

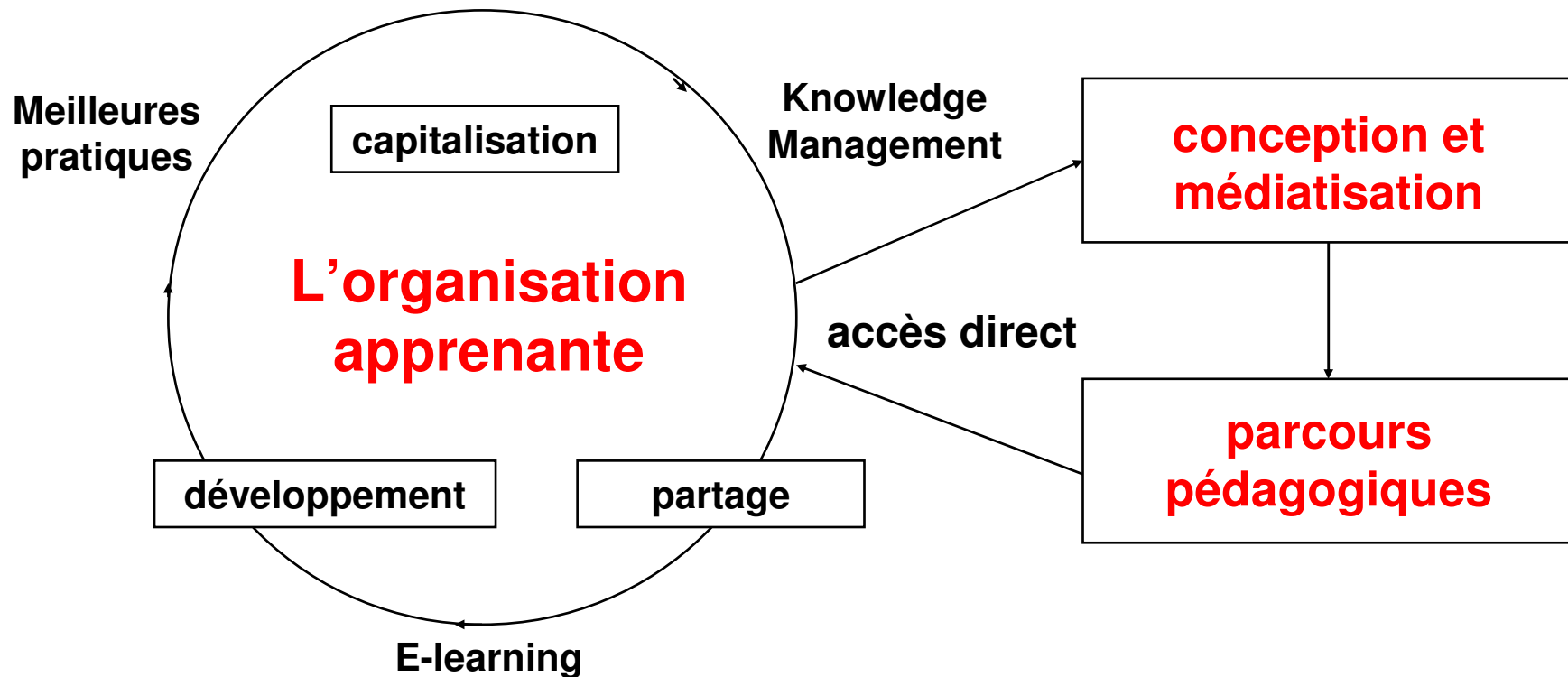
L'apprentissage à distance

Mise en scène des contenus
Innovation pédagogique et NTIC

Les enjeux e-learning

- ✓ **une nouvelle forme d'apprentissage...**
(défis culturel et pédagogique)
- ✓ **avec des contenus non-linéaires...**
(défis pédagogique et technologique)
- ✓ **... QUI SONT EFFICACES !**
(défis technologique et commercial)

Capitalisation et gestion des contenus



Une nouvelle pédagogie

- **Quelques méthodes de travail**
 - univers graphiques
 - missions scénarisées
 - parcours pédagogiques
 - corpus de connaissances

***Idée 1* : scénariser, c'est plus que médiatiser : c'est raconter une histoire.**

Les cycles d'apprentissage

Moteurs :

