

Version en ligne
OFFERTE !
pendant 1 an

Réussir votre projet Digital Learning

Du présentiel enrichi au distanciel :
les nouvelles modalités d'apprentissage

4^e édition

En téléchargement

 webographie

Marie PRAT



Solutions Business





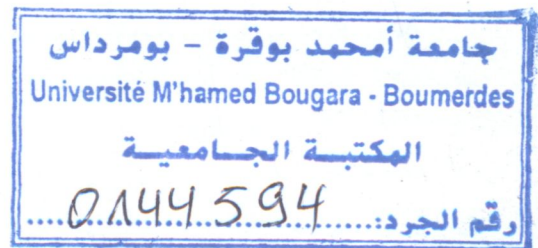
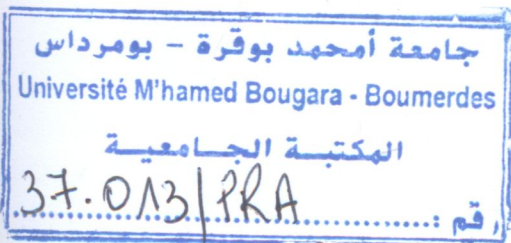
Solutions Business



Réussir votre projet Digital Learning

Du présentiel enrichi au distanciel :
les nouvelles modalités d'apprentissage

4^e édition



Introduction

A. État des lieux.....	29
B. Définitions préalables.....	31
C. Ce que n'est pas le digital learning.....	33
D. Le marché français.....	34
1. Du côté de la demande.....	34
2. Du côté de l'offre.....	35
E. À propos du livre.....	36
1. À qui est destiné ce livre ?.....	36
2. Propos.....	36
3. Approche proposée.....	37
4. Ateliers proposés.....	38

Partie 1 : Projet Digital Learning

Chapitre 1-1

Apports du digital learning

A. Introduction.....	41
B. Avantages.....	41
1. Pour les entreprises et institutions.....	41
2. Pour les bénéficiaires.....	43
3. En résumé.....	44
C. Inconvénients et freins.....	44
1. Pour les entreprises et organisations.....	44
2. Pour les apprenants.....	45
3. En résumé.....	46
D. Conclusion.....	46
E. Étude de cas 1.....	47
1. Données.....	47
2. Instructions.....	47
F. Étude de cas 2.....	48
1. Données.....	48
2. Instructions.....	48

Chapitre 1-2

Composantes

A. L'histoire	51
B. La crise sanitaire, accélératrice du digital learning	52
C. Dispositif de formation hybride	53
1. Composantes d'un dispositif de formation à distance	53
2. Architecture du dispositif digital-learning	55
3. Parcours blended learning	56

Chapitre 1-3

Les acteurs

A. Introduction	59
B. Le nouvel apprenant	59
1. Que sait-on du digital learner ?	59
2. Nouveaux comportements	60
3. Apprenants 4.0	60
C. Le formateur digital learning	62
1. Évolution	62
2. Nouveaux rôles	62
3. Nouvelles activités	63
4. Ce qu'il faut retenir	63
D. Le tuteur	63
E. Étude de cas 1	65
1. Données	65
2. Instructions	65
F. Étude de cas 2	65
1. Données	65
2. Instructions	65

Chapitre 1-4

Cadrer le projet

A. Introduction	69
B. Définir le cahier des charges	69
1. Définir les besoins	69
2. Définir les objectifs du projet	70
a. Objectif stratégique de l'entreprise	70
b. Objectif de formation	71

c. Objectif opérationnel	71
3. L'apprenant au centre du dispositif	71
4. Partir de l'existant	72
a. Existant formation	72
b. Existant hybride	73
c. Contenu pédagogique	73
d. Modalités de formation	74
C. Enjeux et risques	74
1. Enjeux	74
2. Risques	75
D. Contraintes techniques	76
E. Stratégie	77
1. Quelle stratégie adopter ?	77
a. Les défis	77
b. L'utilité pédagogique du digital learning	78
c. Les bonnes questions	78
2. Estimation budgétaire	78
a. Évaluation	78
b. Économisez	80
F. Rédiger le cahier des charges	80
G. Étude de cas 1	81
1. Données	81
2. Instructions	82
H. Étude de cas 2	82
1. Données	82
2. Instructions	82

