

# Scénarisation pédagogique de modules e-learning

**3 jours**  
(21 heures)

## 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)

### *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)

### *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)

Réf. AF22

#### **PUBLIC CONCERNÉ**

Responsable de formation,  
Formateur / Chef de projet  
e-learning

#### **PRÉREQUIS**

Connaissances en formation  
traditionnelle  
Connaissance de l'outil Web

#### **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.



**anema**

contact@anema.fr  
01 75 61 12 61  
www.anema.fr