au partage de pratiques soit 16h00

INTRA : 4 750 € HT







## **#2** LES OUTILS AU SERVICE DE L'ENGAGEMENT APPRENANT



### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Avoir connaissance des notions de pédagogie de base



### COMPÉTENCES VISÉES

- Intégrer les principes de neurosciences dans la conception de ses actions de formation pour favoriser l'engagement
- Adapter son contenu pédagogique en fonction des apprentissages visés



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Appréhender les fondamentaux de la neuropédagogie
- Intégrer les neurosciences dans ses formations
- Favoriser l'engagement apprenant



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les neuromythes & spécificités du fonctionnement du cerveau : démêler le vrai du faux !
- Les fondamentaux de la neuropédagogie : exploiter et intégrer les neurosciences dans la conception et l'animation de ses actions de formation
- Favoriser l'engagement et la motivation des apprenants : émotions, apprentissage collectif & feedback



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MARINE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences





### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Concevoir et/ou animer des formations



### COMPÉTENCES VISÉES

- Intégrer la ludopédagogie dans son animation
- Concevoir des jeux adaptés aux objectifs de la formation



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les principes de la ludopédagogie
- Apprendre à concevoir et à intégrer des activités ludiques dans l'apprentissage
- Mettre en perspective les avantages de l'apprentissage par le jeu



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les fondamentaux de la ludopédagogie
  - Définition & cycle d'apprentissage
  - Les jeux dans l'éducation & profils d'apprenants
- Typologie de jeux pédagogiques
  - Catégories de jeux : Objectifs, avantages pédagogiques
  - Comment les utiliser
- Concevoir des jeux pédagogiques
  - Etapes de la création
  - Conception de la boîte à outils
- Intégrer les jeux dans un parcours de formation
  - Stratégie d'intégration
  - Conseils pour animer la ludopédagogie



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT





#### PUBLIC CIBLE

- Directeurs et responsables L&D
- Chef / Chargé de projet Learning



#### PRÉREQUIS

- Être en charge de la gestion de l'offre de formation



#### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser la pertinence de son offre de formation
- Faire évoluer son offre en fonction des besoins de ses clients
- Savoir piloter un projet de marketing de l'offre de la formation
- Mener des plans de communication efficaces



#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Analyser, positionner et réadapter son offre de formation en fonction de la cible
- Identifier la proposition de valeur / promesse et parcours client
- Restructurer l'offre de formation



#### PROGRAMME DE LA FORMATION - Sur la base d'un cas fil rouge

- Positionnement et analyse de l'offre existante : étude de l'écosystème, définition du positionnement et des ambitions, SWOT...
- (Re)Structurer et organiser son offre de formation pour améliorer l'expérience client : construction des personae, compréhension des besoins, les différents types d'offres, préparation du plan d'actions
- Marketing de l'offre : mettre à plat l'écosystème de l'offre de formation, mise en œuvre du plan d'action et construction du plan de communication



#### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



#### PROFIL DE L'INTERVENANT : CYNTHIA

- Dans des fonctions Learning depuis 6 ans
- Experte en ingénierie de formation et innovation pédagogique & coach motivationnel



Durée : Format hybride - 1 CV de 3h00 +  
2 jours en présentiel soit 17h00

INTRA : 4 950 € HT





#### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels



#### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



#### COMPÉTENCES VISÉES

- Appréhender les principes de communication et d'animation au sein d'une communauté
- Gérer les situations difficiles



#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les principes d'une communauté d'apprenants
- Concevoir une stratégie pour mobiliser et engager les membres de la communauté
- Acquérir une boîte à outils et des compétences pratiques pour animer et faire vivre la communauté



#### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Présentation des concepts clés d'une communauté
  - Profils d'apprenants / Types de communauté
- Exploration des outils collaboratifs
  - Plateformes numériques
  - Collaboration et interaction au sein de la communauté
- Gestion du suivi de la communauté
  - Stratégies pour déléguer et engager les apprenants
- Atelier pratique sur la prise en main d'une boîte à outils
  - Compréhension du groupe, des apprenants
  - Communication adaptée
  - Usage d'outils collaboratifs



#### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



#### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT  
INTER : 815 € HT (dates voir calendrier)





**COMING  
SOON...**



### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Maîtriser les fondamentaux de l'animation



### COMPÉTENCES VISÉES

- Identifier les techniques de communication empathique
- Adapter et personnaliser l'approche pédagogique
- Maîtriser le Feedback et la communication non-violente



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Connaître et comprendre l'apprenant pour insuffler l'engagement
- Acquérir des compétences de coaching pour stimuler la participation
- Appliquer des techniques de coaching pour favoriser la motivation et la réflexion



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Etablir une relation de coaching
  - Techniques pour établir la confiance
  - Communication empathique et active
- Amener l'apprenant à se connaître
  - Définir le profil de personnalité
  - Renforcer la connaissance des émotions en toutes situations
- Pratiquer le questionnement et la reformulation sur une situation donnée
- Utiliser le Feed back pour favoriser les prises de conscience dans l'autodiagnostic



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT  
INTER : 815 € HT (dates voir calendrier)





# **#3** LA CONCEPTION & L'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être acteur / porteur d'un projet de formation pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser le besoin
- Transcrire le besoin en dispositif pédagogique
- Formaliser les évaluations formatives en lien avec les objectifs pédagogiques



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Répondre à un besoin de formation
- Scénariser un dispositif pédagogique
- Mettre en œuvre une évaluation formative



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Le cadrage du projet : analyse de la demande, des acteurs, du besoin et de la cible – La méthode des 6 post-its
- Les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique : les objectifs, les modalités, méthodes et activités pédagogiques – le modèle des 3 A « les clés de la scénarisation pédagogique dynamique »
- L'évaluation : le modèle Kirkpatrick et les trois types d'évaluation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT  
INTER : 815 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être acteur / porteur d'un projet de formation pédagogique
- Maîtriser les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Réaliser l'ingénierie pédagogique d'un programme ou d'un parcours de formation multimodal