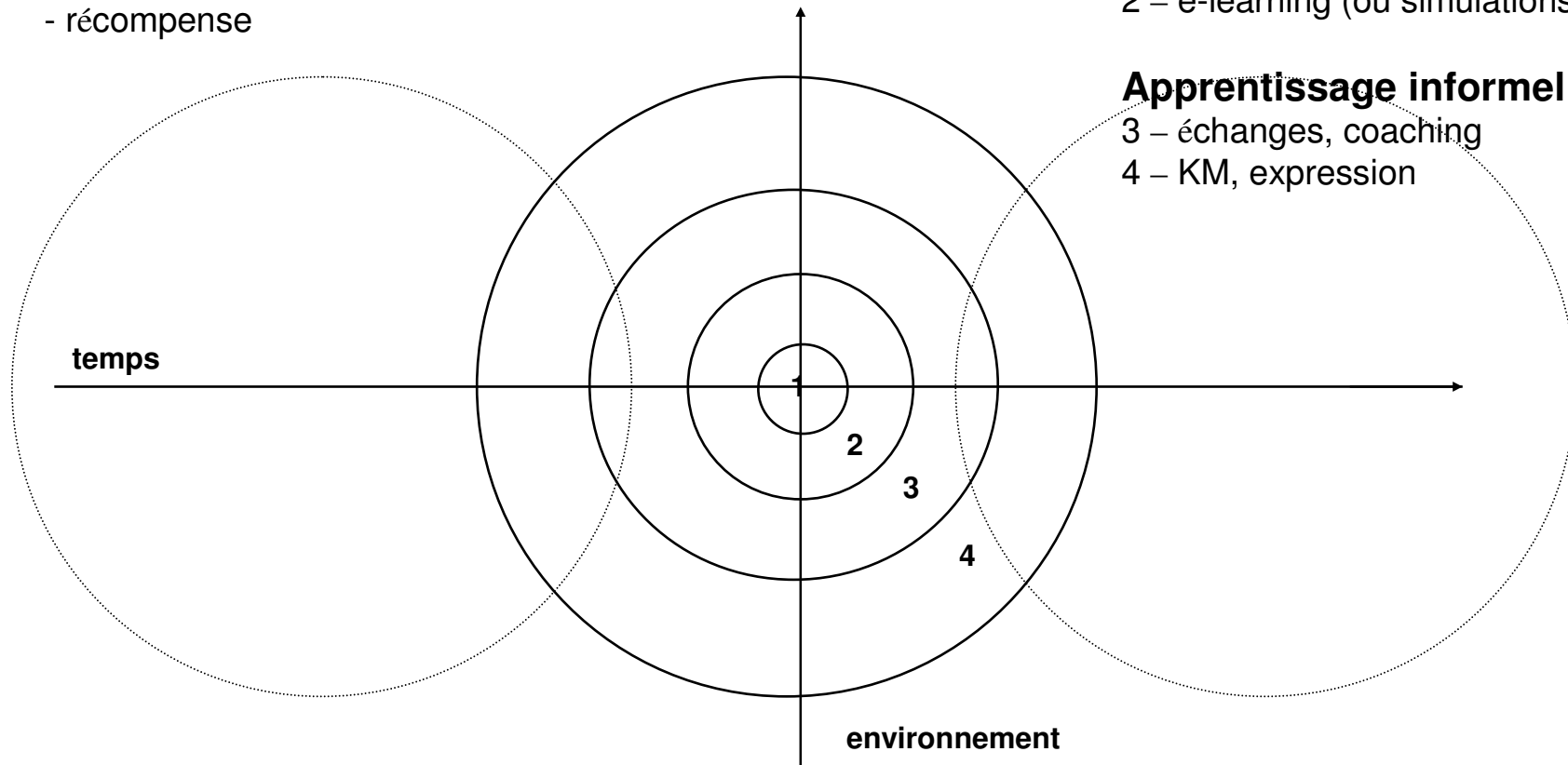
- progression
- récompense

Apprentissage formel

- 1 – face à face (ou virtuel sync.)
- 2 – e-learning (ou simulations)

