

Devenir chef de projet blended learning

3 jours (21h)

OBJECTIFS

Disposer d'une vision claire des concepts et pratiques du e-learning

Maîtriser les spécificités d'un projet e-learning

Contact | Tél. 01 75 61 12 61 | WWW.ANEMA.FR



PROGRAMME

Concepts et terminologie du e-learning

Introduction sur le e-learning

Plate-forme e-learning (LMS) : le logiciel structurant

Module e-learning : conception, production, coût

Sessions de formation e-learning

Analyse

Détermination du besoin de formation

Contexte de formation des futurs apprenants : motivation, lieu, horaire, environnement technologique, etc.

Utilisation de la grille d'analyse des projets ANEMA

Conception

Choix des moyens à mettre en oeuvre pour atteindre ces objectifs

Choix des outils auteurs, des logiciels de diffusion (LMS, Classe virtuelle)

Choix des méthodes de travail avec les auteurs, scénaristes et développeurs multimédia

Démonstration et manipulation d'un LMS et d'outils auteur

Production

Production des story-board

Production multimédia

Retour d'expérience sur des ratios de temps et de coûts

Évaluation

Mesurer l'efficacité du dispositif

Utilisation de la grille d'évaluation des projets ANEMA