



Comment

Guide pour la formation à partir des plateformes numériques

JengaLab



TechChange



DEVELOPMENT
GATEWAY
An IREX Venture

GUIDE POUR LA FORMATION À PARTIR DES PLATEFORMES NUMÉRIQUES

JUILLET 2023



Le programme DAS (Digital Advisory Support Services for Accelerated Rural Transformation) est un dispositif financé par une subvention du Fonds international de développement agricole (FIDA). Le consortium de partenaires DAS comprend Development Gateway : an IREX Venture, TechChange, et JengaLab.

Ce document a été produit avec l'aide financière du FIDA. Les résultats, opinions, interprétations et conclusions exprimés dans cette publication sont ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement les vues du FIDA, de son Conseil d'administration, de ses membres ou de tout État membre qu'ils représentent. Le FIDA ne garantit pas l'exactitude des données incluses dans cet ouvrage. Les frontières, couleurs, dénominations et autres informations figurant sur les cartes de cet ouvrage n'impliquent aucun jugement de la part du FIDA quant au statut juridique d'un territoire ou à l'approbation ou l'acceptation de ces frontières.

Auteurs:

TechChange



TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| Aperçu général | 1 |
| À propos de ce guide | 1 |
| Exigences minimales des plateformes | 1 |
| Vocabulaire | 2 |
| Conception votre formation numérique | 3 |
| Introduction à la théorie de l'apprentissage des adultes | 3 |
| Conception centrée sur l'homme | 3 |
| Conception à l'envers | 4 |
| Charge cognitive | 4 |
| Détermination des modalités de la formation :Formation asynchrone ou mixte | 5 |
| Aperçu de la formation asynchrone | 5 |
| Aperçu de la formation mixte | 6 |
| Conception d'une formation asynchrone | 8 |
| Processus de conception | 8 |
| Objectifs | 8 |
| Évaluations et enquêtes | 9 |
| Aperçu | 10 |
| Storyboarding | 11 |
| Ressources et plateformes tierces | 13 |
| Meilleures Pratiques | 14 |
| Conception d'une formation mixte | 15 |
| Processus de conception | 15 |
| Ressources | 18 |
| Meilleures Pratiques | 20 |
| Créer un environnement propice au soutien de l'apprentissage numérique | 21 |
| Soutien à l'engagement et la rétention des apprenants | 21 |
| Soutien aux apprenants | 21 |
| Suivi et évaluation | 22 |
| Personnel clé de la formation numérique | 24 |
| Besoins en personnel interne | 24 |
| Possibilités de partenariat | 25 |
| Annexe | 26 |
| Ressources pour soutenir la conception de la formation | 26 |
| Plates-formes tierces recommandées | 26 |

APERÇU GÉNÉRAL

À PROPOS DE CE GUIDE

Les formations numériques offrent des opportunités intéressantes pour connecter les apprenants adultes à travers le monde avec un contenu critique qui aurait pu être inaccessible autrement. Alors que les formations traditionnelles (en personne) entraînent rapidement des dépenses par apprenant en raison des frais de déplacement, de location d'espace et d'hébergement (parmi de nombreux autres coûts potentiels), les formations en ligne, facilitées par des plateformes numériques peuvent instruire de manière efficace et rentable un grand nombre d'apprenants. Cependant, les formations numériques présentent également des inconvénients potentiels, notamment en ce qui concerne l'engagement des apprenants et la durabilité. Les formations numériques qui ne parviennent pas à capter l'attention des apprenants n'aboutiront pas à un apprentissage significatif - si tant est qu'elles aboutissent à un apprentissage.

L'objectif de ce guide est de fournir des informations clés pour aider les personnes qui conçoivent et gèrent des formations à l'aide d'une plateforme numérique. Le guide commence par discuter du processus de conception, en fournissant des techniques et des conseils pour s'assurer que les apprenants s'engagent et restent engagés dans le contenu. Il aborde ensuite le processus de maintenance, en formulant des recommandations concernant le personnel et l'infrastructure nécessaires au soutien d'un cours après son lancement.

EXIGENCES MINIMALES DE PLATEFORMES

Les personnes qui se réfèrent à ce guide utilisent une variété de plateformes numériques pour soutenir leurs formations, et beaucoup de ces plateformes peuvent être construites sur mesure. Bien que ce guide soit conçu pour aider les individus quelle que soit la plateforme numérique qu'ils utilisent, il part du principe que toutes les plateformes numériques présentent les caractéristiques minimales suivantes:

- La plateforme permet de diviser le contenu en sections, et les utilisateurs peuvent avancer ou reculer pour accéder au contenu d'un cours antérieur ou postérieur.
 - Certaines plateformes, mais pas toutes, peuvent également suivre les progrès des étudiants au fur et à mesure qu'ils avancent dans le contenu du cours.
- La plateforme permet au concepteur pédagogique d'ajouter des textes et des images personnalisés.
 - Certaines plateformes, mais pas toutes, peuvent également prendre en charge des fonctions telles que des quiz/sondages, des vidéos intégrées ou d'autres contenus tiers intégrés.

Bien que les plateformes numériques plus avancées disposent de nombreuses fonctionnalités supplémentaires, il est possible d'accomplir beaucoup de choses même avec les fonctionnalités minimales décrites ci-dessus, comme vous le verrez dans le guide ci-dessous. Bien que ce guide soit axé sur la formation numérique, bon nombre des méthodes de résolution de problèmes, de définition d'objectifs et de conception peuvent également être appliquées au développement de formations analogiques.

Ce guide suppose également que les lecteurs ont déjà choisi ou créé leur plateforme numérique ; par conséquent, il n'aborde pas le développement de l'infrastructure de la plateforme.

VOCABULAIRE

Vocabulaire de la formation

Asynchrone : Une expérience d'apprentissage dans laquelle l'apprentissage n'a pas lieu au même endroit ni au même moment que l'apprentissage des autres étudiants. Les apprenants peuvent s'intéresser au contenu à leur propre rythme et l'apprentissage se fait sans la présence d'autres étudiants ou d'un facilitateur/enseignant. Il peut s'agir, par exemple, d'un cours magistral enregistré avec des questions sous forme de quiz.

Mixte : Une expérience d'apprentissage où il y a à la fois des points de contact d'apprentissage synchrones (virtuellement en direct) et asynchrones (à son propre rythme).

Numérique/virtuel : mode d'engagement au cours duquel les apprenants s'engagent dans le contenu via des plateformes en ligne, telles qu'un logiciel de vidéoconférence ou d'autres plateformes en ligne.

Hybride : Une expérience d'apprentissage où il y a à la fois des points de contact virtuels et des points de contact en personne.

En personne : Un mode d'engagement au cours duquel les apprenants s'engagent en même temps, en temps réel et sous forme physique.

Autonome : Synonyme de "asynchrone".

Synchrone : Une expérience d'apprentissage où les apprenants s'engagent en même temps, en temps réel (en direct). Il peut s'agir par exemple d'un webinaire ou d'un appel Zoom.

Vocabulaire de la plate-forme

Plate-forme numérique : Toute infrastructure en ligne à laquelle on accède via un ordinateur ou un téléphone mobile pour faciliter des activités telles que la diffusion de contenu, les interactions entre utilisateurs ou la gestion de données. Les plateformes numériques d'apprentissage peuvent inclure des sites web, des médias sociaux et des applications mobiles.

