

THEME 1: LA CONCEPTION E-LEARNING/ MIX-LEARNING

Définir et valider un projet de formation en e-learning ou mix-learning :

● **Durée : 1 jour**

Objectifs : Savoir évaluer l'opportunité et la faisabilité de nouveaux dispositifs de formation en mode e-learning ou mix-learning dans le cadre de formations continues et/ou professionnalisantes. Identifier le/les nouveaux dispositifs ciblés incluant de nouvelles modalités (à distance, en centre de ressources, tutorat individualisé ...) : les évaluer en contexte.

● **Contenu :**

Savoirs de base :

- Comprendre les enjeux, freins, limites de l'utilisation des TIC en matière de formation
- Etat des lieux en matière de e-learning en France et dans le Monde
- Questions clé pour évaluer l'opportunité et la faisabilité d'introduire de nouvelles modalités de formation et de communication dans son métier de formateur et auprès de ses clients.

Savoirs faire :

- Etablir le **diagnostic des forces et faiblesses d'un OF ou d'un consultant sur son marché** par rapport aux attentes non couvertes (dispersion géographique, enrichissement du présentiel, flexibilité dans le temps, personnalisation, individualisation, approches immersives en 2 et 3D, liaison entre formation et marketing ...)
- Maîtriser les étapes et les points clé d'une **étude de faisabilité et d'opportunité d'un projet e-learning** dans le secteur de la formation continue et/ou professionnelle (plans technique, organisationnel, pédagogique, managérial et marketing/commercial)
- Rédiger le rapport de faisabilité et d'opportunité
- Présenter et argumenter les points clés (mutation du métier, accompagnement du changement, nouveaux marchés, webmarketing ...).

Approche réflexive:

- Tour de table (perceptions aujourd'hui) puis, exposé sur l'état des lieux sur le développement du e-learning en formation continue et professionnelle en France, débat et perspectives personnelles.
- Analyse réflexive à travers une étude de cas

Outils et méthode :

- Transmission des savoirs et savoirs faire nécessaires (étude de cas et exemple commenté pas à pas dans le secteur de la formation professionnelle)
- Modèles d'application du e-learning (pré et post présentiel, transmissif ou réflexif, travail collaboratif, marketing de la formation en ligne...) : modèles de dispositifs ciblés.
- Fil rouge : le référentiel des bonnes pratiques de l'AFNOR en ce qui concerne la FOAD (question clé).

Conduire son projet FOAD (en partie à distance)

- **Durée : 1 jour en présentiel + 1 jour à distance étalé sur 15 jours**

Objectifs :

- Apporter les bases de la conduite de projet (constituer, piloter, évaluer) en les contextualisant dans le cadre l'activité en projet FOAD.
- Faire comprendre ce qu'est le métier de chef de projet (ce qu'il fait, comment il agit, comment il est évalué).
- Apporter la base réflexive nécessaire de manière à ce que chacun s'approprie et adapte les notions nécessaires dans le cadre des projets qui le concernent.
- Réfléchir sur l'évolution de ses pratiques professionnelles en contexte d'acteur de projet ou de responsable de projet FOAD.

● **Contenu :**

Savoirs de base :

- analyse des fonctions d'un chef de projet FOAD
- découpage et planification d'un projet FOAD
- estimation des charges
- avancement, indicateurs spécifiques à un projet FOAD, jalons, livrables
- outils de reporting
- management de projet (dont accompagnement du changement du métier de formateur)

Savoirs faire :

- définir et caractériser son projet
- identifier les moyens, ressources et les contraintes de réalisation
- jalonner la réalisation du projet
- décrire ses missions en tant qu'acteur
- évaluer son contexte de travail
- construire un système de reporting
- synthétiser sa propre feuille de route (travail perso. / son plan d'actions)

Analyse réflexive (à distance)

Analyser :