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Intégrer l'apport des neurosciences dans sa scénarisation
- Utiliser des outils agiles pour mener un projet d'ingénierie pédagogique
- Intégrer du digital dans son ingénierie pédagogique



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Apprentissage et neurosciences : les piliers des neurosciences et les leviers d'une formation réussie
- Ingénierie pédagogique Agile : Les leviers de l'agilité, le modèle ADDIE et le modèle SAM
- Ingénierie pédagogique multimodale : panorama de la multimodalité, les modèles d'intégration du digital (APA, IMAIP, SAMR), impact de la digitalisation sur la formation
- Les étapes de la digitalisation de la formation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 980 € HT  
INTER : 865 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Concevoir et/ou animer des formations



### COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser la méthodologie permettant de transformer une formation présentielle en formation distancielle



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les bonnes pratiques au sein des formations à distance
- Détecter les différents profils d'apprenants dans sa salle de formation et répondre à leurs besoins
- Modifier le déroulé pédagogique pour une formation en présentiel en déroulé pédagogique pour la même formation en distanciel



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les bonnes pratiques au sein des formations à distance
- Les différents profils d'apprenants dans sa salle de formation et répondre à leurs besoins
- La transformation d'un déroulé pédagogique présentiel en déroulé pédagogique pour une même formation en distanciel



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 classe virtuelle de 3h30 //  
Présentiel sur demande

INTRA : 950 € HT  
INTER : 415 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Concevoir et/ou animer des formations



### COMPÉTENCES VISÉES

- Concevoir et animer un dispositif de formation hybride



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Réviser les fondamentaux de la construction d'un objectif pédagogique
- Identifier les différents moyens d'animer des formations synchrones / asynchrones
- Reconnaître les 4 temps d'un dispositif de formation hybride
- Construire une formation hybride à partir des objectifs pédagogiques



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Qu'est-ce qu'une formation dite "Blended Learning" ?
- Les différents moyens d'animer des formations en synchrone et en asynchrone
- Les 4 temps d'un dispositif blended learning
- Mise en situation : construire une formation en blended learning à partir des objectifs pédagogiques de la formation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 980 € HT  
INTER : 865 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques



### PRÉREQUIS

- Être acteur / porteur d'un projet de formation pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser le besoin
- Transcrire le besoin en dispositif pédagogique
- Formaliser les évaluations formatives en lien avec les objectifs pédagogiques



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Connaître les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique
- Piloter un projet de formation du recueil du besoin à l'évaluation du dispositif
- Acquérir une méthodologie de conception de module de formation
- Respecter la démarche Learning pour construire un module / une formation efficace, dynamique & durable



### PROGRAMME DE LA FORMATION : SUR LA BASE D'UN CAS FIL ROUGE

- Partie 1 : Point de situation
- Partie 2 : Learning KYL (Know Your Learner)
- Partie 3 : La démarche Learning (méthode)
- Partie 4 : Comment concevoir un dispositif "Learner Centric" ?
- Partie 5 : Analyse d'une formation
- Partie 6 : Mise en application - Professionnalisation (logique de la réflexion sur l'action)



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CYNTHIA

- Dans des fonctions Learning depuis 6 ans
- Experte en ingénierie de formation et innovation pédagogique & coach motivationnel



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 4 200 € HT



# #3 LA CONCEPTION & L'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Concevoir et produire des contenus pédagogiques digitaux

Réf. #CIP06



## PUBLIC CIBLE

- Tout collaborateur L&D



## PRÉREQUIS

- Être à l'aise avec les outils digitaux
- Être porteur d'un projet "digital"



## COMPÉTENCES VISÉES

- Concevoir et produire des contenus digitaux



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Répondre à un cahier des charges de création de contenus e-learning
- Elaborer le scénario pédagogique d'une ressource e-learning : asynchrone et interactive
- Storyboarder une ressource e-learning
- Produire une ressource e-learning scénarisée à l'aide d'un outil auteur comme Storyline ou Genially



## PROGRAMME DE LA FORMATION

- Découvrir les différents types de contenus « digital learning » : panorama des contenus digitaux de formation, caractéristiques techniques de chaque type de contenu, les tendances e-learning (immersive, gamification,...)
- Réaliser l'ingénierie pédagogique du contenu : granularisation, UX Design, Learner centric, interactivité, neurosciences et digital storytelling, le synopsis/storyboard
- Produire un contenu digital : panorama des outils auteurs, la charte graphique, les astuces de production, le recettage et le test



## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



## PROFILS DES INTERVENANTS : ÉLÉONORE OU ISAAC

- Consultants formateurs depuis 5 ans
- Experts en création E-Learning, ingénierie pédagogique multimédias / digital learning, création de contenus interactifs & pilotage de projets digitaux



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT  
INTER : 1 630 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Capturer l'audience : méthodologie de conception et de narration
- Cibler et développer un contenu pertinent et intéressant
- Gagner en agilité digitale



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les éléments clés d'un podcast
- Apprendre les techniques de narration
- S'entraîner à enregistrer un podcast



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Connaître les différents formats de podcast
  - Type interview / type tutoriel / type flash info
- Planification du podcast
  - Identification du public concerné
- Programmer le podcast dans une formation
  - identifier la fonction du podcast (prise de conscience, apport de méthode, validation d'acquis)
- Rédiger un script de podcast
  - Boîte à outils sur la rédaction du script de podcast
- Enregistrer un podcast
  - Conseils pour faire vivre son podcast



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT  
INTER : 815 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Concepteurs digital
- Intégrateurs