Chapitre 1-5

Gérer le projet

A. Introduction	85
1. Le projet	85
B. La méthode classique ADDIE	86
1. Les étapes et livrables	86
2. Analyse	87
3. Conception et cahier des charges fonctionnel	87
4. Production	88
5. Mise en œuvre et déploiement	89
6. Évaluation, capitalisation, suivi	90

C. La méthode agile : SAM.....	90
1. Introduction	90
2. SAM et SAM 2	91
3. ADDIE vs SAM 2	92
D. Les acteurs.....	92
1. Stratégie de mise en œuvre.....	92
a. Réaliser en interne.....	93
b. Externaliser.....	93
c. Choisir une équipe mixte	94
d. En résumé	94
2. Équipe projet.....	94
E. Rôles et responsabilités.....	95
1. Le chef de projet	95
2. Composante pédagogique.....	96
a. Expert contenu.....	96
b. Concepteur pédagogique.....	96
3. Composante graphique et multimédia	96
a. Directeur artistique	96
b. Webdesigner, graphiste.....	96
c. Motion designer.....	97
d. Intégrateur	97
4. Composante informatique	97
F. Mobilisation et communication.....	97
1. Évolution des rôles.....	97
2. Communiquez !	98
G. Conclusion : les facteurs clés de succès.....	98
H. Étude de cas 1.....	99
1. Données.....	99
2. Instructions.....	99
I. Étude de cas 2.....	99
1. Données.....	99
2. Instructions.....	99

Partie 2 : Niveaux de blended

Chapitre 2-1

Niveaux de blended

A. Introduction	103
B. Définition	103
C. Utilité	104
D. La formation comme un continuum	104
1. Approche	104
2. Les différents moments d'un parcours hybride	104
a. Offre amont	104
b. Offre aval	105
c. Présentiel	105
E. Les différents modèles d'hybridation	106
1. Présentiel tutoré (Face-to-Face Driver Model)	106
2. La classe inversée	106
3. Le modèle Rotation	107
4. Le distanciel tutoré (ou distanciel enrichi)	107
5. Le modèle Flex ou modèle «à la carte»	107
6. Autres	108
F. Situations d'apprentissage	108
1. Espace/temps	109
2. Synchron/asynchrone	109
a. Formation asynchrone	109
b. Formation synchrone	110
c. Connecté/déconnecté	110
d. Situation de l'apprenant	110
e. Multicanal et mobile learning	111
G. Conclusion	111
H. Étude de cas 1	111
1. Données	111
2. Instructions	111
I. Étude de cas 2	112
1. Données	112
2. Instructions	112

Chapitre 2-2

Composer l'hybridation

A. Introduction	115
B. Les différents moments de la formation	116
1. Offre amont	116
2. Offre aval	117
3. Pendant la session	117
C. Composer le mix.	117
D. Fixer les objectifs pédagogiques	118
1. Définition et caractéristiques	118
2. Utilité	119
3. Comment faire ?	119
E. Synchrone/Asynchrone	120
1. Formation asynchrone	120
2. Formation synchrone	120
3. Pour quoi faire ?	120
F. PC/Tablette/Mobile	121
1. ATADAWAC	121
2. Mobile learning	121
G. Individuel/Collectif/Pair à pair	121
1. Formation collaborative	121
2. Formation action	122
3. Social learning	122
H. Concevoir le scénario pédagogique	123
1. Définition	123
2. Utilité/objectifs	124
3. Composantes	124
I. Conclusion	124
J. Étude de cas 1	125
1. Données	125
2. Instructions	125
K. Étude de cas 2	125
1. Données	125
2. Instructions	125

Chapitre 2-3

Enrichir le présentiel

A. Introduction	129
B. Engager les apprenants	129
C. Quelques outils	130
1. Padlet	130
a. Utilité de Padlet	130
b. Utiliser Padlet	130
2. Genially	133
a. Utilité de Genially	133
b. Utiliser Genially	133
3. Kahout	138
4. Autres	139