Intégré/integration : Désigne le processus d'incorporation d'un contenu médiatique (tel qu'une vidéo ou un autre matériel provenant d'une plateforme tierce) dans le corps d'une plateforme numérique afin que les utilisateurs puissent y accéder sans avoir à ouvrir une page séparée.

Systeme de management de l'apprentissage (LMS) : une application logicielle qui fournit et gère des expériences d'apprentissage. En fonction du système de gestion de l'apprentissage, des fonctions supplémentaires peuvent soutenir l'administration, les rapports, le suivi, la documentation et/ou l'automatisation des services liés à l'offre d'expériences d'apprentissage. Exemples : Canvas et Moodle.

Logiciel en tant que service (SaaS) : Infrastructure en ligne proposée par un fournisseur tiers, généralement par le biais d'un abonnement payant. Exemples : Dropbox, Google Workspace et Salesforce.

Plateforme tierce : Toute plateforme externe à votre plateforme numérique principale, y compris les plateformes numériques que vous intégrez à votre plateforme, vers lesquelles vous établissez un lien ou que vous utilisez parallèlement à votre plateforme. Il peut s'agir par exemple de plateformes de vidéoconférence (telles que Zoom) ou de logiciels de sondage (tels que Mentimeter).

Autre vocabulaire

Concepteur pédagogique : Une personne qui conçoit et fournit un contenu pédagogique.

CONCEPTION DE VOTRE FORMATION NUMÉRIQUE

INTRODUCTION À LA THÉORIE DE L'ÉDUCATION DES ADULTES

Lors de la conception d'une formation numérique, il est souvent utile de garder à l'esprit quelques théories clés sur l'apprentissage des adultes. Les théories de l'apprentissage des adultes expliquent comment les adultes apprennent et fournissent les meilleures pratiques pour concevoir des cours destinés aux apprenants adultes. Cette section donne un bref aperçu de trois théories de l'apprentissage des adultes :

- Conception centrée sur l'homme
- Conception à l'envers
- Charge cognitive

Conception centrée sur l'homme

La conception centrée sur l'homme (CCH) est un cadre de conception et de gestion très répandu qui permet de trouver des solutions aux problèmes en intégrant la perspective humaine à toutes les étapes du processus de résolution des problèmes ou de conception.

Souvent, lorsque nous commençons à concevoir quelque chose (comme une formation numérique), nous partons d'une solution ("J'ai cette idée de formation !"). Nous travaillons ensuite à rebours

Nous identifions le problème que cette formation résout : "Cela pourrait être un excellent moyen de résoudre ce problème".

Nous pensons ensuite aux apprenants qui rencontrent ce problème : "Les apprenants vont l'adorer ! La conception centrée sur l'homme modifie cet ordre afin de s'assurer que l'apprenant se trouve au début, et non à la fin, du processus de résolution des problèmes. Si nous commençons par la solution plutôt que par nos apprenants, nous risquons de créer une solution pour laquelle il n'y a pas de besoin et/ou qui ne répond pas efficacement aux besoins de l'apprenant.

Comment mettre en œuvre la conception centrée sur l'humain lors de la conception d'une formation sur une plateforme numérique ? Tout d'abord, effectuez des recherches. Allez là où se trouvent vos apprenants et demandez-leur quels sont leurs besoins et les points douloureux liés au sujet de l'apprentissage.

Deuxièmement, utilisez votre recherche pour concevoir des persona d'apprenant(s). Résumez les informations issues de votre recherche en un ou deux échantillons d'apprenants, représentant des catégories plus larges d'apprenants. Les personas d'apprenants doivent inclure des informations telles que le nom, l'âge, le sexe, le lieu de résidence, l'aisance avec la technologie, les défis et les motivations. Utilisez ces personas d'apprenants pour guider la conception de votre cours.

Enfin, gardez vos apprenants engagés tout au long du processus de conception. Demandez aux apprenants de l'échantillon de donner leur avis sur les éléments clés du cours, tels que les objectifs du cours, le storyboard et/ou une première version du cours. N'attendez pas d'avoir finalisé le cours pour connaître l'avis de vos apprenants.

Conception à rebours

La conception à rebours est une méthode de développement du contenu éducatif qui commence par l'examen des résultats d'apprentissage souhaités, suivi des stratégies d'évaluation, avant de choisir les techniques d'enseignement pour soutenir les objectifs souhaités.

Bien que de nombreuses personnes concevant leur premier cours soient tentées de commencer par identifier le contenu du cours (c'est-à-dire les ressources, la terminologie ou les sujets), cette stratégie risque de déboucher sur un cours qui manque de cohésion et qui submerge les participants par la quantité d'informations qu'il contient.

Comment pratiquer la conception à rebours lors de la conception d'une formation sur une plateforme numérique ? Avant de concevoir tout autre aspect du cours (comme le plan, le storyboard, etc.), identifiez les objectifs du cours. Que voulez-vous que les participants soient capables de faire à l'issue de la formation ? Vous devez identifier quatre ou cinq objectifs de cours qui expliquent ce que vos participants devraient apprendre en suivant votre cours, puis utiliser ces objectifs pour déterminer le contenu du cours, y compris les évaluations, les techniques pédagogiques et le matériel de cours.

Charge cognitive

Nous savons que notre mémoire à court terme, ou mémoire de travail, ne peut absorber qu'une quantité limitée d'informations avant d'être submergée. En d'autres termes, un apprenant ne peut supporter qu'une quantité limitée de charge cognitive avant de s'arrêter.

Ce phénomène est particulièrement fréquent dans les expériences en ligne, car il est plus facile de fermer un onglet du navigateur que, par exemple, de se lever physiquement et de quitter un amphithéâtre ou une réunion de 200 personnes. Il est donc important de trouver des moyens de réduire la charge cognitive des apprenants afin qu'ils restent engagés et apprennent réellement.

Comment concevoir une expérience de formation numérique qui tienne compte des limites de la charge cognitive ?

- Réduire la redondance afin que les apprenants n'aient pas à déployer une charge cognitive pour identifier les informations nouvelles et celles qui ont été répétées.
- Organisez votre contenu en sections et sous-sections pour éviter de surcharger votre apprenant avec trop d'informations à la fois.
- Utilisez des aperçus et des résumés au début et à la fin du cours, respectivement, pour que tout le monde soit sur la même longueur d'onde. Cela renforcera les informations importantes et rappellera aux participants ce qu'ils ont appris.
- Évitez l'encombrement visuel ; supprimez tout ce qui n'est pas utile à la compréhension du contenu du cours par les apprenants.

DÉTERMINATION DES MODALITÉS DE LA FORMATION : FORMATION ASYNCHRONE OU MIXTE

APERÇU DE LA FORMATION ASYNCHRONE

Qu'est-ce qu'une formation asynchrone ?

Une formation asynchrone décrit une expérience d'apprentissage dans laquelle l'apprentissage est entièrement autonome et ne se déroule pas au même endroit ni au même moment que l'apprentissage des autres étudiants. Les utilisateurs s'engagent dans le contenu du cours à leur propre rythme et peuvent le faire dans n'importe quel endroit où ils ont accès au contenu. Les autres étudiants et instructeurs ne sont pas présents lorsqu'un apprenant s'engage dans le contenu du cours.

