

## 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<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> 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 constitutifs 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

## OPTIONNEL : 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)**