Chapitre 2-4

Proposer un MOOC

A. Introduction	143
B. Historique	143
C. Définition	144
1. Qu'est-ce qu'un MOOC ?	144
2. Types de MOOC	144
D. Déclinaisons	145
1. SPOC	145
2. COOC	145
3. SOOC	145
E. Composantes d'un MOOC	146
1. Plateformes techniques	146
2. Ressources	147
3. Interactions et activités	148
4. Certifications	148
F. Facteurs clés de succès	148
G. Avant de vous lancer... ..	149
1. Un cahier des charges	150
2. Une équipe	150
3. Des ressources pédagogiques	150
4. Du temps et un budget	150
5. Un bon plan de communication	151

H. Modèles économiques	151
I. MOOC nouvelle génération	151

Partie 3 : Les plateformes LMS

Chapitre 3-1

Choisir le LMS

A. Introduction	155
B. Définition	156
1. Les LMS	156
2. Caractéristiques	156
C. Historique	157
D. Panorama rapide	158
1. LMS open source versus Propriétaire	158
2. Testez en ligne	159
3. Benchmark	163
E. Fonctionnalités	164
1. Fonctionnalités de gestion et d'administration	164
2. Fonctionnalités pédagogiques	164
a. Administration pédagogique	164
b. Gestion des contenus pédagogiques	165
c. Gestion de l'apprentissage	165
3. Fonctionnalités techniques	165
F. Critères de sélection	166
1. Critères pédagogiques	166
2. Critères techniques	167
3. Ergonomie	168
4. Outils collaboratifs, outils de communication, outils de partage	168
5. Financier	168
6. Autres critères	169
G. Hébergement	170
1. Définition	170
2. Modes d'hébergement	170
a. Hébergement en interne	170
b. Hébergement en externe	170
3. Comment choisir la solution d'hébergement ?	171
H. Évolution des LMS	171

I. Étude de cas 1	172
1. Données	172
2. Instructions	172
J. Étude de cas 2	173
1. Données	173
2. Instructions	173

Chapitre 3-2

Utiliser une plateforme

A. Démarrer	177
B. Les différents rôles	188
1. Créer des cours	188
2. Apprendre	188
3. Accompagner/animer	189
4. Administrer	189
5. Profil et rôle	189

Chapitre 3-3

Respecter les standards

A. Introduction	193
B. Les standards en vigueur	193
1. De quoi parle-t-on ?	194
2. Les acteurs historiques	194
a. AICC (Aviation Industry CBT Committee)	194
b. IMS Global Learning Consortium	194
c. SCORM (Sharable Content Object Reference Metadata)	194
C. Utilité	195
D. Comment ça marche ?	196
1. Création de contenus	196
a. Asset	196
b. SCO (Sharable Content Object)	196
2. Description du contenu de formation	197
3. Création du paquetage de distribution	197
4. Dialogue entre grains et plateforme	198
E. Que faire avec les normes ?	198
1. Quels standards respecter ?	198
2. Les outils auteurs et les standards	198

F. De SCORM vers CMi5.....	199
G. Étude de cas 1.....	199
1. Données.....	199
2. Instructions.....	199
H. Étude de cas 2.....	199
1. Données.....	199
2. Instructions.....	199

Partie 4 : Les contenus pédagogiques

Chapitre 4-1

Choisir les contenus pédagogiques

A. Introduction.....	203
B. À propos de parcours.....	204
1. Vocabulaire.....	204
2. Parcours.....	204
C. Typologie des contenus.....	205
1. Sur étagère versus Sur mesure.....	206
a. Typologie.....	206
b. Critères de choix.....	206
c. Évaluation.....	207
2. Multimédia et interactivité.....	207
a. Ressources numériques.....	208
b. Rapid learning.....	208
c. Simulation logicielle.....	208
d. Vidéos pédagogiques.....	209
e. Module e-learning.....	209
f. Jeu sérieux (serious game).....	209
g. Immersive learning (Imersive learning).....	210
h. Micro learning (micro learning).....	210
3. Récapitulons... ..	210
D. Approches pédagogiques.....	211
1. Comment choisir ?.....	211
a. Autonomie de l'apprenant.....	211
b. Niveau initial de connaissances.....	211
c. Progression pédagogique et navigation dans le module.....	212