Apprentissage informel

- 3 – échanges, coaching
- 4 – KM, expression

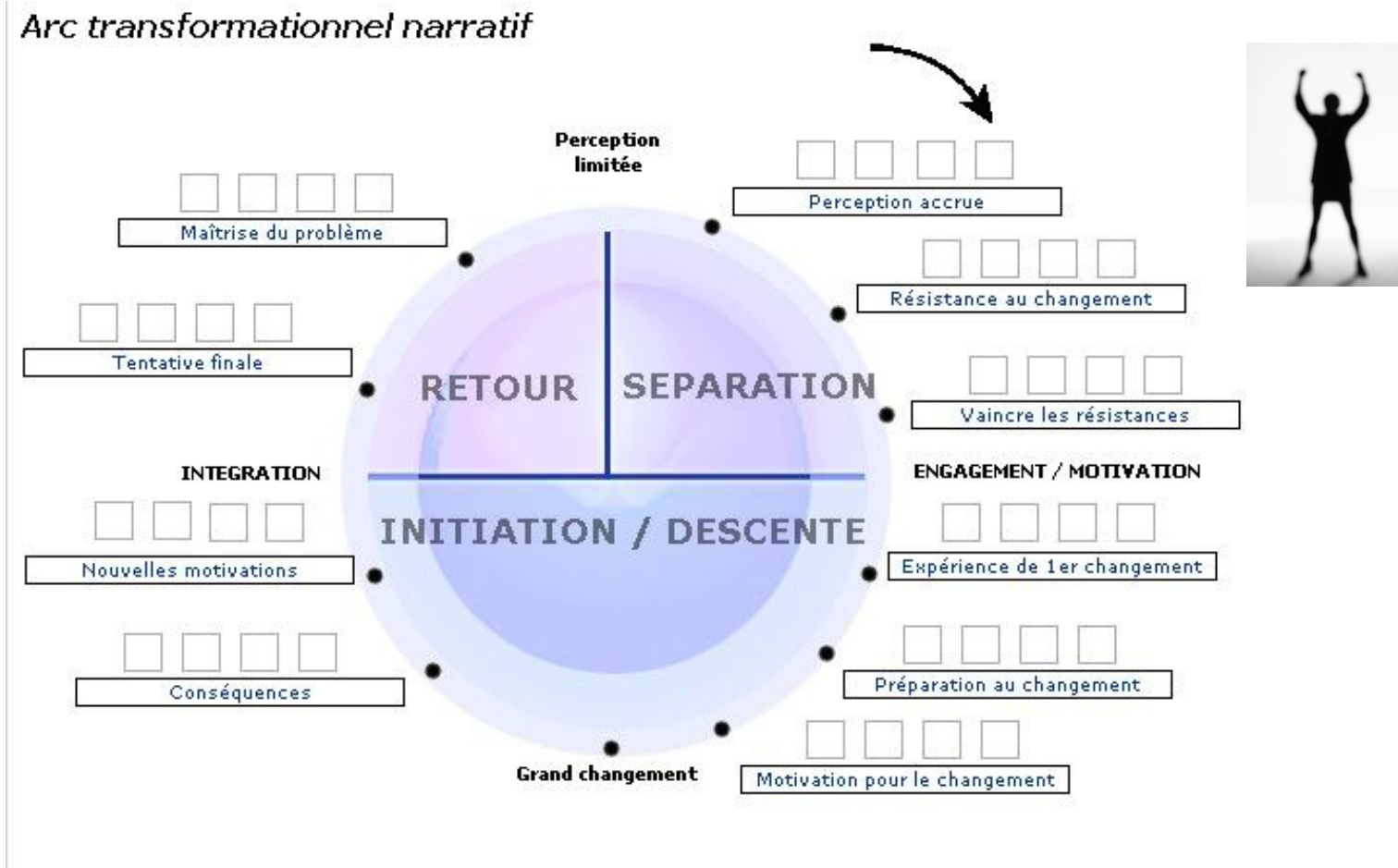


Une nouvelle pédagogie

- **Développement de cours en ligne**
 - Modules théoriques
 - Exercices appliqués
 - Études de cas
 - Interface avec campus virtuel

- **Outils interactifs d'aide à la décision**
 - Business simulations
 - Animation communautés virtuelles

Le processus de quête



Un enjeu : construire des contenus non-linéaires

Les 5 valeurs essentielles

- ✓ la pédagogie en ligne
- ✓ les styles d'apprentissage
- ✓ le rôle de l'interactivité
- ✓ la mise en scène
- ✓ les ressources multimédia

