

# Maîtriser la pédagogie digitale et multimodale

RS3791 · RS · Publiée

## L'essentiel

|                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| Code(s) NSF           | 300, 330t, 100             |
| Formacode(s)          | 44586                      |
| Type d'enregistrement | Enregistrement sur demande |
| Date d'échéance       | 31/12/2021                 |

## Certificateur(s)

DIGITAL TRAINER · SIRET : 84056706900017

## Résumé de la certification

### OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification s'adresse particulièrement :

- Aux formateurs indépendants,
- Aux formateurs rattachés à un organisme de formation ou un établissement de l'enseignement supérieur,
- Aux formateurs internes des entreprises, quels que soient leur statut et leur(s) domaine(s) d'activité.
- Assurer la transition digitale des formateurs et des formations (internes / externes).
- Adapter les formateurs aux évolutions majeures, qu'elles soient technologiques et pédagogiques.
- Assurer la montée en compétences des formateurs et garantir leur employabilité.
- Sécuriser les parcours de formation.
- Garantir la qualité des formations aux apprenants (qualification professionnelles des intervenants).
- Garantir l'innovation pédagogique.
- Répondre aux attentes des apprenants (accessibilité, multimodalité, multisupports...).
- Favoriser le développement des FEST (Formations en situations de travail).

### COMPÉTENCES ATTESTÉES

La certification est composée de 6 domaines de compétences :

Domaine de compétence 1 : mettre en oeuvre une pédagogie multimodale (combinant distanciel et présentiel) pour s'adapter aux évolutions du marché :

- Développer une culture digitale forte : maîtriser les outils numériques au service de la pédagogie ; assurer une veille technique, commerciale et juridique sur l'utilisation des outils numériques en formation.
- Concevoir un parcours de formation multimodal : scénariser l'action de formation en combinant plusieurs modalités pédagogiques et techniques : distanciel/présentiel, synchrone/asynchrone ; adapter les modalités et les techniques en fonction de la demande et des objectifs de formation.
- Animer un parcours de formation multimodal : alterner plusieurs modalités pédagogiques et techniques : (distanciel, présentiel, classe inversée, classe virtuelle, mises en situation) ; maîtriser les principes et techniques de l'animation à distance.
- Individualiser les parcours de formation digitalisés (distanciel) : Concevoir des systèmes d'actions et de dispositifs qui favorisent une démarche individualisée de formation ; Permettre à chaque apprenant d'effectuer des parcours d'apprentissages différents en fonction de son niveau, ses besoins, ses préférences, son rythme.
- Accompagner chaque apprenant avec les outils de suivi des apprentissages en ligne ("learnings analytics") : Générer de la motivation dans les apprentissages (atteinte des objectifs) ; Eviter les décrochages ; Mettre en oeuvre les techniques qui permettent à l'apprenant d'aller au bout de son parcours.
- Evaluer les compétences à distance : adapter les référentiels de certification au format digital (oraux à distance), quand ils le permettent ; concevoir des supports et des formats d'évaluation adaptés au format distanciel (synchrone et asynchrone).

Domaine de compétences 2 : créer une communauté d'apprenants grâce aux réseaux sociaux éducatifs ("social learning") :

- Maîtriser les outils déployés par les réseaux sociaux éducatifs ("social learning") : découvrir les principaux réseaux ; les utiliser à bon escient, au service de l'objectif pédagogique.
- Mettre en oeuvre l'apprentissage entre pairs ("peer-to-peer learning") : fixer les objectifs pédagogiques ; fédérer les apprenants autour de projets pédagogiques conduits à distance.
- Développer son propre réseau social éducatif

: choisir sa plateforme en fonction de ses besoins et attentes ; créer du lien entre apprenants ; assurer un suivi de la transférabilité des acquis entre apprenants (partage d'expériences, partage de savoirs, de ressources).

- Animer une communauté d'apprenants : ante, post-formation et inter-séquences.

Domaine de compétences 3 : concevoir une ingénierie de formation multimodale modulaire :

- Créer une ingénierie de formation modulaire et séquencée dans le temps (synchrone/asynchrone) et l'espace (présentiel/distanciel) : définir le format pour chaque module en fonction des attentes du commanditaire ; définir le séquençage de chaque module à déployer (dans le temps et l'espace).
- Définir le contenu pédagogique des séquences : pour chaque module, élaborer le scénario pédagogique adapté au format choisi ; rédiger le contenu pédagogique des séquences en e-learning en tenant compte des contraintes scénaristiques du distanciel.
- Concevoir des évaluations à distance : définir la modalité des évaluations (synchrone/asynchrone) ; définir le type d'évaluation : formative/sommative.

- Connaître le cadre réglementaire lié au "droit d'auteur" (diffusion de contenu en ligne et hors ligne).

Domaine de compétences 4 : créer des MOOC pour diversifier ses contenus pédagogiques, les rendre attractifs et adaptés :

- Concevoir un script pédagogique : Scénariser le MOOC ; Rédiger un contenu attractif, basé sur l'entertainment learning.
- Faciliter la mémorisation et l'apprentissage de l'apprenant par des formats courts et attractifs : Séquencer le MOOC ; Rendre l'apprenant participatif.
- Maîtriser les techniques d'animation verbale et non verbale : S'inspirer des techniques théâtrales pour s'exprimer face caméra ; Prendre du recul sur sa posture de formateur.
- Lire un prompteur en posture d'animateur.