- Contexte de travail
- Visée (fonctionnelle) du projet visé
- Type de projet
- Rôle dans le projet
- Résultats attendus
- Contraintes, Moyens, Ressources
- Compétences utiles

Outils et méthode :

- 1^{ère} Qualification de son projet FOAD (notions pertinentes)
- Identification des critères essentiels
- Réponses trouvées et Questions à se poser
- feuille de route de travail personnel
- webographie (travail de fouille limité)
- questionnaire en ligne

Construire le cahier des charges d'un module de formation interactive :

● Durée : 1 jour

Objectifs : savoir définir les éléments du **cahier des charges** d'un module interactif et d'un dispositif de formation en mode e-learning ou mix-learning, savoir construire une **feuille de route** (décrivant le dispositif de formation intégrant le module)

● Contenu :

Savoirs de base :

- Comprendre les fonctions et les modèles de contenus pédagogiques interactifs (typologie de contenus, démonstrations et exemples)
- Identifier et décrire l'objectif pédagogique attaché au module interactif
- Modéliser les compétences ciblées en relation avec le référentiel professionnel
- Utiliser et comprendre le modèle de taxonomie utilisé (Bloom)
- Utiliser les modèles pédagogiques intégrant un module interactif (présentiel enrichi, centre de ressources, autoformation à distance...)
- La conduite de projet de développement (points clé, validation, progression)

Savoirs faire :

- Elaborer le **Cahier des charges** du dispositif de formation intégrant le module :
- Etablir les thèmes et objectifs spécifiques du module et du dispositif
- Définir et ordonner les séquences type : pré requis, mise en situation, acquisition, évaluation, bilan (pour le module interactif)
- Estimer la durée du module ciblée et le nombre de séquences interactives
- Etablir les bénéfices attendus (validation des savoirs ou savoirs faire)
- Qualifier les ressources élémentaires à incorporer ou médiatiser
- Modéliser le dispositif pédagogique - articulation entre présentiel, regroupement, tutorat et autoformation.
- Estimer le temps nécessaire au développement
- Définir la méthode d'évaluation du module
- Définir la stratégie de maintenance du module

- Construire la **feuille de route** mettant en fonctionnement le dispositif ciblé (articulant les séquences, outils et support pédagogiques, modes et outils de tutorat, points clé du guide de l'apprenant et des consignes...)

Travail dirigé (étude de cas):

- Définir les modules ciblés par chaque formateur (objectifs, résultats, bénéfices)
- Esquisser de l'organisation des séquences interactives pour chaque module
- Esquisser la feuille de route du dispositif pédagogique intégrant chaque module

Outils et méthode :

- Modèle de contenus pédagogiques interactifs (démonstrations)
- Outils théoriques (taxonomie des objectifs pédagogiques de Bloom, profils d'apprentissages et mentaux, modèle pédagogique issu de la typologie « Compétice » ...)
- Modèle de rédaction d'une feuille de route incluant un module d'apprentissage interactif

Décrire le scénario pédagogique et du script du module interactif

● Durée : 1 jour

Objectifs : savoir décrire un scénario pédagogique et rédiger le script du module interactif correspondant au scénario

● Contenu :

Savoirs de base :

- Notion de grain pédagogique : la base de la scénarisation
- Notion de modèle d'apprentissage pour le module (déductif ou inductif)
- Typologie des activités interactives à intégrer dans un scénario (acquisition, mise en situation, reformulation, évaluation ...)
- Modèles d'articulation des activités (stratégies d'acquisition, mise en situation et évaluation en fonction des objectifs ciblés et des médias utilisés)
- Le droit d'auteur appliqué au multimédia et à la création pédagogique

Savoirs faire :

Construire le scénario interactif :