2. Quelques exemples	212
a. Autonome et libre.....	212
b. Autonome, hétérogène et libre.....	213
c. Peu autonomes... parcours imposé	213
E. Aspects pédagogiques du multimédia et de l'interactivité	214
1. Intérêts du multimédia	214
a. Diminution de la durée d'enseignement.....	214
b. Évaluation	214
c. Motivation	214
d. Enseignement personnalisé/individualisé	214
e. Optimisation du contenu	214
f. Interactivité.....	215
g. Médiatisation	215
h. Répétition	215
i. Ressources.....	215
2. Limites de l'utilisation des TIC dans la pédagogie.....	215
3. Les tendances	216
a. Apprentissage informel : informal learning	216
b. Adaptative learning	216
c. Mobile Learning ou m-learning	216
d. Workflow learning	217
e. Classe inversée	217
f. Apprentissage par simulation.....	217
4. Récapitulons	218
F. Étude de cas 1.....	218
1. Données.....	218
2. Instructions.....	218
G. Étude de cas 2.....	218
1. Données.....	218
2. Instructions.....	218

Chapitre 4-2

Concevoir un module

A. Introduction	221
B. Éviter la surcharge cognitive.....	222
1. La théorie.....	222
2. Comment éviter la surcharge cognitive.....	223

C. Objectifs pédagogiques	223
1. Définir l'objectif pédagogique du cours	223
2. Utilité des objectifs pédagogiques	225
D. Public cible	226
E. Modalités pédagogiques	226
1. Séquences et activités	226
a. Structure	226
b. Séquences	227
c. Déroulement d'une activité d'apprentissage	228
2. Comment concevoir une activité efficace ?	228
a. Rendez l'apprenant actif	228
b. Multipliez les opportunités d'apprentissage	228
c. Proposez un feed-back.	228
d. Captez l'attention de l'apprenant.	229
e. Granularisez les cours	229
f. Variez les plaisirs	229
g. Variez les méthodes	229
F. Acteurs et rôles	231
1. Les métiers	231
G. Étapes et livrables	231
1. Phases de conception	231
2. Étapes et documents de référence	232
a. Cadrage	232
b. Collecter le contenu	233
c. Organiser le contenu	233
d. Séquencer le contenu	234
e. Synopsis	234
f. Storytelling	234
g. Rewriting	235
h. Storyboard	235
i. La maquette	237
3. Composition minimum	237
H. Synthèse et check-list	238
I. Concevoir un module vidéo	238
1. Utilité des vidéos	238
2. Faire des vidéos efficaces	239
J. Étude de cas 1	239
1. Données	239
2. Instructions	239

K. Étude de cas 2	240
1. Données.....	240
2. Instructions.....	240
Chapitre 4-3	
Produire du contenu	
A. Introduction	243
B. Externaliser la production ?	243
1. Externalisation, leviers et freins.....	243
2. Internalisation, leviers et freins	244
C. Les outils auteurs	244
1. Comment choisir l'outil adéquat ?	244
2. Compatibilité aux standards e-learning	245
D. Panorama des outils.....	245
1. Les outils Rapid Learning	246
a. Adobe Presenter	246
b. Genially	247
c. Rise.....	247
2. Les outils rich media	247
a. Adobe Captivate	247
b. Camtasia Studio	248
c. Wink.....	248
d. Enrichir les vidéos	249
3. Les outils auteurs	249
a. Outils auteurs professionnels.....	249
b. Outils auteurs gratuits.....	250
E. Interactivité.....	250
1. Rôle de l'interactivité.....	251
2. Types d'interactivité.....	251
3. Comment créer de l'interactivité	252
F. Ergonomie/navigation.....	252
1. Ergonomie.....	252
a. Définitions	252
b. Critères de qualité	253
c. Récapitulatif	253
2. Navigation.....	254
a. Définition	254
b. Principes de navigation	254

