

Créer ses contenus e-learning - synthèse pratique

Avoir une vision générale du e-learning et de ses opportunités Découvrir les étapes de la création d'un contenu pédagogique multimédia Réaliser un module e-learning avec un Serious Game Publier un module dans un LMS



2 jours - 14 heures



Formation
Présentiel ou
distanciel



Nous consulter



[Calendrier](#)

Objectifs

- Avoir une vision générale du e-learning et de ses opportunités
- Découvrir les étapes de la création d'un contenu pédagogique multimédia
- Réaliser un module e-learning avec un Serious Game
- Publier un module dans un LMS

Prérequis

Savoir utiliser Windows

Pédagogie

- La formation a lieu dans une salle équipée d'un paper board, tableau blanc et vidéo-projecteur ou bien la formation se déroule à distance dans une salle virtuelle. Une convocation est transmise 3 jours avant la formation avec les éléments de connexion : assurez-vous d'avoir une bonne connexion internet, le logiciel installé, caméra, micro et audio sur votre poste.
- Alternance de théorie (50%), démonstrations (10%) et exercices pratiques (40%)
- Les supports sont disponibles dans l'espace stagiaire sur notre site web
- Une assistance technique et pédagogique est disponible du lundi au vendredi de 8h30 à 18h (formateur@slti.fr 01 40 82 77 94)

Evaluation

La formation est ponctuée d'exercices permettant la validation des acquis par le formateur.

Cette évaluation permettra la réalisation d'une attestation de formation.

Formateurs

Dans sa démarche qualité, SLTI recrute tous ses formateurs dans un processus d'habilitation. Ils sont sélectionnés en fonction de leur expérience terrain (minimum 5 ans) et de leur pédagogie.

Handicap

Attentifs à ce que nos formations, évaluations et certifications soient accessibles à tous, n'hésitez pas à nous préciser toute situation particulière ou handicap. Nous disposons de solutions adaptées pour répondre aux besoins de tous.

Contenu

Prendre ses repères dans le monde de l'e-learning

- Les différents modes d'apprentissage : présentiel, e-learning, blended learning...
- Appréhender les facteurs de succès de l'e-learning.
- Repérer les grandes phases et les acteurs d'un projet e-learning.
- Concevoir un dispositif centré sur l'apprenant.

Echanges / Discussion sur l'expérience de l'e-learning dans l'entreprise de chacun.

Réaliser l'étude d'ingénierie pédagogique e-learning

- Analyser le contexte et les besoins.
- Penser le parcours de formation de l'apprenant.
- Définir les objectifs et les activités pédagogiques.
- Modéliser le dispositif de formation.

Travaux pratiques : Sur la base d'un cas spécifique, modéliser succinctement un dispositif e-learning.

Créer un module pédagogique multimédia interactif

- Les différents types de modules.
- Ecrire pour l'e-learning, choisir un style.
- Construire le scénario et le story-board du module.
- Intégrer des médias et ajouter de l'interactivité.

Travaux pratiques : Construire un scénario d'un module E-learning pour répondre aux objectifs pédagogiques.

Aperçu d'un outil auteur e-learning : Serious Game

- Aperçu des différents outils de création de contenus pédagogique multimédia interactifs.
- Cerner les points forts du Serious Game
- Connaître les principales fonctionnalités de l'outil.
- Créer et ordonner les diapositives et les scènes.
- Insérer et éditer les médias : images, vidéos, audio.

Travaux pratiques : Créer un premier Serious Game

Ajouter de l'interactivité au module

- Connaître les outils au service de l'interactivité
- Insérer les différents types de quiz : vrai/faux, choix multiple, réponse multiple, glisser-déposer...
- Exprimer les résultats du quiz

Travaux pratiques : Insérer et paramétrer un quiz.

Paramétrer un LMS

- Découverte d'un LMS en mode SaaS.
- Paramétrer l'interface utilisateur : le Lecteur.
- Publier un module : générer le package SCORM

Travaux pratiques : Paramétrer le Lecteur et publier sur un LMS