- Définir l'approche pédagogique : déductive ou inductive
- Définir les niveaux d'interactivité du grain entre l'apprenant et le contenu :
 - Apport du multimédia et créations des actions interactives
 - Intégrer (et donner du sens) aux évaluations formatives et sommatives, évaluées ou non
- Valider les ressources numériques à intégrer (rôle, format, durée...)
- Vérifier les droits d'auteurs et la légalité d'utilisation des ressources utilisées
- Intégrer les profils d'apprentissage (auditif, visuel...)
- Développer un « fil rouge » pour un scénario existant
- Concevoir des feed-back pour les exercices
- Construire le bilan post-formation et construire la stratégie de re-médiation en relation avec la feuille de route
- Ecrire le script (formalisme)
- Valider la durée prévisionnelle du module

Travail dirigé (étude de cas):

- Ecrire la 1^{ère} version du script du scénario pour chacun des modules ciblé par les formateurs (travail personnel)
- Comparer collectivement les approches et analyser les différences

Outils et méthode :

- modèle de procédure et de documents d'élaboration du scénario : script et évaluation des ressources
- taxonomie de référence pour la construction des activités (Bloom)

Construire le story-board (maquette de l'application)

● **Durée : 1 jour**

Objectifs : savoir construire un story-board pour maquetter l'application (en utilisant PowerPoint)

● **Contenu :**

Savoirs de base :

- Objectifs et fonctions d'un story-board (outil de production et de validation pré-production)
- Les spécificités de l'écriture pédagogique interactive
- Les éléments constitutif du story-board : fil conducteur, objets, évènements, interactions
- Le référentiel qualité en matière de conception (état de l'art actuellement)
- Les outils de conversion numérique gratuits et payants : PowerPoint/Flash, formats vidéos, formats audio
- Le Standard Scorm 1.2 et 2004 (notions de base)
- Les Fonctions d'un logiciel auteur - présentation rapide d'e-learning maker

Savoirs faire :

Construire le story-board de l'application:

- Construire un modèle de description et de validation simple (avec PowerPoint de préférence)
- Définir le modèle d'écriture interactive (charte graphique, fil rouge, évènements, style d'écriture, éléments graphiques statiques et animés,)
- Développer le fil conducteur pour le scénario existant (rythme, points de passage, points d'émotions ou de liant)
- Spécifier les ressources numériques à intégrer : format, durées, interactions
- Choisir la stratégie de production et de conversion des ressources numériques à intégrer
- Engager les démarches de droits d'auteur (module final)
- Ecrire le story-board (PowerPoint)
- Evaluer la charge de production du module (ressources à formater et à intégrer dans le logiciel auteur)

Travail dirigé (étude de cas):

- Préparer collectivement le story-board de l'**application test** qui va être développée en atelier avec e-learning maker le jour suivant, à partir d'un scénario fourni
- Nota : le story-board des modules ciblés par les formateurs sera développé dans la phase d'accompagnement individualisé (ci-après)

Outils et méthode :

- modèle de procédure et de documents d'élaboration du story-board (modèle de PowerPoint et notice d'utilisation)
- référentiel de qualité des contenus (grille d'élaboration)

Le développement du module interactif avec le logiciel e-learning maker

+ logiciels « compagnons »

● **Durée : 1 jour**

Objectifs : savoir utiliser e-learning maker pour développer un module interactif

● **Contenu :**

Savoirs de base (en exposé en salle) :

➔ **Découverte de l'outil auteur e-learning maker :**

- Menu et approche de conception (taxonomie des activités)
- Exploration de la galerie multimédia de l'outil (sons, animations, images...)
- Menu des opérations d'exportation (CD Rom, Web, LMS)
- Découverte du dossier d'application (export / Scorm)

➔ **Découverte d'un logiciel de « rapid Learning » : Animgallery-E.Doceo + outils libres**

(Conversion de PPT et capture d'écrans en Flash) :

- Capture d'écrans animés
- Travail et capture de PPT
- Ajout de son
- Génération de l'application Flash

➔ **Découverte de logiciels libres de traitement d'images, son, vidéo ... (ateliers individuels)**