G. Charte graphique et écriture multimédia	255
1. Conception graphique et mise en page	255
a. Quelques astuces graphiques	255
b. Mise en page	255
2. Écriture multimédia	256
a. Principes	256
b. Conseils	256
3. Qualité multimédia et esthétique	257
a. Petites astuces	257
b. Diffusion de l'information	258
H. Étude de cas 1	258
1. Données	258
2. Instructions	258
I. Étude de cas 2	259
1. Données	259
2. Instructions	259

Chapitre 4-4

Concevoir des évaluations

A. Introduction	263
B. Évaluons, évaluons !	263
1. Définitions	263
2. Typologie des évaluations	264
a. Évaluation diagnostique	264
b. Évaluation formative	264
c. Évaluation des besoins	265
d. Évaluation sommative	265
e. Évaluation des réactions	265
3. Les évaluations dans le parcours pédagogique	266
C. Enjeux et stratégie d'évaluation	267
1. Enjeux	267
2. Portée des évaluations	267
D. Concevoir une évaluation	268
1. Fixer le périmètre	268
2. Comment réaliser des évaluations efficaces ?	269
3. Élaborer des évaluations	269
a. Les étapes	270
b. Les différents types d'évaluations	270

4. Nouvelles tendances	271
a. Simulation	271
b. Game Based Learning	271
c. Quiz intelligents	272
E. Critères de choix	272
1. Critères pédagogiques	272
2. Critères techniques	273
3. Critères ergonomiques	273
F. Panorama des outils	273
1. Outils gratuits	273
a. Hot Potatoes	273
b. LearningApps	274
2. Quizzer	275
G. Étude de cas 1	275
1. Données	275
2. Instructions	275
H. Étude de cas 2	276
1. Données	276
2. Instructions	276

Partie 5 : Accompagnement

Chapitre 5-1

L'apprenant adulte

A. Introduction	279
B. Caractéristiques de l'apprenant adulte	279
C. Styles d'apprentissage	280
D. Le modèle VARK	281
E. Conclusion	282

Chapitre 5-2

Le tuteur

A. Introduction	285
B. Accompagnement kesako ?	285
1. Utilité de l'accompagnement	285
2. Définition de l'accompagnement	285
3. Typologie	286

4. Fonctions et tâches	288
a. Fonctions pédagogiques	288
b. Fonctions techniques	288
c. Fonctions sociales	288
5. Profil et statut	289
C. Les apprenants et le tuteur	289
D. Étude de cas 1	290
1. Données	290
2. Instructions	290
E. Étude de cas 2	290
1. Données	290
2. Instructions	290

Chapitre 5-3

Les outils du tuteur

A. Modalités d'accompagnement	293
1. Synchrone et asynchrone	293
2. Prise en compte du tutorat dans le projet	294
B. Quels outils pour quoi faire ?	294
1. Introduction	294
2. Les outils de communication	295
a. E-mail	295
b. Chat	295
3. Les outils collaboratifs	296
a. Mur collaboratif	296
b. Blog	296
c. Wiki	296
d. Applis collaboratives	297
e. Forum	297
4. Les outils d'animation	298
a. Classe virtuelle	298
b. Visio-conférence	298
C. Exemples d'utilisation	298
1. Murs collaboratifs	298
2. Applis collaboratives	299
3. Blogs	299
a. Blogs d'apprenants	299
b. Blogs d'enseignants	299

4. Wikis	299
5. Forums.....	300
6. Réseaux sociaux	300
7. Autres.....	300
D. Étude de cas 1.....	301
1. Données.....	301
2. Instructions.....	301
E. Étude de cas 2.....	301
1. Données.....	301
2. Instructions.....	301