Exemples de formations asynchrones :

- Conférences sur YouTube
- [Vidéos de la Khan Academy](#)
- [Cours en ligne ouverts et massifs \(MOOC\)](#)
- Un module de formation en ligne

De nombreux lecteurs de ce guide sont susceptibles de concevoir et de mettre en œuvre des *formations asynchrones* via leur plateforme numérique.

Les avantages des formations asynchrones

Les formations asynchrones présentent de nombreux avantages potentiels pour les concepteurs pédagogiques et les apprenants.

Avantages pour les concepteurs de cours et les formateurs :

- **Réduction des coûts** : Les formations asynchrones ne nécessitant pas de déplacement physique sur un site, ni la présence en direct d'un instructeur/facilitateur, de nombreux coûts associés aux formations traditionnelles sont supprimés ou considérablement réduits.
- **L'échelle** : Les coûts des formations asynchrones ont tendance à n'augmenter que très peu, voire pas du tout, avec l'augmentation de l'échelle ; sans obstacles liés au coût, aux déplacements, à l'espace physique ou aux ratios animateur/instructeur/étudiant, beaucoup plus d'apprenants peuvent bénéficier d'une formation asynchrone qu'ils n'auraient pu le faire avec une formation en personne ou synchrone.

Avantages pour les apprenants :

- **Réduction des coûts** : En raison de la réduction des coûts de développement et de maintenance pour l'organisation qui conçoit et met en œuvre le cours, les formations asynchrones peuvent souvent être proposées aux étudiants pour un faible coût, voire gratuitement, comme c'est le cas pour de nombreux cours asynchrones en ligne.
- **Flexibilité** : Les étudiants peuvent suivre la formation selon leur emploi du temps ; comme elle est accessible à tout moment et de n'importe quel endroit, ils n'ont pas à s'inquiéter de manquer un cours ou de réorganiser leur emploi du temps. Ceci est particulièrement important pour les apprenants adultes, qui ont souvent des priorités concurrentes.
- **Appropriation** En contrôlant le temps et l'énergie consacrés à une unité ou à une matière particulière, les élèves s'approprient leur expérience d'apprentissage. Les élèves peuvent passer sur des informations qu'ils connaissent déjà ou passer plus de temps sur des informations qui sont nouvelles pour eux.

Les défis des formations asynchrones

La conception et la participation à des formations asynchrones posent également des problèmes importants.

- **Maintenance** : Les concepteurs pédagogiques doivent être attentifs à la mise à jour du contenu des cours, faute de quoi celui-ci peut rapidement devenir obsolète sans que personne ne s'en rende compte.
- **Manque d'animateur/instructeur** : Il est difficile de créer une expérience d'apprentissage transformatrice sans la présence d'une personne pour motiver et inspirer les étudiants. Étudier avec un instructeur, ainsi qu'avec d'autres étudiants, peut fournir un regain d'énergie significatif aux étudiants, les encourageant à continuer alors qu'ils pourraient autrement vouloir abandonner.
- **Le retour d'information** : Les formations asynchrones offrent peu de possibilités de retour d'information personnalisé. Bien qu'un certain retour d'information soit possible (en particulier pour les étudiants proactifs qui utilisent tous les moyens nécessaires pour obtenir une réponse), un retour d'information spécifique à l'utilisateur sur des réponses ouvertes, basées sur du texte, n'est pas possible sans un interlocuteur tel qu'un enseignant ou un facilitateur.
- **Motivation** : Il peut être difficile pour les étudiants de rester motivés et de terminer un cours en ligne sans être poussés par d'autres personnes. Par conséquent, les formations asynchrones présentent des taux d'abandon et d'achèvement très élevés.

La section [Conception d'une formation asynchrone](#) de ce guide fournit des recommandations pour surmonter ces difficultés.

APERÇU DE LA FORMATION MIXTE

Qu'est-ce qu'une formation mixte ?

Une formation mixte combine des éléments d'apprentissage asynchrone (à son rythme) et synchrone (en direct). L'équilibre entre les éléments asynchrones et synchrones peut être déterminé en fonction des besoins/contraintes d'une formation spécifique. Voici quelques exemples de formations mixtes :

- Une formation virtuelle synchronisée qui comprend un travail préalable et un travail postérieur, que les participants effectuent pendant leur temps libre avant/après la formation.

- Un cours virtuel de six semaines comprenant dix heures d'apprentissage à son propre rythme et deux heures de sessions en direct au cours desquelles les participants posent des questions sur le contenu du cours et appliquent ce qu'ils ont appris dans le cadre d'activités en petits groupes.
- Une formation virtuelle de douze mois avec deux heures de conférences vidéo enregistrées et deux heures de questions-réponses synchronisées chaque mois.

Les avantages des formations mixtes

En combinant les deux types de formation, les formations mixtes peuvent fournir un scénario "meilleur des deux mondes" qui s'appuie sur les avantages des formations asynchrones et synchrones. Par exemple, les avantages de la formation mixte sont les suivants :

- **Engagement/motivation** Lorsque les apprenants savent qu'on leur demandera de démontrer ce qu'ils ont appris et d'appliquer cet apprentissage en présence d'autres étudiants et instructeurs, ils sont plus enclins à suivre le contenu du cours asynchrone.
- **Application** Les sessions synchrones constituent un environnement idéal pour que les étudiants appliquent ce qu'ils ont appris au cours de leur apprentissage asynchrone. Par le biais d'activités en petits groupes et de discussions en groupes complets, les étudiants peuvent réfléchir au contenu du cours, mieux comprendre comment il s'applique au monde réel et s'entraîner à l'utiliser pour résoudre des problèmes ; par conséquent, les apprenants sont plus susceptibles de se souvenir du contenu du cours et de l'appliquer avec succès dans le "monde réel".

Les défis des formations mixtes

Cependant, comme les formations asynchrones et synchrones présentent des difficultés, les formations mixtes ont également des inconvénients potentiels :

- **Coûts** : Par rapport aux formations asynchrones, les formations mixtes auront probablement des coûts légèrement plus élevés afin de tenir compte du temps de l'animateur/instructeur pendant les sessions en direct. Ces coûts peuvent être réduits en gardant les sessions synchrones virtuelles.
- **Échelle** : Comme les formations mixtes impliquent un ou plusieurs animateurs/instructeurs pour soutenir l'apprentissage des étudiants pendant les sessions en direct, ces formations peuvent être un peu plus difficiles à mettre à l'échelle, car les animateurs/instructeurs disposent d'un temps limité pour rencontrer les étudiants.
- **L'emploi du temps** : Les étudiants peuvent être amenés à réorganiser leur emploi du temps pour assister aux sessions en direct tout en tenant compte de priorités concurrentes. Les responsables de la mise en œuvre de la formation devront peut-être envisager de proposer plusieurs horaires pour les sessions en direct afin de s'assurer de la présence des participants.

Bien que cela ne soit pas toujours possible en raison des difficultés susmentionnées, il est fortement recommandé de *mélanger les* formations afin d'accroître l'engagement des apprenants, leur motivation et les résultats globaux du cours.