Savoirs faire :

Développer une application avec **elearning maker** et **e-learning animgallery**

- Manipulation en autonomie supervisée du logiciel auteur e-learning maker (travail sur un grain test avec son dossier de production packagé) :
- Valider le scénario pédagogique avant l'intégration
- Lister les ressources nécessaires (photos, vidéos, voix off, animations, ...)
- Définir (choisir) l'interface apprenant
- Utiliser la galerie multimédia
- Découvrir les fonctionnalités du logiciel auteur
- Intégrer la trame du scénario dans le logiciel auteur
- Utiliser l'interface de production : construire les activités selon le story-board
- Elaborer, optimiser et intégrer les ressources
- Tester et ajuster le contenu
- Maîtriser le contenu du dossier SCORM produit
- Exporter le contenu vers un CD, un site Internet, un LMS,

Outils et méthode:

Travail en atelier de découverte individuel (prise en main tutorée):

1 PC - poste de production - par stagiaire avec :

- Le story-board de la journée précédente
- Une version d'essai e-learning maker
- Un dossier de ressources numérique, sous forme de dossier packagé prêt à l'emploi, contenant :
texte, images, sons, animations...)
- Un tutoriel de réalisation (guide utilisateur)
- La galerie d'objets multimédia (libres de droit) fourni avec e-learning maker (sons, images, animations, objets)

Accompagnement de développement à distance (travaux dirigés)

Travail individualisé étalé sur 2 à 3 mois (tutorat sur l'équivalent de 3 jours)

Objectifs :

- Accompagnement des formateurs stagiaires au développement story-board et du module pilote avec e-learning maker en relation avec son référent formateur
- Accompagnement des formateurs à la rédaction du story-board pour leur module, et à la préparation du dossier de réalisation (sélection et qualification des ressources numériques)

Application des savoirs faire en situation réelle avec un suivi :

Le tuteur contrôle et valide le développement par étapes pour chaque module et chaque formateur :

Pour tous les modules :

- Validation du scénario pédagogique (écrit en formation en salle pendant les TD)
- Description du story-board et formalisation sous forme de PowerPoint
- Description des ressources numériques intégrée (inventaire qualifié, collecte)

Pour le module à produire :

- Maquette de l'application avec e-learning maker (module pilote)
- Module pilote finalisé avec e-learning maker

Outils et méthode:

- Calendrier de réalisation établi avec chaque formateur stagiaire
- Outils et documents méthodologiques (scénario, story-board, référentiel qualité, qualification des ressources) fournis dans un dossier zippé
- Documents ou de fichiers numériques échangés par mail (validations)
- Interactions et notifications individuelles par mail, téléphone, MSN ou Skype



Avec elearning maker,
effectuez la création de vos contenus e-learning
en toute simplicité !



Avec elearning animgallery,
réalisez des animations e-learning flash
en rapid learning et dynamisez vos formations !

Copyright© E-DOCEO

THEME 2: COMMUNIQUER ET VENDRE AUTREMENT

Maîtriser et pratiquer le MindMapping avec Mindmanager 7

● **Durée : 1 jour**

Objectifs : savoir utiliser le logiciel Mindmanager 7 pour créer des cartes mentales et savoir organiser ses idées, son travail et ses projets.

● **Contenu :**

Savoirs faire : en atelier individualisé

Le MindMapping avec Mindmanager 7

MindMapping

- Rappels sur la méthode
- Bonnes pratiques conseillées

MindManager 7

- Découvrir l'interface
- Fabriquer votre première carte
- Gérer efficacement plusieurs cartes
- Commenter et enrichir (images, notes, liaisons, indicateurs, pièces jointes)