La pédagogie en ligne

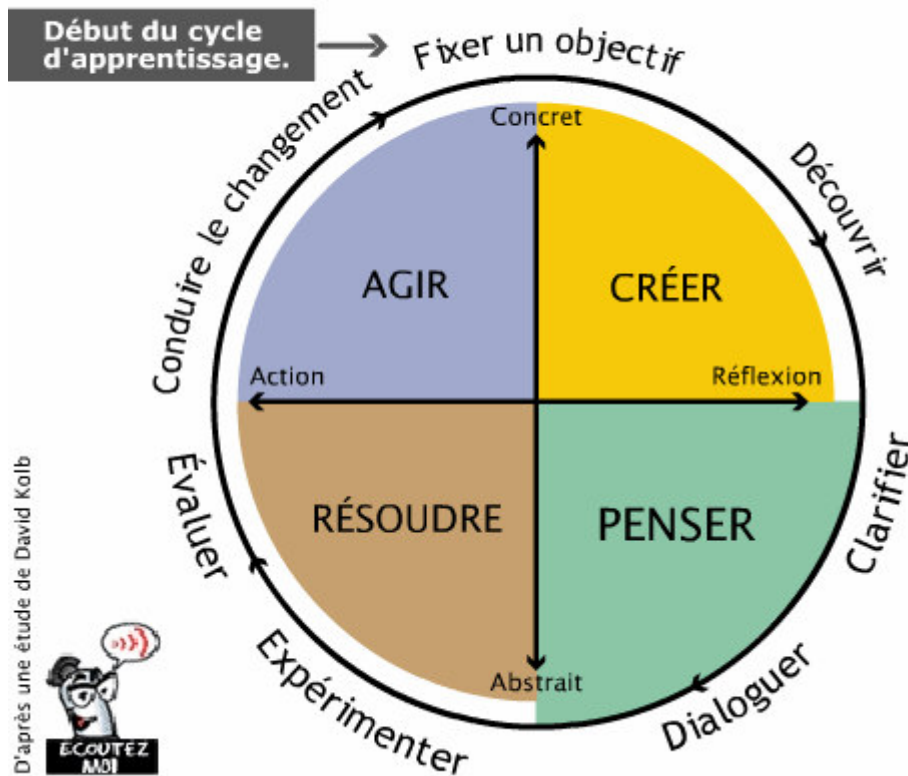
- **Modes d'administration en ligne**
 - ne pas confondre support de cours et cours en ligne
 - le rôle du e-tuteur : séquencer et animer
 - le travail hors programme : les espaces collaboratifs

- **Limites du e-learning**
 - l'isolement
 - les coûts et temps de fabrication
 - la valorisation des acquis

Idée 2 : le e-learning n'est pas une salle de classe (même virtuelle...)

Les styles d'apprentissage

le cycle d'apprentissage



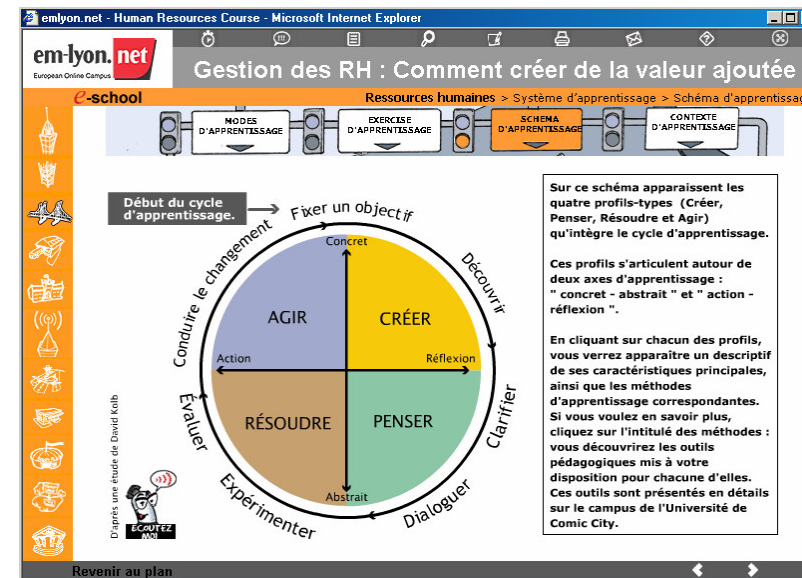
Sur ce schéma apparaissent les quatre profils-types (Créer, Penser, Résoudre et Agir) qu'intègre le cycle d'apprentissage.