CONCEPTION D'UNE FORMATION ASYNCHRONE

PROCESSUS DE CONCEPTION

Le processus de conception d'une formation asynchrone peut être divisé en plusieurs étapes :

- Objectifs
- Évaluations et sondages
- Aperçu
- Storyboard

Objectifs

L'élaboration de toute formation doit commencer par l'identification de trois à cinq **objectifs** : *Que voulez-vous que les apprenants soient capables de faire à l'issue de la formation ?*

Il existe trois types d'apprentissage distincts à prendre en considération : Les connaissances, les compétences et les attitudes (CCA) (en anglais: Knowledge, skills, and attitudes : KSA). En les définissant, vous constaterez peut-être qu'ils sont étroitement liés. Souvent, les étudiants ont besoin de connaissances pour acquérir de nouvelles compétences, et leur attitude est essentielle pour surmonter les obstacles à l'apprentissage. Les objectifs doivent cibler *un de* ces types d'apprentissage.

- **Connaissance** : Comprend le rappel, la reconnaissance, la compréhension, l'appréciation et l'évaluation de faits, de modèles et de concepts ; peut être mesurée par des examens écrits ou oraux où une personne documente ou explique ce qu'elle sait.
- **Compétences** : Il s'agit de la capacité à effectuer physiquement une activité ou une tâche, mesurée en termes de vitesse, de précision et/ou de technique par l'observation ou la surveillance.
- **Attitudes** : Se réfère à une manière de penser ou de se sentir à propos de quelqu'un ou de quelque chose ; affecte de manière significative le comportement, les sentiments, les valeurs, l'appréciation et la motivation, mais peut être difficile à mesurer.

Pour commencer à rédiger vos objectifs :

- Tout d'abord, **faite sun brainstorming sur** les connaissances,, les compétences et les attitudes que vous voulez que les apprenants retirent de votre cours.
- Votre cours ne pourra pas tout couvrir et vous devrez peut-être prendre des décisions difficiles concernant les éléments à conserver et ceux à supprimer.
- En outre, vous pouvez commencer à organiser les KSA en différents **niveaux hiérarchiques**; par exemple, certains KSA peuvent devenir des *sous-objectifs*, décrivant ce qu'une personne apprendrait dans une section spécifique de votre cours, plutôt que dans le cours dans son ensemble.

Les KSA deviennent la base des objectifs. Les objectifs doivent être SMART : spécifiques, mesurables, réalisables, pertinents et limités dans le temps. Réfléchissez aux questions suivantes pour rédiger vos objectifs :

- **Spécifique** : Que voulez-vous que les participants réalisent à la fin de l'expérience ?
- **Mesurable** : Comment saurez-vous si vos participants ont atteint cet objectif ?
- **Atteignable** : Votre objectif est-il réalisable ? De quel soutien externe (y compris des outils virtuels) pourriez-vous avoir besoin pour atteindre votre objectif ?
- **Pertinent** : Pourquoi cet objectif est-il utile ? Pourquoi sera-t-il important pour les personnes qui se réuniront ?
- **Limité dans le temps** : Quel est le délai dans lequel vous devez atteindre cet objectif ?

Réfléchissez à la différence entre ces deux objectifs :

- **Objectif non SMART** : Les participants seront en mesure de créer des cours en ligne étonnants et magnifiques.
- **Objectif SMART** : A la fin de ce cours, les participants seront capables de concevoir des activités pertinentes et interactives qui permettront aux participants de s'engager dans le matériel tout en collaborant avec leurs pairs.

Pour obtenir des conseils supplémentaires sur la rédaction d'objectifs de cours solides, consultez la [taxonomie de Bloom](#), qui identifie et classe les verbes mesurables pouvant être utilisés pour rédiger des objectifs éducatifs solides.

Évaluations et sondages

Évaluations

Conformément aux recommandations de la théorie de la conception à rebours, les concepteurs pédagogiques devraient élaborer leurs évaluations pour tester l'apprentissage des étudiants avant de créer le contenu de leurs cours. Les **évaluations** doivent permettre de vérifier si les étudiants ont atteint les objectifs du cours. Si vous ne savez pas comment tester si un étudiant a maîtrisé un objectif, cela peut signifier que l'objectif n'est pas suffisamment spécifique et mesurable.

Les types d'évaluation sont les suivants :

- **Pré-évaluations** : Une évaluation plus longue (généralement de dix à vingt questions, bien que cela soit très variable) qui teste ce que les étudiants savent avant de passer un test.
- **Post-évaluations** : Une évaluation plus longue (généralement de dix à vingt questions, bien que cela soit très variable) qui teste ce que les étudiants ont appris après avoir passé un test ; souvent, les étudiants doivent réussir une post-évaluation (par exemple, avec un score d'au moins 80 %) avant de recevoir un certificat. Les concepteurs pédagogiques peuvent comparer les résultats des étudiants à la pré-évaluation et à la post-évaluation afin d'évaluer la progression des étudiants entre le début et la fin du cours.
- **Contrôles des connaissances** : Il s'agit de brefs questionnaires (généralement une ou deux questions à la fois) qui permettent de vérifier si les étudiants ont assimilé le contenu qui leur a été enseigné récemment. Les contrôles de connaissances permettent aux étudiants, ainsi qu'aux formateurs, de vérifier leurs progrès et de s'assurer qu'ils ont bien compris le contenu du cours. L'échec d'un contrôle de connaissances indique que l'apprenant doit revenir en

arrière et revoir le matériel de cours (ou que les concepteurs pédagogiques doivent revoir la façon dont ils couvrent le sujet et mettre à jour le cours !)

- **Projets finaux** : Un projet indépendant réalisé sur le temps libre des participants, généralement en dehors de la plateforme numérique (dans le "monde réel"). Les projets finaux peuvent prendre diverses formes en fonction des besoins du cours, mais ils impliquent généralement que les participants appliquent le contenu du cours à un problème du monde réel, puis rendent compte de leurs résultats par le biais d'une production créative. Les projets finaux sont optimaux si, dans le cadre des objectifs de votre cours, vous souhaitez que les étudiants soient en mesure d'appliquer, d'analyser, d'évaluer ou de créer quelque chose après avoir suivi le cours.

Les objectifs du cours, les considérations relatives au suivi et à l'évaluation, les besoins de votre formation et les besoins des participants influenceront les types d'évaluation que vous utiliserez dans votre formation en ligne. Par exemple, toutes les formations n'incluent pas une évaluation préalable et postérieure ; si une formation ne fournit pas de certificat à l'issue du cours et propose simplement un contenu de développement professionnel facultatif, des contrôles de connaissances peuvent suffire aux apprenants pour vérifier leur compréhension du sujet.

Sondages

Outre les évaluations, certaines formations comprennent des **sondages**. Les sondages fournissent aux concepteurs pédagogiques des informations essentielles sur la réussite de leur formation. Les enquêtes peuvent comprendre les types de questions suivants :

- **Questions démographiques** : Même si vos enquêtes restent anonymes, la collecte d'informations sur des facteurs tels que le sexe, la race/l'origine ethnique ou l'âge peut permettre une désagrégation significative des données lors de la détermination de la réussite des cours.
- **Questions sur l'engagement dans le cours** : Demandez aux participants d'évaluer ou de décrire leur degré d'engagement tout au long du cours. Invitez les participants à faire part de ce qui pourrait être changé ou amélioré pour accroître leur engagement.
- **Questions sur les objectifs du cours** : En remplacement ou en complément des évaluations préalables et postérieures, une enquête finale peut demander aux participants d'évaluer leur capacité à mener à bien les activités décrites dans vos objectifs. Bien qu'il s'agisse d'une évaluation subjective, les participants peuvent indiquer dans quelle mesure ils pensent que le cours a atteint ses objectifs.