Chapitre 5-4

Classes virtuelles

A. Introduction	305
1. Définition	305
2. Caractéristiques	306
3. Les atouts de la classe virtuelle.....	306
B. Bien se préparer	306
1. Organiser la classe virtuelle	306
2. Préparer les supports	307
3. Scénariser la classe	307
4. Préparer techniquement	308
5. Répéter.....	309
6. Testez techniquement.....	309
7. Prévoyez un plan B.....	309
C. S'outiller.....	310
1. S'équiper	310
2. Le logiciel de classe virtuelle : les fonctionnalités de base	310
3. Le logiciel de classe virtuelle : les fonctionnalités avancées.....	311
4. Les outils	311
a. Les gratuits	311
b. Les payants	312
D. Animer.....	312
1. Les règles de base	312
2. Gérer la classe	312
3. Animer.....	313
a. Le défi.....	313
b. La caméra.....	313

4. Terminer la session	313
E. Capitaliser	314
F. Les erreurs à éviter	314
G. En résumé	315
H. Étude de cas 1	315
1. Données	315
2. Instructions	315
I. Étude de cas 2	315
1. Données	315
2. Instructions	315

Partie 6 : L'environnement du projet

Chapitre 6-1

Environnement du projet

A. Introduction	319
B. Pilote et déploiement	319
1. Rappel	319
2. Phase d'expérimentation	320
C. Test	321
1. Qu'est-ce qui est testé ?	321
a. LMS	321
b. Le parcours de formation	322
2. À quel moment ?	322
3. Types de tests	323
a. Tests de fonctionnalités	323
b. Test d'ergonomie/navigation	323
c. Tests techniques	323
D. Qualité	324
1. De quoi parle-t-on ?	324
2. Quelques indicateurs	325
a. Processus de développement	325
b. Le produit pédagogique multimédia	325
c. Par rapport à l'action de formation	325
E. Maintenance/Mise à jour	326

F. Coûts et bénéfices	326
1. Les indicateurs	326
2. Bénéfices	327
a. Bénéfices intangibles	327
b. Bénéfices quantifiables	328
3. Coûts quantifiables	328
4. Budget digital learning.....	329

Partie 7 : Prospective

Chapitre 7-1

Évolution - Prospectives

A. Introduction	333
B. Des tendances qui se confirment.....	334
1. E-éducation : une transformation en profondeur.....	334
2. Tendances pédagogiques.....	335
a. Communautés	335
b. MOOC et autres	336
c. Petits grains pédagogiques	336
d. Portabilité et nomadisme : Mobile Learning	337
e. Le Social Learning	337
f. Le présentiel enrichi.....	337
g. L'adaptative learning	338
C. Des tendances qui émergent.....	338
1. Des objets d'apprentissage de plus en plus intelligents	339
2. Des softs de plus en plus intelligents	339
a. Des jeux de plus en plus immersifs	339
b. Des quiz de plus en plus intelligents	339
c. Capital formation	339
d. Réalité augmentée et objets connectés	339
e. MOOC nouvelle génération	340
D. L'apport des neurosciences	340
E. L'apport des technologies	340
Conclusion	341

Chapitre 9-1

Atelier 1

A. Mise en situation	345
B. Chapitre Apports du digital learning	345
1. Étude de cas	345
a. Données.....	345
b. Instructions.....	346
2. Réponse proposée : Réunion de présentation	346
C. Chapitre Les acteurs.....	346
1. Étude de cas	346
a. Données.....	346
b. Instructions.....	347
2. Réponse proposée : le profil des acteurs.....	347
a. Le profil des apprenants	347
b. Le profil des formateurs	347
D. Chapitre Cadrer le projet.....	347
1. Étude de cas	347
a. Données.....	347
b. Instructions.....	348
2. Réponse proposée : éléments pour le cahier des charges	348
a. Public	348
b. Entreprise	348
c. Objectif du projet	348
d. Résultats attendus	348
e. Organisation projet	349
E. Chapitre Gérer le projet.....	349
1. Étude de cas	349
a. Données.....	349
b. Instructions.....	349
2. Réponse proposée	349
a. Acteurs.....	349
b. Étapes.....	350
c. Éléments du cahier des charges	350
F. Chapitre Niveaux de blended	351
1. Étude de cas	351
a. Données.....	351
b. Instructions.....	351