### PRÉREQUIS

- Avoir de bonnes connaissances de l'environnement Windows et des connaissances de base de PowerPoint
- Maîtriser les principes de base de l'ingénierie pédagogique



### COMPÉTENCES VISÉES

- Être en mesure de créer un projet sur l'outil RISE STORYLINE 360



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Appréhender le logiciel RISE ARTICULATE 360 (fondamentaux et fonctionnalités)
- Réaliser des modules simples de formation dynamiques et interactifs



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Introduction et découverte de l'interface Articulate Rise 360
- Partage des bonnes pratiques et élaboration du scénario pédagogique Rise 360
- Utilisation des blocs (comment créer des leçons théoriques et des quiz)
- L'interactivité et la personnalisation des cours
- Les différents modes d'exportation, normes et intégration et fonction REVIEW 360
- Entraînement sur la base d'un scénario fourni (création de leçons théoriques / quiz) et REX



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTS : ÉLÉONORE OU ISAAC

- Consultants formateurs depuis 5 ans
- Experts en création E-Learning, ingénierie pédagogique multimédias / digital learning, création de contenus interactifs & pilotage de projets digitaux



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT







### PUBLIC CIBLE

- Concepteurs digital
- Intégrateurs



### PRÉREQUIS

- Avoir de bonnes connaissances de l'environnement Windows et des connaissances de base de PowerPoint
- Disposer de Storyline sur son PC



### COMPÉTENCES VISÉES

- Créer un projet en organisant les slides et les scènes
- Insérer des éléments d'interactivité (bouton, curseur, marqueur)
- Configurer des déclencheurs, utiliser des variables et créer un quiz



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Créer des contenus de formation et d'évaluation multimédias et interactifs avec le logiciel Articulate Storyline 360
- Utiliser l'ensemble des outils du logiciel (mécanismes d'interactivité, variables, calques, médias)



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Créer un nouveau projet dans Articulate Storyline : paramétrer une diapositive, paramétrer le lecteur et organiser son projet (les scènes, les transitions, la structure du projet),
- Intégrer des objets multimédia dans les slides et les animer : utiliser la timeline, ajouter des animations, éditer une vidéo, éditer un fichier son, éditer une image,...
- Rendre le module interactif et intégrer des déclencheurs : le panneau de défilement, utiliser les calques, créer des zones de clic, intégrer les cadrans et les curseurs, créer et modifier les Etats, intégrer les boutons et paramétrer les déclencheurs, utiliser les conditions
- Créer et paramétrer les QCU et QCM, les zones de clic, les glissé/déposé



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTS : ÉLÉONORE OU ISAAC

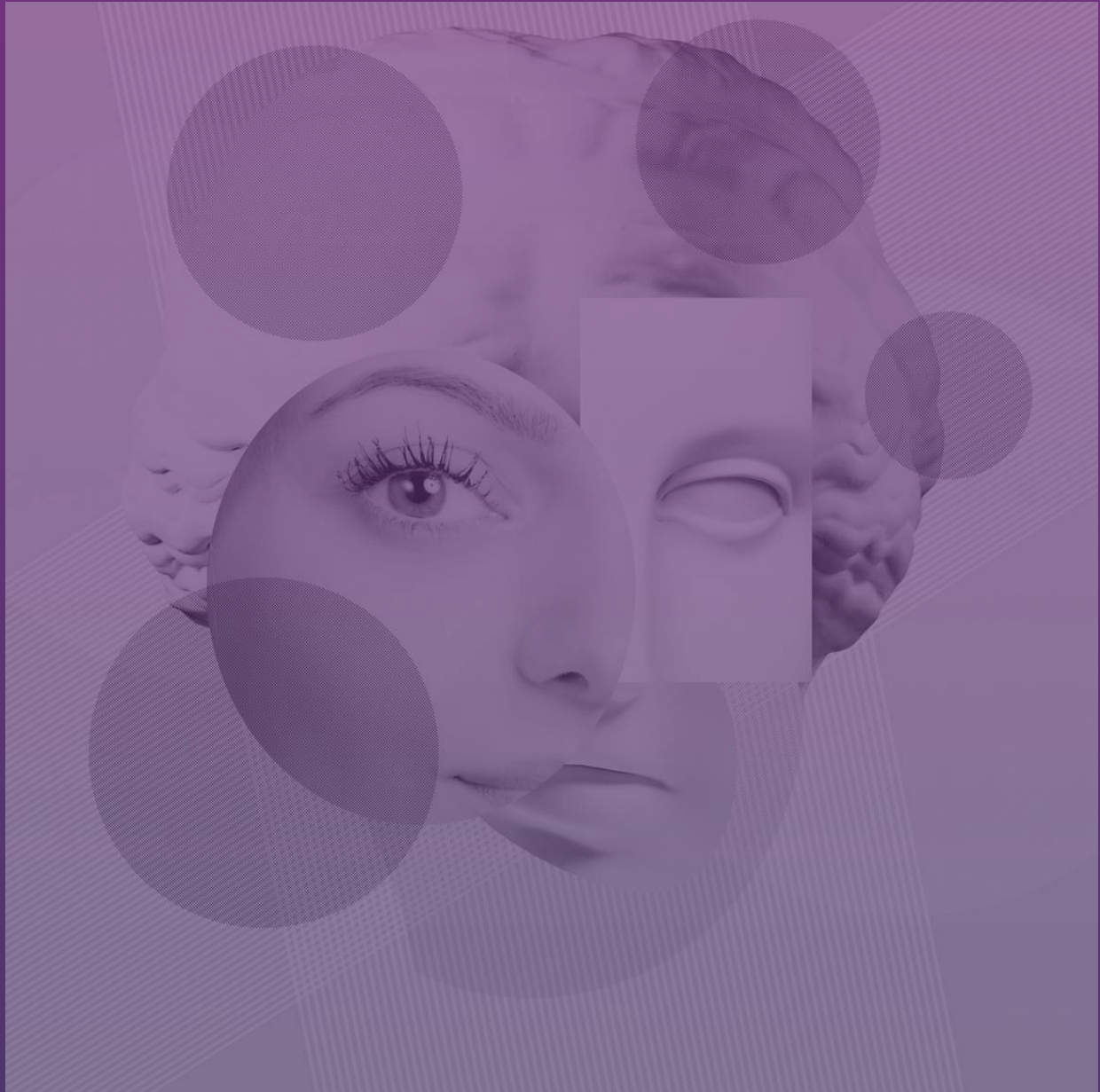
- Consultants formateurs depuis 5 ans
- Experts en création E-Learning, ingénierie pédagogique multimédias / digital learning, création de contenus interactifs & pilotage de projets digitaux