Ces profils s'articulent autour de deux axes d'apprentissage : " concret - abstrait " et " action - réflexion ".

En cliquant sur chacun des profils, vous verrez apparaître un descriptif de ses caractéristiques principales, ainsi que les méthodes d'apprentissage correspondantes. Si vous voulez en savoir plus, cliquez sur l'intitulé des méthodes : vous découvrirez les outils pédagogiques mis à votre disposition pour chacune d'elles. Ces outils sont présentés en détails sur le campus de l'Université de Comic City.

Les styles d'apprentissage

- **Ce que permet le support interactif**
 - choix du style d'apprentissage
 - recherche d'information
- **Comment ?**
 - ergonomie
 - tolérance



Idée 3 : personnaliser un parcours, c'est libérer les accès.

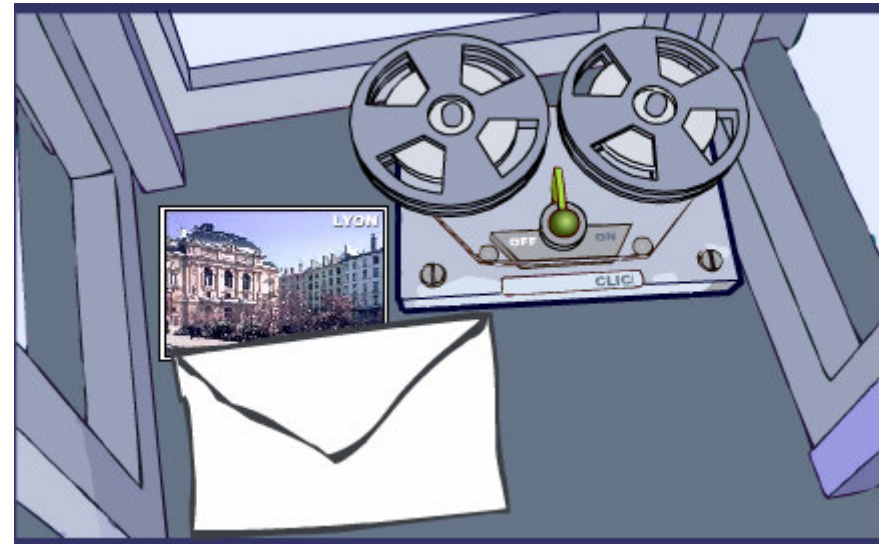
Le rôle de l'interactivité

- **Exploration / simulation**
 - les environnements virtuels
 - la navigation contextuelle
- **Récompenses**
 - la progression
 - les feedbacks personnalisés
- **Echanges**
 - l'animation de chats et forums
 - la création d'événements en ligne

Idée 4 : l'interactivité est essentielle au distance learning

La mise en scène

- **Usage des métaphores**
 - interfaces et design (stimuli)
 - les missions
- **Modes de navigation**
 - video gaming
 - web surfing



Idée 5 : le metteur en scène, c'est le lien entre le technicien et le pédagogue.

Les ressources multimédia

- **Un travail professionnel**
 - chaque média demande une approche spécifique
- **Des contraintes de diffusion**
 - ce n'est pas encore le confort des supports grand public