Plan de cours

Une fois que vous avez défini vos objectifs et vos évaluations, vous pouvez commencer à élaborer un **plan de cours**. Les étapes clés et les meilleures pratiques pour créer votre plan de cours sont les suivantes :

1. Basé sur les objectifs de votre cours, identifiez le contenu clé que les étudiants devront apprendre afin d'atteindre chaque objectif et de réussir les évaluations. Dressez la liste de tous ces contenus.

Recommandation : Envisagez d'utiliser des post-it ou une ressource en ligne pour les post-it telle que Miro ou Jamboard pour vous aider à lister et organiser le contenu clé

de votre cours. Le plan de cours inclut souvent une phase significative d'idéation et de révision ; ce processus bénéficie donc d'outils qui permettent aux concepteurs de déplacer facilement le contenu et d'explorer différentes structures organisationnelles potentielles.

2. Éliminez les sujets/sous-sujets qui ne sont pas pertinents pour les objectifs de votre cours.
Recommandation : N'oubliez pas qu'il est important de ne pas dépasser la *charge cognitive* des apprenants. Si vous trouvez que vous essayez d'accomplir trop de choses dans votre formation, vous devrez peut-être envisager de diviser la formation en plusieurs formations plus courtes.
3. Organisez votre contenu dans un ordre naturel, généralement du sujet le plus élémentaire aux sujets plus complexes. Déterminez la hiérarchie du contenu et organisez-le en thèmes, sous-thèmes et sous-sous-thèmes. Les thèmes serviront de base aux différentes sections de votre cours, tandis que les sous-thèmes et les sous-sous-sujets permettront d'affiner le contenu clé.
Recommandation : Lorsque vous organisez votre contenu, posez-vous la question : *Qu'est-ce que les participants doivent déjà savoir ou comprendre avant de pouvoir comprendre un nouveau sujet/sous-sujet ?*
4. Identifiez toutes les ressources qui aideront à fournir le contenu du cours ou qui peuvent être suggérées aux apprenants en tant que lectures complémentaires.

Examinez l'exemple de plan partiel ci-dessous, qui utilise différents titres pour clarifier les niveaux d'organisation d'un cours lié à l'apprentissage en ligne.

[module 3] Anatomie d'un bon plan

[Sous-module 1] Aperçu général

[Sous-module 2] Prélude et brise-glaces

[Sous-module 3] Contenu

[Sous-module imbriqué 1] Planification du contenu

[Sous-module 4] Pauses et énergisants

[Sous-module imbriqué 1] corriger ce mauvais plan

[Sous-module imbriqué 2] Conception pour

[Sous-module 5] Clôture

[Sous-module 6] Activités

[Sous-module imbriqué 1] 1. Participe dans une brise-glacée (Asynchrone)

[Sous-module imbriqué 2] 2. Réparer le mauvais plan

[module 4] Conception pour l'engagement

Module 3 Anatomie d'un plan

Sous-module 1: Aperçu général

Sous-module 2: Prélude et brise-glaces

Sous-module 3: Contenu

Sous-module imbriqué 1 : planification du contenu
Sous-module 4: Pauses et dynamiseurs
Sous-module imbriqué 1 : Espace et réseautage
Sous-module 5: clôture
sous-module 6 : Activités
Sous-module imbriqué 1 :Participer à un brise-glace (asynchrone)
Sous-module imbriqué 2 :Réparer ce mauvais ordre du jour
Module 4

Scénarisation (Storyboard)

Enfin, vous êtes prêt à passer au story-board. La Scénarisation est le processus de rédaction du contenu du cours et d'ébauche des éléments visuels qui composeront votre cours en ligne. Si l'identification des objectifs du cours et la création du plan sont souvent les tâches les plus stimulantes sur le plan cognitif, le story-board est généralement celle qui prend le plus de temps, car c'est à ce moment-là que les concepteurs créent le texte et les médias qui composeront la formation.

Les scénarimages n'ont pas besoin d'être très compliqués ; un document Word ou Google fait souvent l'affaire, avec des titres pour indiquer les différents niveaux d'organisation. Lorsque vous choisissez l'endroit où vous rédigez votre storyboard, assurez-vous que vous utilisez un système qui vous permet, ainsi qu'à d'autres personnes, de modifier facilement le contenu et de fournir un retour d'information. Une fois que le contenu se trouve sur une plateforme en ligne, il est souvent difficile d'apporter des modifications ou des changements importants ; votre storyboard doit permettre à d'autres personnes de le réviser facilement, et vous devez être en mesure de réviser facilement le contenu et l'organisation.

Il n'y a pas d'étapes séquentielles que les concepteurs doivent suivre. Cependant, la scénarisation implique souvent différentes activités, chacune d'entre elles étant susceptible de se dérouler tout au long du processus de scénarisation. Les activités de scénarisation décrites ci-dessous supposent que vous effectuez une scénarisation pour une plate-forme essentiellement textuelle, avec la possibilité d'ajouter d'autres éléments graphiques ou médias.

- **Faites des recherches** : Vous avez probablement déjà effectué des recherches importantes lorsque vous avez préparé les objectifs et le plan du cours, mais le storyboard implique souvent des recherches supplémentaires lorsque vous construisez chaque section et comblez les lacunes. La recherche peut également impliquer des conversations avec des experts en la matière pour obtenir leurs conseils, leur connaissance du contenu et leur révision du cours.
- **Rédigez le contenu du cours** : Pour chaque (sous-)thème, rédigez le texte précis que vous prévoyez d'utiliser dans le cadre du cours en ligne.
- **Identifier les médias et les graphiques nécessaires** : Les contenus médiatiques tels que les vidéos, les photos ou les éléments interactifs peuvent grandement contribuer à transformer l'engagement des apprenants. Lorsque vous rédigez le contenu, notez les endroits où les médias peuvent être intégrés dans le cours, en utilisant un texte de couleur différente ou un autre type de graphique.

pour noter les endroits où vous souhaitez ajouter des éléments multimédias. Réfléchissez aux endroits où les graphiques peuvent remplacer le texte ou aux endroits où les photos d'archives peuvent augmenter l'attrait visuel.

- **Trouvez et suivez les médias/graphiques existants** : Au cours de vos recherches, il se peut que vous tombiez sur des images ou des médias en libre accès qui pourraient étayer le contenu du cours. Envisagez d'utiliser une feuille de calcul ou une autre méthode d'organisation pour garder une trace de ce contenu, y compris des liens vers l'endroit où ils ont été consultés et l'endroit où ils seront utilisés dans le cours. Vous pouvez également consulter des sites tels que [Pexels](#) (qui propose des photos gratuites) ou [Flaticon](#) (qui propose des icônes gratuites) pour trouver des photos génériques susceptibles d'améliorer l'attrait visuel de votre cours.
- **Rédiger les supports ou les éléments graphiques à créer** : Il se peut que certains médias doivent être créés à partir de zéro ; pendant le story-board, vous devez commencer à dessiner de nouveaux éléments graphiques ou à rédiger de nouvelles vidéos. Un logiciel simple, tel que l'outil de dessin de Google, peut être utilisé pour ces premières ébauches, qui doivent ensuite être transmises à des graphistes ou à une équipe créative pour être finalisées.