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT





# #4 L'ANIMATION DE FORMATION

# #4 L'ANIMATION DE FORMATION

L'animation collective : Focus Présentiel / Distanciel

Réf. #AF01



## PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



## PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



## COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser les techniques d'animation présentiel / distanciel
- Gérer un groupe d'apprenants et ses émotions
- Mettre en pratique le Feedback



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les fondamentaux de l'animation collective adaptés aux contextes présentiel et distanciel
- Acquérir des compétences pour animer efficacement des groupes dans les deux environnements
- Adapter les techniques d'animation aux spécificités su présentiel et du distanciel



## PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les principes clés de l'animation en présentiel et distanciel : comprendre les différences
  - Comment créer une dynamique et rythmer la journée
  - Gérer la diversité des participants
- Comprendre le déroulé pédagogique et utiliser des modalités d'animation dynamiques et adaptées au groupe (activités ludiques)
- Facilitation de sessions interactives
  - Développer des compétences pour débriefer les ateliers et favoriser les prises de conscience : débriefing et feedback
  - Utiliser les outils de collaborations en ligne : klaxoon, kahoot
- Gestion et Dynamique de groupe
  - Identifier et résoudre des situations difficiles dans les deux contextes
  - Favoriser la collaboration en ligne et les interactions entre sous – groupes
  - Mise en pratique : Animer à partir de scénarii pédagogiques



## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



## PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT  
INTER : 1 630 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



### COMPÉTENCES VISÉES

- Utiliser les outils digitaux dans son animation en présentiel



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Réaliser un panorama des outils digitaux de formations et de leurs fonctionnalités
- Concevoir une séquence pédagogique avec des outils digitaux
- Produire les capsules nécessaires à votre animation
- Animer avec un ou des outils digitaux



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Panorama des outils et du marché des edtechs
- Les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique appliqués au Digital learning
- Atelier de conception et de réalisation d'activités digitalisées adaptées au présentiel
- Mise en situation d'animation et d'utilisation des outils



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTS : ÉLÉONORE OU ISAAC

- Consultants formateurs depuis 5 ans
- Experts en création E-Learning, ingénierie pédagogique multimédias / digital learning, création de contenus interactifs & pilotage de projets digitaux



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT



# #4 L'ANIMATION DE FORMATION

## La boîte à outils du formateur animateur

Réf. #AF03



### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



### COMPÉTENCES VISÉES

- Rendre ses formations plus interactives et dynamiques



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les différents outils / techniques d'animation à la disposition du formateur
- Choisir une technique d'animation en fonction de l'objectif pédagogique défini
- Créer un outil en ligne en adéquation avec un objectif pédagogique défini



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les différents outils/techniques d'animation à la disposition du formateur
- Le choix d'une technique d'animation en fonction de l'objectif pédagogique d'une séquence de formation
- Mise en situation : créer un outil (support, jeu, vidéo) en ligne en adéquation avec un objectif pédagogique



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 classe virtuelle de 3h30 //  
Présentiel sur demande

INTRA : 950 € HT  
INTER : 415 € HT (dates voir calendrier)



# #4 L'ANIMATION DE FORMATION

## La posture du formateur

Réf. #AF04



### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



### COMPÉTENCES VISÉES

- Adapter sa posture en fonction de la cible d'apprenant, de ses objectifs et de son animation



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre l'importance de la posture du formateur
- Se doter d'une boîte à outils pour développer une communication impactante
- Acquérir des techniques pour gérer une dynamique de groupe et les situations difficiles



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Définition et rôle du formateur
- Connaître son auditoire et s'adapter
  - Reconnaître les différents styles d'apprentissage
  - Personnalisation et adaptation en fonction des participants
- La boîte à outils du formateur
  - Technique de préparation d'une formation
  - Technique d'animation
- Communication Verbale et non verbale
  - Tonalité de la voix, langage corporel
  - Exercices pratiques pour améliorer la communication non verbale
  - Eloquence et prise de parole en public
- Gestion des situations difficiles
- Mise en situation d'animation



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTES : MARINE OU CORALIE

- Consultantes formatrices depuis 10 ans
- Expertes en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT  
INTER : 1 630 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



### COMPÉTENCES VISÉES

- Gérer un groupe d'apprenants
- Développer son écoute active et son questionnement stratégique
- Mettre en pratique une communication encourageante



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les fondamentaux du co-développement
- Acquérir des compétences pour savoir quand et comment utiliser le co-développement
- Appliquer les techniques du co-développement



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les principes de base du co-développement
  - Approche systémique de Palo Alto
  - Usage et situations propices au co-développement (quand, comment, pourquoi, pour qui ?)
- Mise en situation de cohésion d'équipe
  - Prise de conscience autour d'un jeu participatif et ludique
- Le processus du co-développement
  - Les phases d'une séance
  - Rôle des participants et du facilitateur
- Mise en pratique du co-développement
  - Stratégies pour guider les séances de co-développement
  - Simulation de séances de co-développement
  - Application dans un contexte professionnel



