

## Web 2.0, réseaux sociaux, Serious Games, m-learning, réalité augmentée : quels apports en formation

**1 jour**  
(07 heures)

### Programme

#### Introduction

---

Rappels sur la terminologie e-learning  
Le couple innovation technologique et formation

#### Diversité des terminaux utilisés en présentiel

---

Tableau Blanc Interactif (TBI)  
Bornes interactives  
Tablettes  
Microsoft Surface  
Equipements de réalité virtuelle

#### Web 2.0

---

Définitions : du Web 1.0 au Web 3.0  
Blog traditionnel et Blog multimédia (audioblog/podcast, videoblog)  
Wiki : logique initiale, le cas Wikipédia et l'utilisation pédagogique actuelle  
Logiques de diffusion et de représentation de l'information : flux RSS, tag cloud  
Montée en puissance des vidéos en ligne

#### Réseaux sociaux

---

Analyse des réseaux sociaux et leurs utilisations pédagogiques  
Impact des communautés  
Devenir un Twiteacher ?

#### Serious Games

---

Définitions et démonstrations des principaux Serious Games  
Typologie des Serious Games  
Domaine d'application (Défense, santé, etc.)  
Modèles économiques et budgets

#### M-learning

---

L'impact de 6 milliards de terminaux dans le monde  
Les contenus e-learning sur mobiles et tablettes : possibilités et contraintes  
Le couple Iphone / Android  
Les possibilités collaboratives  
QR et Flash code  
Réalité augmentée sur mobile

#### Conclusion

---

Connexion permanente avec la formation  
Liens technologiques entre gestion des talents, formation, base de connaissances et référentiel de compétences

Réf. AF51

#### PUBLIC CONCERNÉ

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

#### PRÉREQUIS

Connaissances en formation traditionnelle  
Connaissance de l'outil Web

#### OBJECTIFS

**Expliquer** les dernières innovations technologiques en mettant en valeur leur portée formative

**Disposer** d'une vision globale des outils afin de comprendre leurs apports en formation



**anema**

contact@anema.fr

01 75 61 12 61

www.anema.fr