

Formation produire des modules e-Learning avec ChatGPT, en s'appuyant sur les outils (auteur, LMS, LCMS...) et méthodes ADDIE, SAM et LX Design

Référence : **IGP-IA03-DL**
Durée : 2 jours soit 14 heures

Description

Face aux défis de concevoir un contenu engageant et efficace, cette formation vous outillera avec des méthodes éprouvées. Vous apprendrez à surmonter les obstacles et à créer des propositions d'apprentissage captivantes et pertinentes pour vos apprenants. Plusieurs méthodes de travail telles que ADDIE, SAM, SAM2 et le LX Design seront abordés et mis en pratique. Nous visiterons également le panorama des outils auteur et les critères de sélection des LMS, LCMS et LXP du marché.

Appréciation des résultats : Evaluation qualitative de fin de stage

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

*** nous consulter pour la faisabilité en distanciel**

**** ratio variable selon le cours suivi**

Objectifs pédagogiques :**A l'issue de ce stage vous serez capable de :**

1. Maîtriser les fonctionnalités de ChatGPT pour générer des contenus e-learning engageants ;
2. Choisir et utiliser efficacement les outils Auteurs et les LMS pour créer et déployer des modules e-learning ;
3. Appliquer les méthodes ADDIE, SAM, SAM2 et LX Design pour concevoir des parcours d'apprentissage pertinents et efficaces.

Public :

Concepteurs pédagogiques, ingénieurs pédagogiques, formateurs.rices, responsables formation, chefs de projet Digital Learning.

Prérequis :

- . **Compétences informatiques** : Avoir une aisance avec les outils informatiques, naviguer sur Internet, et utiliser des logiciels de bureautique.
- . **Connaissances en pédagogie** (si le public cible est des concepteurs pédagogiques ou des formateurs) : Comprendre les principes de base de la conception pédagogique, la taxonomie de Bloom et autres cadres pédagogiques.
- . **Esprit critique** : Être capable d'évaluer et de critiquer des informations, ce qui est particulièrement important lors de la discussion sur les hallucinations/déviances de ChatGPT.
- . **Aisance en anglais pourrait être un plus** : Étant donné que de nombreux documents et ressources autour de ChatGPT et d'OpenAI sont en anglais, une compréhension de base de cette langue peut être utile.

Cette formation :

- est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par un titre professionnel de « Formateur pour adultes » délivré en 2009.
- bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

PROGRAMME

▪ Jour 1

Matinée (9h00 - 12h30)

Introduction à la formation (30 min)

- Présentation des objectifs et du déroulé de la formation
- Tour de table des participants et de leurs attentes

Panorama des outils Auteurs (1h30)

- Présentation des principaux outils Auteurs du marché (Articulate Storyline, Adobe Captivate, Lectora, iSpring, etc.)
- Critères de choix : fonctionnalités, compatibilité, coût, facilité de prise en main
- Échanges sur les outils utilisés par les participants

Atelier pratique : Prise en main d'Articulate Storyline (1h30)

- Démonstration pas à pas des fonctionnalités d'Articulate Storyline
- Réalisation d'un exercice guidé pour créer un module avec l'outil
- Questions-réponses sur la prise en main de l'outil

Après-midi (14h00 - 17h30)

Les différents types de LMS (1h30)

- Présentation des LMS (Learning Management System) : définition, rôles et fonctionnalités
- Typologie des LMS : open source, propriétaires, cloud, installés
- Critères de sélection d'un LMS : besoins fonctionnels, nombre d'utilisateurs, budget, compatibilité, etc.

Atelier pratique : Déploiement d'un module sur un LMS (1h30)

- Démonstration du déploiement d'un module Storyline sur un LMS
- Paramétrage des options de tracking et de reporting
- Mise en situation : déploiement du module créé précédemment sur un LMS

Découverte de ChatGPT et de ses applications pour la conception e-learning (1h)

- Présentation des fonctionnalités de ChatGPT
- Exemples d'utilisation pour générer des contenus, des activités, des évaluations
- Échanges sur les cas d'usage potentiels dans les projets des participants

▪ Jour 2

Matinée (9h00 - 12h30)

Étude des méthodes ADDIE, SAM et SAM2 (1h30)

- Présentation détaillée de la méthode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)
- Présentation des méthodes agiles SAM (Successive Approximation Model) et SAM2
- Comparaison des approches et de leurs avantages/inconvénients

Présentation de la méthode LX Design (1h)

- Origines et principes clés du LX Design
- Les 4 étapes : Persona, Ideation, Prototype, Test
- Bénéfices et limites de la méthode

Atelier pratique : Étape 1 - Persona (1h)

- Définition des personas apprenants pour un projet de formation donné
- Travail en sous-groupes pour créer des fiches persona détaillées
- Restitution et échanges en plénière

Après-midi (14h00 - 17h30)**Atelier pratique : Étape 2 - Ideation (1h30)**

- Génération d'idées de solutions d'apprentissage adaptées aux personas
- Utilisation de techniques de créativité (brainstorming, sketching...)
- Sélection et priorisation des idées les plus pertinentes

Atelier pratique : Étape 3 - Prototype (1h30)

- Réalisation de prototypes rapides des solutions d'apprentissage retenues

- Utilisation d'outils de maquettage et de storyboarding
- Préparation d'un pitch de présentation du prototype

Atelier pratique : Étape 4 - Test (1h)

- Simulation de tests utilisateurs des prototypes réalisés
- Recueil des feedbacks et identification des points d'amélioration
- Définition des itérations à prévoir pour optimiser les solutions

Bilan de la formation et plan d'action (30 min)

- Évaluation des acquis et de la satisfaction des participants
- Définition des prochaines étapes pour mettre en pratique les compétences acquises
- Remise d'une attestation de formation