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT  
INTER : 815 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Formateurs internes occasionnels ou à temps plein



### PRÉREQUIS

- Être formateur occasionnel ou à temps plein



### COMPÉTENCES VISÉES

- Développer son écoute, son sens de l'observation et sa capacité d'analyse
- Gérer les émotions
- Appliquer une méthodologie de communication claire



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre l'importance du feedback
- Apprendre à donner du feedback spécifique et constructif
- Acquérir des compétences et de réflexes pour donner et recevoir du feedback de manière efficace



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les fondamentaux du feedback
  - Définition du feedback
  - Typologies de feedback : félicitations – amélioration – recadrage
  - Le feedback formel et informel : quand et comment ?
- Donner du feedback
  - Méthode : approche DESC
  - Posture – Communication bienveillante (CNV)
  - Mise en situation
- Recevoir du feedback
  - Gestion des émotions
- Application pratique



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 1 800 € HT







# **#5** L'INGÉNIERIE DE FORMATION



### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning et responsables L&D



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Être en capacité d'identifier les éléments clés de l'analyse du besoin et être capable de mener cette analyse du besoin jusqu'à la mise en œuvre d'une proposition pédagogique



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Différencier les demandes de formation des autres demandes issues de votre PDC
- Questionner son client interne pour bien analyser son besoin pour y répondre au plus juste
- Rédiger le cahier des charges
- Rechercher un prestataire et analyser sa proposition ou concevoir en interne la formation demandée



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Les demandes de formation (distinction des demandes du plan de développement des compétences avec les demandes de création de contenus de formation)
  - Origine et traitement du besoin Méthode de questionnement (qqoqcp)
  - Etablissement d'un cahier des charges pour les formations en intra
  - Faire un appel d'offre : comment s'y prendre ?
    - Rédaction du cahier des charges
  - Recherche de la formation pour les formations réalisées en inter - entreprise
- La réponse à apporter pour les formations en intra :
  - Vérifier si une réponse formation peut être apporté ou que faire si cela ne relève pas de la formation
  - Faire le choix d'une réponse en interne ou par un organisme de formation
  - Faire le choix de la formation sur étagère ou sur mesure
    - Grille de sélection de choix d'une formation/d'un prestataire
- La proposition pédagogique
  - Challenger le contenu proposé par votre prestataire : les clés à connaître (même si vous n'êtes pas un ingénieur pédagogique)
  - Faire valider la proposition pédagogique par vos experts internes
  - Faire valider le budget à la direction



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : LUDIVINE

- Consultante formatrice depuis 15 ans
- Experte en stratégie Learning, ingénierie pédagogique, management de transition et certification Qualiopi



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 2 600 € HT





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning et responsable L&D



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Être capable de se positionner et de s'affirmer comme Learning leader vis-à-vis de ses interlocuteurs internes et externes



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les enjeux de la fonction formation dans le contexte actuel
- Renforcer sa position et ses liens dans l'organisation
- Communiquer avec impact en interne ou en externe avec différents profils d'interlocuteurs
- Définir son plan de communication selon l'actualité formation



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Learning partner : Les nouveaux défis
  - Un nouveau métier : les compétences clés à détenir
  - Vers un rôle élargi
  - Son positionnement dans l'organisation
    - Exercice pratique : mind map sur le learning partner dans son organisation
- Savoir se positionner auprès des acteurs internes et externes :
  - Communication en interne sur l'offre de formation, les financements, aux IRP, aux métiers/direction sur l'accompagnement proposé
    - Exercice pratique : Créer son plan de communication interne
  - Impliquer les managers de son organisation dans la formation de leurs collaborateurs, les entretiens pro et annuels
  - Communication en externe : l'importance de la formation dans la marque employeur : relations écoles, renommé de l'entreprise pour son offre formation
  - Mieux se connaître pour adapter son discours selon les profils de vos interlocuteurs pour faire passer vos messages importants et efficaces
    - Test DISC + travail sur comment communiquer selon le profil de votre interlocuteur



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : LUDIVINE

- Consultante formatrice depuis 15 ans
- Experte en stratégie Learning, ingénierie pédagogique, management de transition et certification Qualiopi



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 2 600 € HT  
INTER : 945 € HT (dates voir calendrier)





### PUBLIC CIBLE

- Chargé de formation / Chef de projet formation
- Responsable formation



### PRÉREQUIS

- Être chargé de formation / responsable formateur / chef de projet formation



### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser les besoins de formations
- Formaliser son plan de développement des compétences (PDC)



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les évolutions du plan de formation au fil du temps et des différentes lois
- Adopter une posture de chef d'orchestre de la formation au sein de son organisation
- Identifier les besoins de formation au sein de son organisation et planifier les actions de formation en conséquences



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Du plan de formation au plan de développement des compétences
- Le learning manager : acteur du changement – rôle fédérateur et stratège
- Identification des compétences de demain – mode d'emploi
- Identification des besoins de formation sur les différents niveaux et méthodologie
- Priorisation des besoins
- La formation seule option possible ?



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : LUDIVINE

- Consultante formatrice depuis 15 ans
- Experte en stratégie Learning, ingénierie pédagogique, management de transition et certification Qualiopi





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Digital Learning / Concepteur digital
- Responsable formation



### PRÉREQUIS

- Avoir les bases de la gestion de projet
- Gérer un projet Digital Learning



### COMPÉTENCES VISÉES

- Cerner les enjeux spécifiques et piloter d'un projet Digital Learning



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Piloter la conception, la médiatisation et le déploiement d'un dispositif de formation digitale ou mixte.
- Appréhender les tendances et les évolutions du Digital Learning.
- Maîtriser les étapes d'un projet Learning et acquérir une méthode et des outils pour chacune des étapes.
- Identifier les parties prenantes d'un projet Learning et définir leur rôle.