La mise en forme des cartes

- Couleurs, Textes, apparence des cartes
- Utilisation et création de modèles

L'affichage et la diffusion des cartes

- Méthodes d'exportation et de diffusion

Utiliser MindManager pour la gestion de projet

- Méthode et fonctions utiles
- Utiliser MindManager avec les autres logiciels

Autres utilisation des cartes mentales

- Pour optimiser les réunions
- Pour centraliser et diffuser l'information
- Pour dynamiser les brainstorming
- Pour organiser et gérer vos tâches

Outils et méthode:

Travail en atelier de découverte individuel (prise en main tutorée):

1 PC - poste de production - par stagiaire avec une version de démonstration.

Faire créer ou créer soi-même un didacticiel produit

● **Durée : 2 jours**

Objectifs : savoir développer un projet de didacticiel produit, destiné à l'animation commerciale ou le support technique

● **Contenu :**

Savoirs de base:

Pourquoi un didacticiel produit ?

- Communiquer sur le web et sur tout support multimédia (CD Rom, Clé USB...)
- Les bases de la pédagogie interactive numérique : communiquer efficacement
- Choisir les cibles : clients, réseaux SAV, revendeurs, nomades...

Scénariser la communication

- Interviewer les experts métiers (produits)
- Capitaliser les ressources numériques existantes (ppt, photos, vidéo...)
- Scénariser le discours pédagogique : ce qu'il faut faire comprendre et comment
- Mettre en scène le fil conducteur et son environnement
- Définir les effets d'interactivité et d'affichage
- Choisir les applications en 2 et 3D
- Maquetter votre application (story-board) avant de la produire ou la faire produire
- Choisir des exercices interactifs qui mobilisent les compétences ou l'intérêt

➡ **Découverte des logiciels de « rapid Learning » libres et payants** Camtasia, Camstudio, ISpring, E-learning Animgallery

Savoirs faire : en atelier individualisé

- **Produire le média**
- Réaliser une séquence e-learning en enrichissant une présentation PowerPoint
- Réaliser un dessin animé avec des personnages (galerie multimédia)
- Capturer l'écran animé
- Convertir des ressources vidéo (logiciel gratuit)
- Enregistrer des guides audio (logiciel gratuit)
- Tester l'application

Outils et méthode:

Travail en atelier de découverte individuel (prise en main tutorée):

1 PC - poste de production - par stagiaire avec logiciel de démonstration

Séances de brain-storming sur des applications possibles (groupe)

Créer et utiliser un espace de travail collaboratif à la demande

● **Durée : 2 jours**

Objectifs : savoir développer un projet de travail collaboratif à distance et utiliser des plateformes de travail collaboratif accessibles à la demande sur le web.

● **Contenu :**

Savoirs de base:

1. Réussir son projet de travail collaboratif

- 10 questions avant de lancer un projet de travail collaboratif
- typologie des solutions : collaboration, communication, coordination
- Messagerie, partage de documents, agenda...quelles fonctionnalités ?
- Construire & animer une communauté : exemples concrets et limites
- Comment construire son cahier des charges
- Investir au minimum et valider l'approche : les solutions locatives pour PME et TPE « à la demande »

2. Présentation d'espaces collaboratifs « à la demande »

- Présentation comparée de plusieurs solutions « locatives » sur le web : Contact office, Affinitiz, Mayetic et d'une plateforme de communication en 3D sur le web

➡ **Découverte de la plateforme de travail collaboratif : « contact office »**

Savoirs faire : en atelier individualisé

3- Atelier de conception avec une solution : « Contact office »

- Le coût d'une telle solution
- Etude de cas d'un pilotage de projet à distance
- Gestion des espaces et des droits, création d'un workflow
- Utilisation des fonctions collaboratives pour mettre en place la solution (wiki, calendrier, espace documentaire, flux RSS, forum, messagerie...)

Outils et méthode:

Travail en atelier de découverte individuel (prise en main tutorée):

1 PC - poste de production - par stagiaire avec plateforme de démonstration

Bilan réflexif : quels projets pour les participants ?