2. Réponse proposée	351
a. Modèle de blended	351
b. Amont et aval	351
G. Chapitre Composer l'hybridation	352
1. Étude de cas	352
a. Données	352
b. Instructions	352
2. Réponse proposée	352
H. Chapitre Choisir le LMS	353
1. Étude de cas	353
a. Données	353
b. Instructions	353
2. Réponse proposée	353
a. LMS	353
b. Hébergement	354
I. Chapitre Respecter les standards	354
1. Étude de cas	354
a. Données	354
b. Instructions	354
2. Réponse proposée	354
J. Chapitre Choisir les contenus pédagogiques	355
1. Étude de cas	355
a. Données	355
b. Instructions	355
2. Réponse proposée	355
a. Type de contenu	355
b. Approches pédagogiques	356
c. Utilisation du multimédia	356
K. Chapitre Concevoir un module	356
1. Étude de cas	356
a. Données	356
b. Instructions	356
2. Réponse proposée	357
a. Objectifs pédagogiques	357
b. Éléments pour note de cadrage et scénario d'apprentissage	357
c. Scénario d'apprentissage	357
d. Fonctionnalités accessibles à l'apprenant	357
e. Architecture du module	358
f. Équipe de conception du module	358

L. Chapitre Produire du contenu	358
1. Étude de cas	358
a. Données.....	358
b. Instructions.....	359
2. Réponse proposée	359
a. Outils de production	359
b. Mise en page proposée	359
M. Chapitre Concevoir des évaluations	360
1. Étude de cas	360
a. Données.....	360
b. Instructions.....	360
2. Réponse proposée	360
a. Stratégie.....	360
b. Objectifs	360
c. Outils	360
N. Chapitre Le tuteur	361
1. Étude de cas	361
a. Données.....	361
b. Instructions.....	361
2. Réponse proposée	361
a. Arguments.....	361
b. Formateurs digital learning	361
O. Chapitre Les outils du tuteur	362
1. Étude de cas	362
a. Données.....	362
b. Instructions.....	362
2. Réponse proposée	362
P. Chapitre Classes virtuelles	363
1. Étude de cas	363
a. Données.....	363
b. Instructions.....	363
2. Réponse proposée	363

Chapitre 9-2

Atelier 2

A. Mise en situation	367
B. Chapitre Apports du digital learning	368
1. Étude de cas	368
a. Données	368
b. Instructions	368
2. Réponse proposée : consultance	368
C. Chapitre Les acteurs	368
1. Étude de cas	368
a. Données	368
b. Instructions	369
2. Réponse proposée : profil des acteurs	369
D. Chapitre Cadrer le projet	369
1. Étude de cas	369
a. Données	369
b. Instructions	369
2. Réponse proposée : éléments pour le cahier des charges	370
a. Public	370
b. Entreprise	370
c. Objectif du projet	370
d. Résultats attendus	370
e. Organisation projet	370
E. Chapitre Gérer le projet	370
1. Étude de cas	370
a. Données	370
b. Instructions	370
2. Réponse proposée	371
a. Planning	371
b. Étapes	371
F. Chapitre Niveaux de blended	371
1. Étude de cas	371
a. Données	371
b. Instructions	371
2. Réponse proposée	371
a. Modèle de blended	371
b. Amont et Aval	372

G. Chapitre Composer l'hybridation.....	372
1. Étude de cas	372
a. Données.....	372
b. Instructions.....	372
2. Réponse proposée	372
H. Chapitre Choisir le LMS	373
1. Étude de cas	373
a. Données.....	373
b. Instructions.....	373
2. Réponse proposée : LMS.....	373
I. Chapitre Respecter les standards.....	374
1. Étude de cas	374
a. Données.....	374
b. Instructions.....	374
2. Réponse proposée	374
J. Chapitre Choisir les contenus pédagogiques	374
1. Étude de cas	374
a. Données.....	374
b. Instructions.....	374
2. Réponse proposée	374
K. Chapitre Concevoir un module	375
1. Étude de cas	375
a. Données.....	375
b. Instructions.....	375
2. Réponse proposée	375
a. Objectifs pédagogiques	375
b. Scénario d'apprentissage.....	375
L. Chapitre Produire du contenu	376
1. Étude de cas	376
a. Données.....	376
b. Instructions.....	376
2. Réponse proposée	376
M. Chapitre Concevoir des évaluations	376
1. Étude de cas	376
a. Données.....	376
b. Instructions.....	377
2. Réponse proposée	377