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Cartographie du digital learning : Les modalités digitales, les solutions techniques (LMS/LCMS, logiciels de production), ce qu'est l'innovation en formation et les tendances de demain
- Les étapes clés de mise en place du digital learning : méthodes et outils (le cadrage, techniques de rédaction des objectifs pédagogiques, les étapes de conception/productions, le cycle en V, les livrables associés)
- Les parties prenantes d'un projet digital
- Piloter le projet en mode AGILE : produire par itération (SCRUM,SAM), les 4 étapes de la méthode itérative,



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFILS DES INTERVENANTS : ÉLÉONORE OU ISAAC

- Consultants formateurs depuis 5 ans
- Experts en création E-Learning, ingénierie pédagogique multimédias / digital learning, création de contenus interactifs & pilotage de projets digitaux



Durée : 2 jours – 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT





### PUBLIC CIBLE

- Tout collaborateur L&D



### PRÉREQUIS

- Avoir un projet Learning



### COMPÉTENCES VISÉES

- Appréhender les concepts et méthodologies de projets complexes
- Identifier les étapes clés du pilotage de projets Learning



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser les étapes d'un projet Learning et acquérir une méthode et des outils pour chacune des étapes
- Identifier les parties prenantes d'un projet Learning et définir leur rôle
- Conduire le REX et utiliser les résultats



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Maîtriser les différentes étapes du projet Learning : Le pilotage de projet de formation & toutes ses spécificités - deep dive sur toutes les étapes, les conditions de réussites
- Identifier les parties prenantes d'un projet Learning et définir leur rôle : les rôles et missions des parties prenantes et leur implication tout au long du projet
- Conduire le REX et utiliser les résultats : capitaliser sur l'expérience pour garantir le succès !



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CINDY

- Consultante formatrice depuis 21 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, gestion de projet L&D, formation de formateurs et conception de parcours pédagogique



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 2 400 € HT  
INTER : 940 € HT (dates voir calendrier)





**#6** ACCOMPAGNEMENT  
EN SITUATION DE  
TRAVAIL



### PUBLIC CIBLE

- Tout collaborateur en charge de mobiliser la Formation en Situation de Travail (AFEST) pour accompagner des apprenants dans leur montée en compétence



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser la méthodologie AFEST
- Accompagner des apprenants en situation de travail



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre et s'approprier le modèle pédagogique AFEST
- Être en capacité d'accompagner des apprenants dans leur montée en compétence et dans l'ancrage de leurs apprentissages en mobilisant de façon autonome la posture attendue d'un accompagnateur AFEST



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Comprendre les ressorts de l'apprentissage : qu'est-ce qu'apprendre ?
- Appréhender le cadre réglementaire d'une AFEST
- S'approprier les spécificités d'un accompagnement en mode AFEST, ses différentes séquences ainsi que les principes qui en font un outil au service du développement des compétences
- Acquérir la posture attendue d'un accompagnateur AFEST, notamment par la prise en main d'une technique de questionnement spécifique
- S'approprier une méthode d'identification des situations de travail associées aux objectifs de montée en compétence des apprenants
- Mise en situation et débriefing collectif



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : SOPHIE

- Consultante formatrice depuis plus de 15 ans et experte en co-développement et AFEST



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 4 000 € HT  
INTER : 1 780 € HT (dates voir calendrier)







### PUBLIC CIBLE

- Tuteurs en entreprise



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Identifier les missions du tuteur
- Accompagner l'alternant dans son parcours



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre ce que signifie « transmettre son métier »
- Réussir l'accueil et l'intégration de l'alternant
- Construire un parcours de montée en compétences
- Appliquer les outils du coaching et de l'accompagnement à l'action tutorale
- Évaluer la progression et les compétences de l'alternant



### PROGRAMME DE LA FORMATION : SUR LA BASE DE 8 BALISES CLÉS

- Pourquoi et pour quoi tutorer ?
  - Je comprends mieux mon rôle, ce que le tutorat est / n'est pas
  - Je m'inscris dans le cadre légal et réglementaire
  - Je définis les compétences à développer et les étapes du parcours
  - Je choisis les modalités qui faciliteront le mieux chaque apprentissage
  - Je m'appuie sur une bonne préparation afin de garantir ma capacité à m'adapter
- Comment tutorer ?
  - J'optimise mes compétences relationnelles et favorise l'implication
  - Je m'appuie sur des techniques pédagogiques variées
  - J'anticipe les potentielles difficultés dans le domaine de l'accompagnement
  - Je dispose d'une boîte à outils pour l'avenir



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : AGNÈS

- Consultante formatrice depuis 13 ans
- Experte en efficacité professionnelle et développement personnel (tous secteurs d'activité)



Durée : 2 jours - 14h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 3 600 € HT





### PUBLIC CIBLE

- Chef de projet Learning, ingénieurs et concepteurs pédagogiques
- Formateurs internes occasionnels



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser les techniques de communication et d'animation propres à l'approche Peer-to-Peer
- Encadrer ses pairs
- Gérer les situations difficiles



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier l'historique et les avantages du modèle Peer-to-Peer (P2P)
- Encadrer et guider efficacement ses pairs
- Incarner la posture de facilitation dans un modèle P2P



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Présentation du modèle P2P
  - Genèse, Avantages et Situations facilitantes pour l'usage de cette pédagogie
- Expérimentation de l'approche au sein d'ateliers collaboratifs
  - Développement des compétences d'encadrement
  - Pratique des Techniques de Communication Interpersonnelle
- Gestion des situations difficiles



