

Scénarisation pédagogique de modules e-learning

3 jours (21h)

OBJECTIFS

Travail en atelier afin d'acquérir une double compétence :

Ingénierie pédagogique alliant méthode, inventivité et réalisme pour engendrer de véritables expériences d'apprentissage

Connaissance des fondamentaux technologiques du e-learning.

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



PROGRAMME

Impact des technologies sur la scénarisation

Distinction offline (cdrom, film) / online (web et navigateur, serveurs de jeu)

De la page écran à la page Web, de l'exécutable cd-rom à l'animation Flash

Dissociation entre les modules de contenus et l'application (ex. de la plate-forme de téléformation)

Consultation de contenus e-learning

Illustrations des possibilités du e-learning avec la manipulation de contenus d'origines différentes (métier, sur-étagère, rapid learning) dans différents domaines (industriel, services)

Typologie des contenus e-learning

Classifications des contenus en fonction de leur finalité, du niveau d'interactivité et du logiciel auteur

Méthodologie de création de story-board

Du plan pédagogique au story-board : les étapes

Comment créer des situations interactives et attractives pour les futurs apprenants ? Impact du logiciel auteur et du choix de diffusion (intranet, cd-rom ou LMS)

Tracking des performances : les différentes options

Définition, Que peut-on «tracker» ? Dans quel contexte ?

Différentes méthodes de tracking, l'impact des standards SCORM et AICC

Utilisation d'un LMS (Learning Management System ou plate-forme de téléformation)

ATELIER pratique : création de story-board

Travail sur des thèmes neutres ou des thèmes précis correspondant aux demandes internes

Analyse avec les participants et retours d'expérience venant d'autres projets

Les différentes phases de développement d'un projet e-learning

Public, pré-requis et objectifs

Architecture et design du cours

Construction et réalisation (définir les moyens technologiques appropriés)

Évaluation

Développer des cours en ligne : les contraintes

Rappel des principales contraintes techniques et solutions (bande passante, résolution, compatibilité, accessibilité, etc.), des contraintes utilisateurs (ergonomie d'un module e-learning)