Domaine de compétences 5 : animer un parcours de formation multimodal pour faciliter l'implication et la motivation de l'apprenant(e) :

- Animer une classe "inversée" : Les principes de la classe inversée ; Accompagner les apprenants dans leurs apprentissages en amont et en aval du parcours en pédagogie inversée.
- Animer une classe virtuelle : Les principes de la classe virtuelle ; Accompagner les apprenants dans leurs apprentissages pendant et après une classe virtuelle.
- Animer une classe en réalité virtuelle : Les principes de la réalité virtuelle ; Accompagner les apprenants dans leurs apprentissages avant, pendant et après une classe en réalité virtuelle.

Domaine de compétences 6 : accompagner la transformation digitale des organismes de formation pour garantir leur pérenité et leur adaptabilité aux évolutions technologiques :

- Conduire le changement auprès des équipes : Affirmer son rôle de leader dans l'accompagnement au changement ; Mobiliser les équipes autour du projet de digitalisation.
- Transformer des parcours présentiels en parcours distanciels : Repenser la structure pédagogique des parcours distanciels existants ; Les adapter aux formats distanciels et/ou blended-learning.
- Impulser de nouvelles modalités pédagogiques en participant à la veille en matière d'innovation pédagogique et technologique : Assurer une veille sur les innovations pédagogiques et technologiques grâce aux outils de veille numériques ; Etre force de proposition auprès des équipes pédagogiques pour initier de nouvelles modalités.
- Organiser le déploiement (synchrone/asynchrone) des parcours multimodaux sur différents supports numériques : Choisir les canaux de diffusion des parcours digitalisés : LMS, chaîne youtube ; S'assurer de l'accès aux parcours auprès des apprenants et formateurs.

A l'issue du parcours de formation, l'apprenant(e) est évalué(e) sur sa capacité à :

Domaine de compétence 1 : mettre en oeuvre une pédagogie multimodale (combinant distanciel et présentiel) pour s'adapter aux évolutions du marché.

- Concevoir un parcours de formation multimodal,
- Animer un parcours de formation multimodal,
- Individualiser les parcours de formation digitalisés (distanciel),

- Accompagner chaque apprenants avec les outils de suivi des apprentissages en ligne ("learnings analytics"),
- Evaluer les compétences à distance.

Domaine de compétences 2 : créer une communauté d'apprenants grâce aux réseaux sociaux éducatifs ("social learning")

- Maîtriser les outils déployés par les réseaux sociaux éducatifs ("social learning"),
- Mettre en oeuvre l'apprentissage entre pairs ("peer-to-peer learning"),
- Développer son propre réseau social éducatif,
- Animer une communauté d'apprenants : ante, post-formation et inter-séquences.

Domaine de compétences 3 : concevoir une ingénierie de formation multimodale modulaire.

Compétences évaluées :

- Créer une ingénierie de formation modulaire et séquencée dans le temps (synchrone/asynchrone) et l'espace (présentiel/distanciel),
- Définir le contenu pédagogique des séquences,
- Concevoir des évaluations à distance,
- Connaître le cadre réglementaire lié au "droit d'auteur" (diffusion de contenu en ligne et hors ligne).

Domaine de compétences 4 : créer des MOOC pour diversifier ses contenus pédagogiques, les rendre attractifs et adaptés.

- Concevoir un script pédagogique,
- Faciliter la mémorisation et l'apprentissage de l'apprenant par des formats courts et attractifs,
- Maîtriser les techniques d'animation verbale et non verbale,
- Lire un prompteur en posture d'animateur.

Domaine de compétences 5 : animer un parcours de formation multimodal pour faciliter l'implication et la motivation de l'apprenant(e).

- Animer une classe "inversée",
- Animer une classe virtuelle,
- Animer une classe en réalité virtuelle.

Domaine de compétences 6 : accompagner la transformation digitale des organismes de formation pour garantir leur pérennité et leur adaptabilité aux évolutions technologiques.

- Conduire le changement auprès des équipes,
- Transformer des parcours présentiels en parcours distanciels,
- Impulser de nouvelles modalités pédagogiques en participant à la veille en matière d'innovation pédagogique et technologique,
- Organiser le déploiement (synchrone/asynchrone) des parcours multimodaux sur différents supports numériques.

Compétences transversales évaluées :

- Analyser sa pratique professionnelle,
- Analyser sa posture de formateur,
- Mesurer l'impact de la transformation digitale sur sa pédagogie,
- Mesurer l'impact de la transformation digitale sur la progression des apprenants.

## Voies d'accès

### PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

- Justifier d'une expérience professionnelle en tant qu'enseignant ou formateur.
- Disposer de connaissances en pédagogie .
- Etre titulaire d'un diplôme, titre ou certification de niveau IV minimum (domaine d'expertise).

## Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

---

## Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RS5902

## Pour plus d'informations

### Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/3791/>

## Demande CPF — formations engagées

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| Dossiers CPF engagés     | 115               |
| Montant total engagé     | 112 600 €         |
| Coût moyen par dossier   | 979 €             |
| Durée moyenne            | 63 h              |
| Période                  | 01/2020 – 12/2021 |
| France compétences       | 98 %              |
| Reste à charge titulaire | 2 %               |

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.