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : CORALIE

- Consultante formatrice depuis 10 ans
- Experte en ingénierie pédagogique, ingénierie de formation, formation de formateurs, ludo pédagogie et neurosciences





# **#7** QUALIOPPI & CERTIFICATION



### PUBLIC CIBLE

- Chargé de formation, chef de projet formation et responsable formation



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser les indicateurs du référentiel pour se préparer à l'audit initial



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la démarche de certification
- Décrypter les critères et les indicateurs associés au dispositif de certification
- Identifier les actions à mettre en place pour répondre au référentiel national qualité
- Construire son plan d'action et se préparer à l'audit



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- Le cadre général de la certification
- Les 7 critères et les 32 indicateurs : information du public, conception des prestations, adaptation des prestations, mobilisation des ressources, professionnalisation des équipes, ancrage dans l'environnement, amélioration continue
- L'audit initial :
  - Préparation en amont : documents à produire, process à mettre en place
  - Entraînement pour le jour J



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : LUDIVINE

- Consultante formatrice depuis 15 ans
- Experte en stratégie Learning, ingénierie pédagogique, management de transition et certification Qualiopi



Durée : 1 journée - 7h00 //  
Distanciel sur demande

INTRA : 2 400 € HT





### PUBLIC CIBLE

- Chargé de formation, chef de projet formation et responsable formation



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Analyser les indicateurs du référentiel pour se préparer à l'audit de surveillance



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la démarche de certification, actualités réglementaires
- Identifier les écarts entre le référentiel et sa propre pratique, se mettre en conformité
- Gérer la démarche d'amélioration continue
- Préparer son audit de surveillance



### PROGRAMME DE LA FORMATION

#### En amont de la formation : répertorier les documents nécessaires à l'audit de surveillance

- Les dernières actualités de Qualiopi à connaître pour bien se préparer
- Echanges sur les pratiques actuelles depuis l'audit précédent et identifier les déviations
- Les actions à mettre en place pour réussir son audit de surveillance : identification des indicateurs clés qui seront audités, les changements de situation...



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Questionnaire d'auto-positionnement en amont de la formation
- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : LUDIVINE

- Consultante formatrice depuis 15 ans
- Experte en stratégie Learning, ingénierie pédagogique, management de transition et certification Qualiopi





**#8** FORMEZ-VOUS  
AUTREMENT : CLUB  
LEARNING



### PUBLIC CIBLE

- Tout collaborateur L&D



### PRÉREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire



### COMPÉTENCES VISÉES

- Acquérir une méthodologie de prompting



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Intégrer les IAG dans ses pratiques Learning



### PROGRAMME DE LA FORMATION

- SÉANCE N°1 : SENSIBILISATION AUX IAG
  - IAG : parlons-nous le même langage ? (quiz et panorama du wording IA)
  - L'histoire et l'évolution de l'IA
  - Sécurité et protection des données (confidentialité, protection des données, fake news...)
  - Applications de l'IA dans les équipes L&D : Témoignage Florent GRISAUD, Directeur L&D MDBA
- SÉANCE N°2 : L'IA APPLIQUÉE AUX MÉTIERS L&D : MODELE ADDIE
  - Présentation du modèle ADDIE (méthodologie et échanges sur les pratiques d'ingénierie pédagogique)
  - CHATGPT intégré au modèle ADDIE : QQQCCP, IA et l'analyse du besoin / le design pédagogique / le développement des supports pédagogiques / l'implantation / le suivi et l'évaluation
  - Illustration des pratiques génératrices de valeur : temps, pédagogique, intellectuelle
- SÉANCE N°3 : LE PROMPTING - MÉTHODOLOGIE
  - Les fonctionnalités de CHATGPT
  - Définition du Prompting : QQQCCP et application pratique "Formuler un prompt basic"
  - Méthodologie et grandes étapes structurantes du Prompting
- SÉANCE N°4 : LES FONDAMENTAUX DE LA CONCEPTION PÉDAGOGIQUE ASSISTÉE PAR L'IA
  - Ouvrir le champs des possibles : IA et conception pédagogique (outils de l'IA au service de la pédagogie, points forts et points de vigilance)
  - Concevoir un programme pédagogique avec CHATGPT : entraînement sur cas d'usage ou apporté par les participants "Prompter pour concevoir un programme"
  - Méthodologie pour créer et challenger un déroulé pédagogique : structurer un prompt plus complexe - entraînement sur la base du programme créé précédemment



### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION DE LA FORMATION

- Evaluations formatives tout au long de la formation (quiz, mise en situation...)
- Questionnaire de satisfaction à la fin de la formation



### PROFIL DE L'INTERVENANT : MAXIME

- Consultant formateur depuis 10 ans
- Expert en ingénierie pédagogique, Digital Learning, Web Design et spécialisé dans les IA Génératives dédiées aux pratiques Learning



La séance : 500 € HT

Le club de 4 séances : 1 600 € HT

➔ Date voir plaquette club sur le site



Durée : 4 classes virtuelles de  
2h30 soit 10h00



# CALENDRIER INTER S1 2024



## HORAIRES DES FORMATIONS :

- Présentiel : 9h00 - 12h30 / 13h30 - 17h00 (7h00) / Distanciel : 9h00 - 12h30 ou 14h00 - 17h30 (3h30)
- Dans nos locaux situés au 63 avenue de Villiers, 75017 Paris