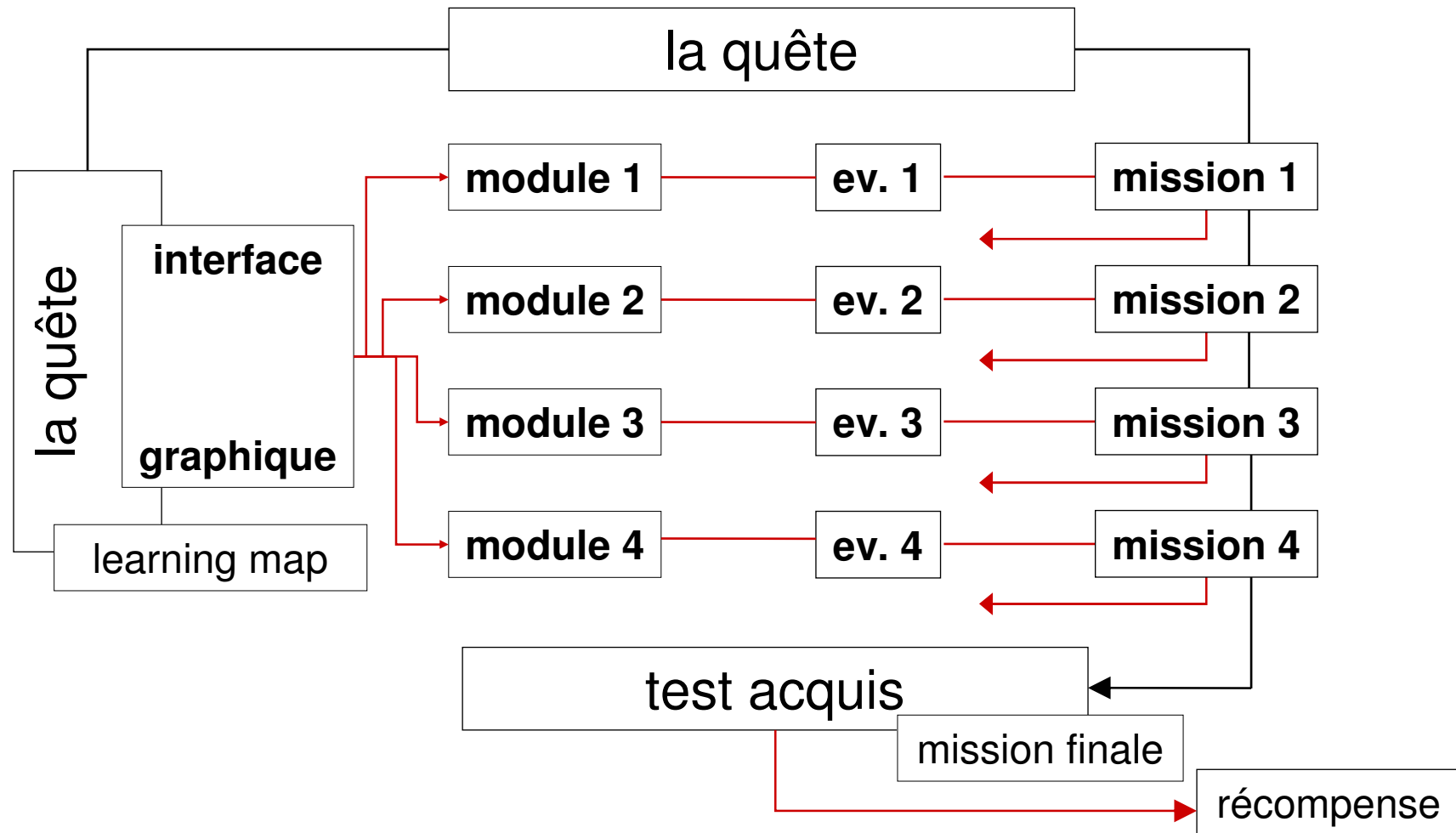
***Idée 6* : les médias « riches » ne sont pas forcément ceux que l'on croit.**

Le module de cours

- **Les 3 niveaux de lecture**
 - Le concept
 - L'interprétation
 - L'illustration

- **L'auto-évaluation**
 - Le QCM
 - Les mécanismes de diagnostic

Les contenus pédagogiques dans une structure multimédia interactive



Business simulation

Mise en perspective

- apprendre avec des agents intelligents
- simuler des univers complexes
- apprendre en faisant
- développer la mise en situation

Idée 7 : on retient 20% de ce qu'on lit et 80% de ce que l'on fait.

Le processus de quête

7 idées à retenir

- ***Idée 1*** : scénariser, c'est plus que médiatiser : c'est raconter une histoire.
- ***Idée 2*** : le e-learning n'est pas une salle de classe, même virtuelle.
- ***Idée 3*** : personnaliser un parcours, c'est libérer les accès.
- ***Idée 4*** : l'interactivité est essentielle au distance learning
- ***Idée 5*** : le metteur en scène, c'est le lien entre le technicien et le pédagogue.
- ***Idée 6*** : les médias « riches » ne sont pas forcément ceux que l'on croit.
- ***Idée 7*** : on retient 20% de ce qu'on lit et 80% de ce que l'on fait.