N. Chapitre Le tuteur	377
1. Étude de cas	377
a. Données	377
b. Instructions	377
2. Réponse proposée	377
O. Chapitre Les outils du tuteur	378
1. Étude de cas	378
a. Données	378
b. Instructions	378
c. Réponse proposée	378
P. Chapitre Classes virtuelles	378
1. Étude de cas	378
a. Données	378
b. Instructions	378
2. Réponse proposée	378
Index	381

Réussir votre projet Digital Learning

Du présentiel enrichi au distanciel : les nouvelles modalités d'apprentissage (4^e édition)

La crise du COVID a accéléré la mutation numérique des entreprises et organisations. La formation à distance, l'e-éducation ou **digital learning**, fait désormais partie intégrante des dispositifs de formation proposés aux apprenants.

Ce livre est destiné à toute personne travaillant dans le secteur de la formation, des RH aux formateurs indépendants, et à toute personne travaillant dans le multimédia pouvant être appelée à participer à un projet de Digital Learning.

L'objectif de cet ouvrage est de vous présenter des éléments concrets pour réussir vos projets Digital Learning en détaillant toutes les étapes de conception d'un projet et en vous proposant une **methodologie** précise et des **outils** concrets.

La première partie aborde le concept de **projet Digital Learning** : quelles sont les étapes du projet, comment cadrer le périmètre du projet ?

La deuxième partie s'attache à la **composition hybride du dispositif de formation** : quelle part de formation proposer à distance ? Pourquoi ? Comment enrichir le présentiel par le digital ? Quels sont les acteurs impliqués dans un projet e-learning ?

La troisième partie présente l'environnement technique de tout dispositif de formation à distance, les **plateformes** : à quoi servent-elles ? Qu'est-ce qui les différencie ? Quels sont les standards e-learning ?

La quatrième partie entre dans le cœur du dispositif avec les **contenus pédagogiques** : acheter ou produire des contenus, proposer un MOOC ou pas, proposer de la vidéo, réussir ses modules e-learning, comment et avec quels outils ?

La cinquième partie détaille une composante essentielle de tout dispositif de formation à distance : l'accompagnement, le **tutorat** à distance. À quoi sert-il ? Quels outils utiliser ? Comment réussir une classe virtuelle ?

La dernière partie aborde l'environnement des projets Digital Learning : la qualité, les acteurs métiers, la partie financière.

Nous terminons cet ouvrage par une partie prospective : quelles sont les tendances émergentes du Digital Learning ? Que sera la formation demain ?

Tout au long des chapitres, il vous est proposé deux **études de cas** pour concrétiser vos connaissances. Tous les éléments de réponse sont fournis à la fin du livre dans la partie **Ateliers**.

Marie PRAT a démarré sa carrière informatique en 1993 dans une SSII avant de co-diriger, de 2000 à 2009, AT2N, une agence web et e-learning. Depuis 2010, elle a recentré son activité professionnelle sur le digital learning et exerce tant que consultante Digital Learning en France et à l'international (Afrique, Asie, Amérique du Sud, Europe) pour des grandes entreprises et institutions publiques et privées : études, conseil, AMO, aide à la mise en place de stratégies digital learning, formation de formateurs, pilotage de projets TICE, ingénierie pédagogique, évaluation de dispositifs blended... Elle est l'auteure d'une vingtaine d'ouvrages sur le digital learning, le SEO et la création de sites web.

<https://www.linkedin.com/in/marieprat>
www.conseil-elearning20.fr
@prat_marie



sur www.editions-eni.fr
→ la webographie du livre

Pour plus
d'informations :



Solutions Business



www.editions-eni.fr

ISBN : 978-2-409-03170-0

21,95 €



9 782409 031700