Prenons l'exemple suivant de storyboard partiel, qui utilise différentes couleurs pour attirer l'attention sur les différents niveaux hiérarchiques et sur les endroits où nous devons encore trouver des éléments multimédias :

(module 3) anatomie d'un bon agenda

[sous module 1] vue d'ensemble

[sous module imbriqué 1] vue d'ensemble

Chacun des quatre composants qui constituent l'anatomie d'un bon agenda est présenté ci-dessous. Les sections restantes de ce module reflètent ces composants.

Intros/
brise-glace → Contenu → Energisant → Conclusion

Chez TechChange, nous utilisons notre plateforme pour héberger nos agendas de ateliers et d'événements. Bien que vous expérimentez actuellement la plateforme comme un "cours", pour les événements synchrones, la plateforme agit comme un centre interactif en tissant ensemble les activités, les présentations et les ressources pour les animateurs et les participants. De plus, nous intégrons des outils collaboratifs tiers, éliminant la contrainte et la confusion résultant de l'utilisation de diverses plateformes et technologies pour assurer le succès de l'événement.

Exemple d'atelier :

(ajouter une image d'un exemple d'agenda d'atelier)

Ressources et Plateformes Tierces

Les plates-formes tierces sont des plates-formes externes à votre plate-forme numérique principale. Les plateformes tierces peuvent offrir des opportunités intéressantes pour améliorer le potentiel de l'apprentissage en ligne, en augmentant les capacités de votre plateforme et en engageant les apprenants dans de nouvelles voies.

Les plateformes tierces peuvent être soit intégrées à votre plateforme numérique (si celle-ci les prend en charge), soit reliées à la plateforme tierce à partir de votre plateforme numérique. Vous trouverez ci-dessous plus d'informations sur les plateformes tierces gratuites (ou avec des options gratuites) qui peuvent soutenir l'apprentissage numérique.

Google Suite

[Google Docs](#), [Sheets](#), [Jamboard](#) et [Forms](#) offrent tous un moyen précieux de connecter les étudiants dans leurs environnements virtuels respectifs. Bien que Google Suite soit souvent négligé en tant qu'outil pour les formations numériques asynchrones, considérez certaines de ces utilisations potentielles :

- Lien vers un **document** ou une **feuille** Google où les utilisateurs peuvent ajouter des mots de vocabulaire en rapport avec le sujet du cours, prendre des notes en collaboration ou ajouter leurs coordonnées s'ils souhaitent entrer en contact avec d'autres étudiants et former des groupes d'étude. Comme ces documents sont mis à jour en temps réel, ils peuvent être utilisés par les participants simultanément tant qu'ils disposent d'un accès à l'internet ; toutefois, les participants peuvent également les utiliser à tout moment et continuer à accéder aux idées ajoutées précédemment.
- Créez des activités interactives sur **Jamboard**. Jamboard fonctionne comme un tableau blanc virtuel et peut constituer un espace idéal pour le brainstorming et la prise de notes.
- Si votre plateforme numérique n'offre pas de fonctions de quiz ou d'enquête, utilisez Google **Forms** pour tester ou interroger les participants. Dans les "Paramètres" d'un formulaire, sélectionnez "Faire un quiz" pour accéder aux fonctions de quiz de Google Forms.

Genial.ly

Créez facilement des supports d'apprentissage en ligne interactifs et animés grâce à [Genial.ly](#). Utilisez les modèles fournis par le site ou créez quelque chose de toutes pièces. Idéalement, le contenu final de Genial.ly devrait être intégré à votre plateforme, mais vous pouvez également créer un lien vers une brève activité si votre plateforme numérique ne prend pas en charge l'intégration. Contrairement à Google Suite, les modifications ou les activités d'un utilisateur dans Genial.ly *n'affectent pas* l'activité des autres utilisateurs, de sorte que les activités peuvent être réalisées à plusieurs reprises sans affecter l'expérience des autres. Utilisez Genial.ly pour :

- **Réduisez l'encombrement du texte** en créant un système de clics et de révélations, qui permet aux utilisateurs de cliquer sur une photo, une icône ou une infographie pour faire apparaître des informations textuelles supplémentaires.
- **Gamifiez** le cours à l'aide d'un quiz visuellement dynamique avec un retour d'information immédiat - ou même utilisez l'un des modèles d'escape room de Genial.ly pour faire participer les utilisateurs à un test plus convaincant de leur compréhension du contenu du cours.

Notez que vous ne pouvez pas enregistrer les résultats des activités des utilisateurs sur Genial.ly et que vous ne pouvez donc pas utiliser Genial.ly comme évaluation officielle.

Canva

À moins d'être graphiste, il peut être décourageant (et coûteux) d'utiliser de nouveaux logiciels de conception tels qu'Adobe InDesign ou Illustrator lorsque l'on souhaite concevoir des graphiques et des ressources pour son cours. Une option pour créer un contenu bien conçu sans avoir à affronter la courbe d'apprentissage d'un logiciel de conception avancé est d'utiliser [Canva](#). Il s'agit d'un outil de conception graphique basé sur le web qui est relativement facile à utiliser et qui peut vous aider à créer de belles conceptions et des visualisations de données rapides.

Meilleures Pratiques

Lors de la conception de formations asynchrones basées sur des plates-formes, les individus doivent.. :

- **Utiliser des supports multimédias lorsque cela est possible pour réduire le texte.** Incorporez des médias tels que des vidéos, des graphiques et des quiz pour renforcer l'apprentissage et maintenir l'intérêt des apprenants. Lorsque c'est possible, utilisez une vidéo ou un graphique à la place d'un paragraphe pour réduire le texte et la charge cognitive.
- **Découper le contenu en éléments gérables.** Le découpage du contenu constitue un autre moyen important de réduire la charge cognitive des apprenants. Lors de la conception de votre plan de cours, assurez-vous d'avoir identifié des sections claires et concises qui se suivent logiquement.
- **Offrir aux apprenants la possibilité d'interagir avec le contenu du cours.** L'interactivité est essentielle à l'engagement et à une meilleure compréhension du sujet. Si votre plateforme numérique offre des fonctions de sondage ou de quiz, utilisez-les régulièrement tout au long de la formation. Si votre plateforme ne propose pas d'options de sondage ou de quiz, utilisez les plateformes tierces décrites précédemment. Les projets et les forums de discussion peuvent également offrir aux apprenants des occasions intéressantes d'interagir avec le contenu du cours.
- **Identifier les possibilités de mettre les apprenants en contact les uns avec les autres.** Les apprenants ont tendance à être plus motivés et plus engagés lorsque leur apprentissage se déroule au sein d'une communauté. Bien que l'apprentissage asynchrone soit par définition quelque chose qui se déroule de manière indépendante, vous pouvez toujours envisager des moyens pour que les apprenants interagissent les uns avec les autres : par exemple, invitez les apprenants à partager leurs coordonnées s'ils souhaitent former des groupes d'étude, ou fournissez des espaces de discussion pour que les apprenants répondent aux questions et voient les réponses de leurs pairs.
- **Offrir un retour d'information régulier.** Utilisez des quiz et des contrôles de connaissances avec un retour d'information immédiat pour aider les apprenants à rester sur la bonne voie et à comprendre comment ils se situent par rapport aux objectifs d'apprentissage.