Référence et intitulé de la formation	Format	Durée / Horaires	Prix INTER HT (Hors frais repas)	Dates des sessions Semestre 1 2024
#IA01 - Sensibilisation aux IA Génératives	Distanciel	2 CV (6h00) 9h00 à 12h00	900,00 €	Jeudi 23 mai 2024 Jeudi 30 mai 2024
#IA02 - L'IA de contenu - la conception pédagogique assistée par l'IA	Hybride	2 jours 9h00 à 17h00 1 CV (2h00) 10h00 à 12h00	1 900,00 €	Mardi 14 et mercredi 15 mai 2024 + CV le mardi 4 juin 2024
#IA03 - L'IA Générative de vidéos et images	Hybride	2 jours 9h00 à 17h00 1 CV (2h00) 9h30 à 11h30	1 900,00 €	Mardi 18 et mercredi 19 juin 2024 + CV le jeudi 27 juin 2024
#ENG06 - Renforcer l'engagement apprenant : le Coaching	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Vendredi 5 avril 2024
#CIP01 - Ingénierie pédagogique : les fondamentaux	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Jeudi 16 mai 2024
#CIP02 - Ingénierie pédagogique : Expertise	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	865,00 €	Jeudi 6 juin 2024
#CIP03 - Transformer un présentiel en distanciel	Distanciel Teams	1 CV (3h30) 14h00 à 17h30	415,00 €	Vendredi 26 avril 2024
#CIP04 - Concevoir et animer un Blended	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	865,00 €	Vendredi 28 juin 2024
#CIP06 - Concevoir et produire des contenus pédagogiques digitaux	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Jeudi 13 et vendredi 14 juin 2024
#CIP07 - Concevoir un Podcast	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Lundi 27 mai 2024
#AF01 - L'animation collective : Focus Présentiel / Distanciel	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Mardi 28 et mercredi 29 mai Jeudi 20 et vendredi 21 juin 2024
#AF04 - La boîte à outils du formateur	Distanciel Teams	1 CV (3h30) 14h00 à 17h30	415,00 €	Jeudi 25 avril 2024
#AF05 - La posture du formateur	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Jeudi 30 et vendredi 31 mai 2024
#AF06 - CO-DEV : une approche collective	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Mercredi 26 juin 2024
#IF02 - Incarner le rôle du Learning Partner	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	945,00 €	Mardi 11 juin 2024
#IF05 - La gestion de projets complexes dans le Learning	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	940,00 €	Vendredi 17 mai 2024
#AST01 - AFEST	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 780,00 €	Lundi 24 et mardi 25 juin 2024



# CALENDRIER INTER S2 2024



## HORAIRES DES FORMATIONS :

- Présentiel : 9h00 - 12h30 / 13h30 - 17h00 (7h00) / Distanciel : 9h00 - 12h30 ou 14h00 - 17h30 (3h30)
- Dans nos locaux situés au 63 avenue de Villiers, 75017 Paris

Référence et intitulé de la formation	Format	Durée / Horaires	Prix INTER HT (Hors frais repas)	Dates des sessions Semestre 2 2024
#IA01 - Sensibilisation aux IA Génératives	Distanciel	2 CV (6h00)	900,00 €	Mardi 1 <sup>er</sup> octobre 2024 Mardi 8 octobre 2024
#IA02 - L'IA de contenu - la conception pédagogique assistée par l'IA	Hybride	2 jours 9h00 à 17h00 1 CV (2h00) 9h30 à 11h30	1 900,00 €	Lundi 14 et mardi 15 octobre 2024 + CV le jeudi 7 novembre 2024
#IA03 - L'IA Générative de vidéos et images	Hybride	2 jours 9h00 à 17h00 1 CV (2h00) 9h30 à 11h30	1 900,00 €	Jeudi 5 et vendredi 6 décembre 2024 + CV le mardi 17 décembre 2024
#ENG06 - Renforcer l'engagement apprenant : le Coaching	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Mardi 17 septembre 2024 Mercredi 9 octobre 2024
#CIP01 - Ingénierie pédagogique : les fondamentaux	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Jeudi 3 octobre 2024
#CIP02 - Ingénierie pédagogique : Expertise	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	865,00 €	Jeudi 21 novembre 2024
#CIP03 - Transformer un présentiel en distanciel	Distanciel Teams	1 CV (3h30) 9h00 à 12h30	415,00 €	Mardi 1er octobre 2024 Mardi 3 décembre 2024
#CIP04 - Concevoir et animer un Blended	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	865,00 €	Lundi 7 octobre 2024
#CIP06 - Concevoir et produire des contenus pédagogiques digitaux	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Lundi 18 et mardi 19 novembre 2024
#CIP07 - Concevoir un Podcast	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Mercredi 18 septembre 2024
#AF01 - L'animation collective : Focus Présentiel / Distanciel	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Lundi 25 et mardi 26 novembre 2024
#AF04 - La boîte à outils du formateur	Distanciel Teams	1 CV (3h30) 14h00 à 17h30	415,00 €	Mardi 1er octobre 2024 Mardi 3 décembre 2024
#AF05 - La posture du formateur	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 630,00 €	Jeudi 28 et vendredi 29 novembre 2024
#AF06 - CO-DEV : une approche collective	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	815,00 €	Vendredi 4 octobre 2024
#IF02 - Incarner le rôle du Learning Partner	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	945,00 €	Mardi 8 octobre 2024
#IF05 - La gestion de projets complexes dans le Learning	Présentiel	1 jour 9h00 à 17h00	940,00 €	Jeudi 14 novembre 2024
#AST01 - AFEST	Présentiel	2 jours 9h00 à 17h00	1 780,00 €	Jeudi 10 et vendredi 11 octobre 2024

# CONTACTEZ-NOUS !



Lauriane VALOT – [Lauriane.valot@imi-learning.fr](mailto:Lauriane.valot@imi-learning.fr)  
Caroline DINIZ – [caroline.diniz@imi-learning.fr](mailto:caroline.diniz@imi-learning.fr)



+33 1 80 06 94 00



63 avenue de Villiers, 75017 Paris - France

