

Devenir un e-formateur avec le Blended Learning

Concevoir un parcours hybride, produire ses ressources et organiser l'accompagnement des apprenants.



Programme de
formation
Mis à jour le 01/10/2026

DURÉE 77 heures	MODALITÉ Hybride	TARIF Sur devis
PUBLIC Formateurs & RH	DATES Calendrier précisé avant inscription	DÉLAI D'ACCÈS 15 jours

Objectifs de la formation

- À l'issue de cette formation, vous maîtriserez :
- Les fondements du Blended Learning : Comprendre les principes de l'apprentissage multimodal, les enjeux pédagogiques et les modèles de conception hybride
- La conception pédagogique : Analyser un cahier des charges, définir des objectifs SMART, choisir les modalités adaptées et scénariser un parcours blended complet
- Les outils numériques et collaboratifs : Utiliser Miro, Klaxoon, Mentimeter et les plateformes LMS pour concevoir et animer des formations engageantes
- L'innovation pédagogique : Intégrer l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et les techniques de gamification dans vos dispositifs de formation
- La production de contenus : Réaliser des vidéos, podcasts et modules interactifs de qualité professionnelle
- La responsabilité numérique : Concevoir des dispositifs accessibles, inclusifs et respectueux de l'environnement

Programme · 77 heures

Séquence	Contenu et livrable
Module 1 · Fondations du Blended Learning	• Définition, principes, enjeux et évolutions du blended learning • Posture pédagogique proactive du concepteur blended • Introduction à la gestion de projet de formation • Compréhension de l'apprentissage multimodal • Avantages et limites des dispositifs blended learning
Module 2 · Analyse des besoins et conception pédagogique	• Analyse des besoins à partir d'un cahier des charges • Définition d'objectifs pédagogiques opérationnels (méthode SMART) • Choix des modalités et équilibre pédagogique (règle 40/30/30) • Introduction aux méthodes Agiles et management visuel (Kanban) • Scénarisation pédagogique multimodale

Séquence	Contenu et livrable
Module 3 · Ingénierie de conception et IA	• Méthodologie de storyboarding détaillé • Scénarisation de ressources : vidéos, podcasts, modules interactifs • Utilisation de l'IA générative pour l'assistance à la conception • Conception de supports visuels percutants • Gamification et ludification des parcours de formation
Module 4 · Outils collaboratifs, Design Thinking et immersion VR	• Prise en main experte des outils Miro, Klaxoon et Mentimeter • Expérimentation de la Réalité Virtuelle (Meta Quest 3) • Méthodologie du Design Thinking appliquée à la formation • Prototypage rapide de solutions pédagogiques innovantes • Intelligence collective et co-conception centrée utilisateur
Module 5 · Plateformes LMS, Social Learning et accessibilité	• Exploration des plateformes LMS et outils de diffusion • Suivi de la progression et exploitation des données d'apprentissage • Animation de communautés et Social Learning • Sobriété numérique et conception écologique des dispositifs • Accessibilité numérique et inclusion (PMR, handicaps visuels et auditifs)
Module 6 · Production et soutenance	• Production de contenus dans le Studio Digital Learning Startwave • Tournage sur fond vert, caméras 4K, podcasts haute fidélité • Réalisation de capsules vidéo et tutoriels interactifs • Soutenance des projets tutorés • Évaluation des dispositifs (Modèle Kirkpatrick) et amélioration continue

Public visé

• Formateurs et futurs formateurs souhaitant moderniser leurs pratiques • Concepteurs pédagogiques et ingénieurs de formation • Animateurs et coordinateurs pédagogiques • Managers souhaitant intégrer le digital dans leurs pratiques de transmission • Professionnels en reconversion vers les métiers de la formation, du e-learning ou du digital learning

Prérequis

• Maîtrise de base des outils informatiques et numériques • Une expérience dans la formation, l'animation ou la conception pédagogique est un plus, mais n'est pas obligatoire • Aucun diplôme spécifique requis

Méthodes pédagogiques et évaluation

• Présentiel : 42 heures → ateliers pratiques, mises en situation, projet tutoré • Distanciel synchrone : 14 heures → classes virtuelles, revues de sprint, animation de communautés • E-learning asynchrone : 14 heures → modules en autonomie sur plateforme • Coaching individuel : 7 heures → accompagnement personnalisé

Moyens pédagogiques :

- Projet tutoré fil rouge sur les 3 semaines
- Ateliers de co-conception et Design Thinking
- Expérimentation de la Réalité Virtuelle (Meta Quest 3)
- Studio Digital Learning Startwave (fond vert, caméras 4K, studio podcast)
- Outils collaboratifs (Miro, Klaxoon, Mentimeter)
- Plateforme e-learning (on-boarding autonome avant démarrage)

Modalités d'évaluation des acquis :

- Évaluation initiale : questionnaire de positionnement et état des connaissances
- Évaluations intermédiaires : revues de sprint, beta-tests et jalons de projet
- Évaluation finale : soutenance du projet tutoré devant l'équipe pédagogique
- Évaluation à chaud selon le Modèle Kirkpatrick

Accessibilité

Nos formations sont ouvertes aux personnes en situation de handicap ; les adaptations sont étudiées au cas par cas, avec un délai suffisant. Référent handicap : Nicolas Picard, nicolas.picard@startwave.fr, 06 92 87 21 27.

Accès et financement

L'entrée en formation est possible sous 15 jours après votre inscription, une fois la demande ou le financement validé.

Les possibilités de financement dépendent de votre situation (employeur, OPCO, France Travail, autofinancement). Nous vous aidons à les vérifier avant toute inscription ; aucune prise en charge n'est automatique.

Un projet de formation ? formation@startwave.fr · 06 93 11 02 20 · startwave.fr

Lieu, horaires et matériel à prévoir communiqués à l'inscription.