CONCEVOIR UNE FORMATION MIXTE

PROCESSUS DE CONCEPTION

Le processus de conception d'une formation mixte recoupe le processus de conception d'une formation asynchrone ; en effet, une formation mixte est simplement une formation avec des composantes synchrones *et* asynchrones. Ainsi, toutes les étapes et recommandations décrites précédemment pour les formations asynchrones s'appliquent également aux formations mixtes. Cette section se concentrera donc sur les parties *synchrones* d'une formation mixte.

Le processus de conception de sessions synchrones pour une formation mixte peut être divisé en plusieurs étapes, à savoir l'élaboration des résultats clés suivants :

- Ordre du jour
- Évaluations et enquêtes
- Activités

Ordre du Jour

Lorsque vous commencez à concevoir le programme de votre formation mixte, vous avez probablement déjà identifié les objectifs de la formation dans son ensemble (comprenant les composantes asynchrones et synchrones). Vous devrez maintenant identifier les objectifs spécifiques du cours que

vous viserez lors de chaque session synchrone. Ces objectifs peuvent être un ou deux des objectifs généraux du cours, ou des sous-objectifs d'un objectif plus large. Il est très probable qu'une session synchrone *n'offre pas* suffisamment de temps pour couvrir *tous les* objectifs du cours.

En raison de la pression supplémentaire exercée sur les ressources par les sessions synchrones, il se peut que vous soyez limité dans le nombre de sessions synchrones que vous pouvez prendre en charge. Il est préférable de donner la priorité aux objectifs de haut niveau (c'est-à-dire les objectifs qui demandent aux étudiants d'*appliquer* ou de *créer* quelque chose) pour vos sessions synchrones.

Les quatre composantes d'un bon agenda sont les suivantes

- Prélude et brise-glace
- Contenu
- Les pauses et les activités énergisantes
- Fermeture

Prélude et brise-glace

Tout d'abord, prévoyez du temps au début de la session (le "**prélude**") pour tester la technologie des participants, régler les questions administratives, définir les normes et les attentes et/ou expliquer les règles de base. Par exemple, les règles de base peuvent être les suivantes :

- Essayez de rester devant la caméra si possible ; acceptez la folie de nos arrière-plans.
- Mettez-vous en sourdine si vous ne parlez pas.
- Utilisez la fonction "lever la main" lorsque vous avez une question, ou tapez votre question/ commentaire dans le chat.
- Gardez la vue en "mode galerie" pour que nous puissions nous voir les uns les autres.
- Assurez-vous que le nom qui apparaît sur le système de vidéoconférence est votre vrai nom.

En outre, envisagez de **briser la glace** au début de la session afin de.. :

- Permettre aux participants de se sentir plus à l'aise pour partager et collaborer.
- Aider les participants à nouer des liens avec des personnes qu'ils ne connaissaient peut-être pas avant le début de la session.
- Donnez le ton pour le reste de la session, en introduisant des éléments de l'objectif général de l'expérience et en définissant les attentes en matière d'engagement.
- Préparer les participants à s'engager avec les plateformes tierces pertinentes qu'ils utiliseront plus tard au cours de la session.

Les activités brise-glace peuvent durer de cinq à trente minutes, selon le temps dont vous disposez. Vos objectifs (partage d'informations, création d'une communauté, etc.) doivent vous guider dans le choix du ou des brise-glace à utiliser.

Envisagez les activités suivantes pour briser la glace :

- **Visite du bureau à domicile** : Demandez aux participants de trouver un objet significatif pour eux à proximité de leur ordinateur. Invitez chacun à prendre l'objet et à le présenter au groupe (en petits groupes ou à l'ensemble du groupe), en expliquant pourquoi il est significatif.
- **L'histoire de votre nom** : Demandez aux participants de réfléchir aux raisons pour lesquelles ils ont été nommés ainsi (par exemple, la signification de leur nom, sa signification familiale, etc.) Demandez aux participants de raconter l'histoire de leur nom en petits groupes ou à l'ensemble du groupe.
- **Concours de légendes** : Trouvez une photo amusante et invitez les participants à essayer d'écrire la légende la plus drôle. Votez pour la meilleure légende.
- **Échelle mobile** : Utilisez un logiciel de sondage pour poser des questions auxquelles les participants peuvent répondre sur une échelle de 1 à 5. Ces questions peuvent être pertinentes pour la formation (*par exemple, sur une échelle de 1 à 5, où 1 signifie "pas du tout expérimenté" et 5 "très expérimenté", quelle est votre expérience en matière de conception de formations en ligne ?*) ou amusantes/personnelles (*par exemple, sur une échelle de 1 à 5, où 1 signifie "très mal" et 5 "très bien", avez-vous bien dormi la nuit dernière ?*)

Contenu

Lors de la création de votre contenu, il est essentiel de prendre en compte les idées suivantes issues de la théorie de l'apprentissage des adultes :

- **Finalité et objectifs** : Chaque élément du contenu doit être lié à un ou plusieurs objectifs et doit soutenir votre objectif général.
- **Votre public** : Tenez compte des antécédents des participants à l'espace virtuel, en plus de leurs connaissances techniques et de leur connectivité.
- **Conception à rebours** : Que voulez-vous que les participants puissent dire ou faire à la fin de l'expérience ?
- **Charge cognitive** : Les participants ne peuvent supporter qu'une quantité limitée de nouvelles informations avant de se déconnecter (ou pire, de se déconnecter !); divisez votre contenu en petits morceaux.

Dans la plupart des cas, le "contenu" sera présenté par le biais d'une présentation PowerPoint ; toutefois, cette présentation peut être adaptée en fonction des besoins de votre public, du type de contenu et de votre familiarité avec d'autres outils. D'autres options de partage de contenu incluent les documents Google collaboratifs, les cahiers d'exercices des participants (souvent des PDF), les présentations Prezi ou votre plateforme en ligne.

Le "contenu" comprendra probablement aussi des activités visant à impliquer les participants dans le matériel (c'est l'avantage ultime de l'apprentissage synchrone !). Les activités sont abordées plus loin.

Les pauses et les activités énergisantes

Les pauses sont un élément essentiel de tout bon programme si vous voulez que les participants puissent s'engager dans une expérience de plus de deux heures. Certaines **pauses** peuvent être aussi simples que de demander aux participants d'éteindre leurs vidéos et leurs micros et de programmer une minuterie pour le moment où les participants prévoient de retourner à leur ordinateur, ce qui leur donne la flexibilité nécessaire pour répondre à leurs besoins humains.

Par ailleurs, l'objectif d'un **énergiseur** est de perturber la cadence de ce qui se passe actuellement afin de faire place à une augmentation de l'énergie et de l'attention. Si les pauses permettent aux participants de s'éloigner de l'écran et de l'expérience, les énergisants ramènent les participants (y compris ceux qui s'étaient égarés mentalement lors d'une sorte de pause) au groupe et à l'activité en cours. Vous devrez tenir compte des besoins spécifiques de votre public lorsque vous déciderez si une pause ou un énergisant est nécessaire à un moment donné.

Clôture

Il peut être tentant de se contenter de terminer ; cependant, efforcez-vous de mettre un terme à votre événement virtuel de manière naturelle et non abrupte. Les points importants à aborder peuvent être les suivants

- Résumer les principaux points ou le parcours du participant (le cas échéant).
- Partager un appel à l'action.
- Fournir une évaluation formelle ou un formulaire de retour d'information.
- Demander aux participants de remplir un bref "ticket de sortie" (par exemple, un contrôle des connaissances ou une autre activité brève) de manière synchrone avant de se déconnecter.
- Fournir un bref questionnaire de réflexion auquel il est possible de répondre par le biais du micro ou d'un chat.

