

Concevoir un module digital learning

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

VERTEGO INFORMATIQUE
Marie-Hélène Camborde
05.59.14.62.62
contact@vertigo.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(vé) non salarié(e)

Sélection :

Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Aucune

Prérequis pédagogiques :

Evaluation diagnostic réalisé en amont Être sensibilisé au Digital Learning

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Concevoir une architecture pédagogique Mettre en forme un contenu Digital Learning Concevoir des activités ludiques, interactives et pertinentes avec des outils adaptés

Contenu et modalités d'organisation

01. DÉFINIR LE DIGITAL LEARNING Définir les termes Distinguer les avantages de la formation à distance Connaître les typologies et ordres de grandeur 02. CONCEVOIR UN PROJET DIGITAL LEARNING Identifier les compétences à mobiliser Distinguer une vue d'ensemble du processus de création Déterminer le fonctionnement de l'équipe-projet 03. SÉLECTIONNER DES OUTILS ADAPTÉS Outils auteurs qui respectent le standard SCORM et xAPI Plateformes LMS Boîte à outils complémentaires 04. CONCEVOIR UNE ARCHITECTURE PÉDAGOGIQUE Fixer les objectifs Découper le contenu de formation Énoncer un objectif pédagogique précis Adopter des stratégies pédagogiques selon les apprenants 05. METTRE EN FORME LE CONTENU PÉDAGOGIQUE GRÂCE AUX NEUROSCIENCES Utiliser les 4 piliers de l'apprentissage des neurosciences Appliquer les principes de Steve Masson Décrypter la théorie de l'apprentissage multimédia Appliquer les principes de Richard E. Mayer Faciliter l'utilisation intuitive (« Affordance ») 06. CONCEVOIR DES QUIZ ET DES ACTIVITÉS INTERACTIVES PERTINENTES Faire interagir l'apprenant Varier le rythme Créer des quiz pertinents 07. CRÉER DES ACTIVITÉS LUDIQUES Favoriser le Flow Créer un cadre propice à la Gamification/Ludification Utiliser des mécaniques de jeu efficaces et adaptées 08. ÉCRIRE POUR LE DIGITAL LEARNING (STORYTELLING) Définir des rôles adaptés à la formation Élaborer un scénario efficace (« Storytelling ») Écrire un script Mettre en situation avec le scénario à embranchement Rédiger un Storyboard 09. ÉCRIRE POUR DES CAPSULES VIDÉO LEARNING Se poser les bonnes questions (objectif, durée, utilisation d'un prompteur, etc.) Connaître les ingrédients du script Écrire un script Préparer un Storyboard Réaliser un Storyboard Développer la créativité avec des astuces simples à utiliser

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00395637	du 24/10/2023 au 31/12/2025	Pau (64)	VERTEGO INFORMATIQUE		Non éligible	FPC