PROGRAMME DE L'OFFRE DE FORMATION

Devenir E-formateur

PUBLIC CIBLE	PRÉ-REQUIS	NIVEAU	DURÉE ESTIMÉE
Formateurs	Aucun	Initiation	11h00

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Animer des classes virtuelles : maitriser les aspects pratiques pour développer des pédagogies s'appuyant sur les forces de l'outil tout en évitant ses écueils.
- Créer des supports de cours adaptés au e-learning.
- Utiliser à bon escient tous les types d'évaluations et tout le panel de formes qu'elles peuvent revêtir en e-learning.
- Se familiariser avec la démarche de scénarisation pédagogique multimédia.
- Utiliser un outil auteur et un LMS pour créer et déployer du contenu e-learning.
- Connaitre le vocabulaire technique lié au e-learning.
- Choisir les médias et hypermédias à déployer dans ses modules e-learning.
- Créer de l'interactivité en module e-learning.
- Produire ses vidéos de formation.

APTITUDES

COMPETENCES

CONTENUS PÉDAGOGIQUES

- Animer des classes virtuelles (2h15)
    - Se familiariser avec les fonctionnalités intrinsèques des logiciels de classe virtuelle.

- Maitriser les différentes caractéristiques techniques entrant en jeu : audio, vidéo, débit.
- Créer des espaces physiques et virtuels favorables à la formation en classe virtuelle.
- Gérer l'arrivée des participants.
- Accueillir efficacement les participants et instaurer un climat émotionnel favorable.
- Utiliser la technique de la "formation explicite".
- Connaître les fragilités de l'attention dans une formation et utiliser des techniques pour la maintenir à un niveau élevé.
- Créer de la participation en classe virtuelle.
- S'assurer qu'on vous suit.
- Utiliser différentes approches pour organiser la parole.
- Utiliser une pédagogie "connectiviste".
- Recourir à des outils d'interactivité externes.

- Créer des supports de cours e-learning (1h00)
  - Identifier les caractéristiques d'un bon support de cours.
  - Créer des infographies de qualité afin de les inclure dans vos supports.
  - Utiliser le support de cours comme un outil de structuration de la formation.
  - Créer des supports de cours interactifs.
- Les évaluations en e-learning (1h00)
  - Identifier le rôle de chacune des évaluations : diagnostique, formative, sommative, par compétences.
  - Diversifier les formes de vos évaluations : QCM, QCU, estimations, séquences, mots-croisés, quiz ludiques, questions ouvertes, etc.
  - Créer des feedbacks de qualité.
  - Comprendre le rôle du suivi des apprenants : résultats, temps, échanges.
- Lexique de l'e-learning (0h20)
  - Définitions des termes importants de l'e-learning.
- L'e-learning : les atouts et les pièges (00h15)

  - Être au clair sur les avantages et les difficultés de l'e-learning
  - Savoir quelle modalités choisir (blended, el-learning asynchrone, présentiel).
  - Se servir des atouts de l'e-learning
  - Répondre aux éventuelles craintes de vos interlocuteurs envers l'e-learning.
- Scénariser des modules e-learning (1h00)
  - Identifier le rôle de chacune des étapes de la scénarisation.
  - Créer le storyboard d'un module e-learning
  - S'interroger sur la fonction tutoriale au sein d'un dispositif de formation e-learning.
  - Créer un document de scénarisation.
  - Utiliser un LMS et un outil auteur pour créer une formation e-learning.
- Créer un module avec OpenCréa (1h00)
- Diffuser une formation avec OpenAgora (1h00)
- Produire des vidéos de formation (1h20)
  - Connaitre les spécificités des différents formats de vidéos de formation (face caméra, support type PowerPoint commenté, tableau filmé, etc.).
  - Préparer son environnement pour réaliser sa vidéo.
  - Réaliser des captures vidéo sur son ordinateur pour créer des présentations commentées.
  - Cibler l'objectif de sa vidéo.
  - Écrire le scénario de sa vidéo.
  - Utiliser son matériel vidéo.
  - Utiliser son matériel de capture de son.
  - Réaliser un traitement audio.
  - Réaliser un montage vidéo simplement.
- Utiliser des médias et créer de l'interactivité en e-learning (1h00)
  - Identifier les forces et les faiblesses de chacun des médias.
  - Choisir les médias et hypermédias à déployer en e-learning.
  - Choisir le bon outil pour créer son média.

- Utiliser des objets intégrés pour créer de l'interactivité.

METHODES MOBILISEES

MOYENS TECHNIQUES

MOYENS D'ENCADREMENT

MODALITES D'EVALUATION

MODALITÉS D'ACCÈS

DURÉE D'ACCÈS

TAUX DE REUSSITE

DEBOUCHES