Évaluation et sondages

La plupart des sessions synchrones qui font partie d'une formation mixte plus large n'incluront pas leur propre évaluation ; les évaluations sont plus faciles à réaliser pendant le temps d'apprentissage asynchrone via la plateforme numérique. Cependant, vous devriez toujours utiliser des contrôles de connaissances réguliers pour augmenter l'engagement et tester la compréhension du contenu du cours par l'apprenant.

En outre, veillez à inclure un questionnaire à la fin de la session pour inviter les participants à donner leur avis. Les sessions synchrones étant plus coûteuses et plus longues, il est important que les participants les jugent utiles. Demandez aux participants de répondre à l'enquête *avant de* quitter la session, faute de quoi vous obtiendrez probablement un taux de réponse beaucoup plus faible.

Activités

Les sessions synchrones offrent une opportunité cruciale d'interactivité, au cours de laquelle les participants peuvent s'engager plus profondément dans le contenu de la formation que lors d'expériences asynchrones.

Pour certains, l'"interactivité" peut se traduire par des sondages réguliers ou des contrôles de connaissances avec des possibilités de questions-réponses tout au long d'une présentation d'une heure. Pour d'autres, il peut s'agir d'une activité multiforme, structurée et d'une durée d'une heure en petits groupes. Idéalement, votre session synchrone devrait inclure à la fois des types d'activités plus courtes et plus longues.

Activités de courte durée

[Les activités interactives de courte durée](#), telles que les sondages ou les contrôles de connaissances, tirent généralement parti d'un logiciel d'engagement du public (décrit plus en détail ci-dessous dans la section "Ressources"). Elles peuvent durer de une à cinq minutes. Les contrôles de connaissances peuvent contribuer à interrompre les longues présentations, en incitant rapidement et facilement tous les participants à confirmer qu'ils ont bien compris le contenu de la présentation. Par exemple, si vous venez de terminer la discussion d'une section clé de la matière, envisagez d'ajouter un contrôle des connaissances pour vérifier ce dont les participants se souviennent de cette section.

Vous pouvez également utiliser des sondages ou des contrôles de connaissances juste avant ou après une activité en petit groupe, soit pour vous assurer que les participants ont les connaissances nécessaires pour mener à bien l'activité, soit pour vérifier ce qu'ils ont appris dans leurs petits groupes.

Certaines sessions synchrones peuvent être des "webinaires", auquel cas seuls le modérateur et les présentateurs sont visibles et peuvent s'adresser au public ; les participants, quant à eux, regardent le modérateur et les présentateurs, mais ne peuvent pas activer ou désactiver leur caméra.

Dans ce cas, il est toujours important d'offrir des possibilités d'interactivité, que ce soit par le biais d'une section de questions-réponses utilisant des fonctions de chat ou par le biais d'un logiciel de participation de l'auditoire.

Activités Longues

Les activités plus longues impliquent souvent que les participants se réunissent en petits groupes pour discuter et/ou s'impliquer dans le matériel de formation. Ces activités peuvent durer de dix minutes à une heure ou plus. Si vous consacrez du temps et des ressources supplémentaires à l'organisation d'une session synchrone dans le cadre d'une formation mixte, il est fortement recommandé de donner la priorité aux activités plus longues pendant votre session en direct, car c'est là que l'apprentissage de haut niveau est le plus susceptible de se produire.

Comment, à partir d'un objectif ou d'une idée, concevoir une activité hautement interactive et axée sur les participants ?

- **Étape 1 : Choisir un objectif. Que voulez-vous atteindre ?**
- **Étape 2 : Définir la réussite.** Quelle évolution souhaitez-vous voir chez les participants du début à la fin de l'activité ? Comment voulez-vous que les participants s'engagent avec le matériel et entre eux ?
- **Étape 3 : Réfléchissez au type d'activité ou de cadre que vous allez utiliser.** Voulez-vous que les participants discutent de quelque chose, fassent une étude de cas, créent quelque chose ou autre chose ?
- **Étape 4 : Séquence de l'activité.** Que feront les participants du début à la fin ?
- **Étape 5 : Identifier les outils et le matériel nécessaires.** Quelles plateformes tierces les participants pourraient-ils utiliser pour prendre des notes ou conserver des archives ?
- **Étape 6 : Rédiger les instructions de l'activité.** Quel encadrement ou quelles instructions devrez-vous fournir ?
- **Étape 7 : Déterminez ce dont vos apprenants ont besoin pour réussir.** Qu'est-ce que vos participants doivent savoir (informations ou contenu pertinents) avant l'activité ? *Il s'agit probablement d'un contenu asynchrone que les participants devront avoir révisé avant la session synchrone.*
- **Étape 8 : Réexaminez vos objectifs.** Votre activité répond-elle aux objectifs que vous vous êtes fixés ?

Ressources

Logiciel de vidéoconférence

La vidéoconférence apporte une nouvelle dimension aux réunions distribuées, en permettant des interactions en face à face avec des personnes du monde entier.

Alorsque de nombreuses organisations n'ont pas le choix du logiciel de vidéoconférence à utiliser, vous pouvez avoir des options. Vous devez vous assurer que l'outil que vous avez choisi comporte certaines caractéristiques essentielles :

- **Les salles de réunion** sont essentielles pour toute expérience d'activités en petits groupes.
- **Les fonctions de sondage** intégrées directement dans le logiciel de vidéoconférence peuvent contribuer à accroître l'interactivité, mais elles peuvent également être prises en charge par un logiciel tiers de participation du public.
- **Le sous-titrage et/ou l'interprétation simultanée** peuvent s'avérer nécessaires pour améliorer l'accessibilité de votre événement.
- **La possibilité d'avoir plusieurs co-animateurs** peut faciliter considérablement la logistique de l'animateur, en particulier lorsque tous les co-animateurs peuvent aider à gérer les salles de réunion et à lancer des sondages.
- **Des capacités de webinaire et/ou de diffusion en direct** peuvent être nécessaires pour soutenir des événements de grande envergure destinés au public.
- **Des fonctions avancées telles que les tableaux blancs intégrés, les effets virtuels ou les "réactions" des participants** peuvent être des compléments utiles en fonction de votre public et de vos objectifs.

Comparez les outils de conférence virtuelle sur des sites tels que [G2](#), qui permet de comparer facilement des outils de vidéoconférence sélectionnés et des graphiques qui présentent les concurrents dans une grille de présence sur le marché par rapport à la satisfaction.

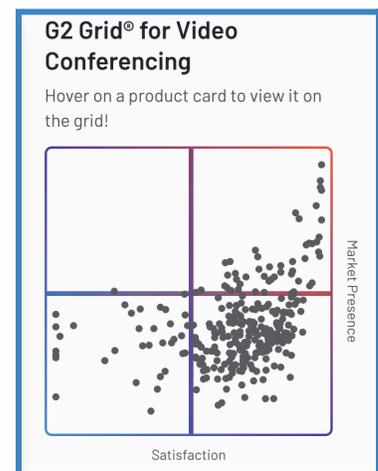
Logiciel D'engagement de L'audience

Les logiciels d'engagement du public comprennent des outils et des plateformes qui peuvent être utilisés pour recueillir en direct les réactions des participants sous la forme de sondages, de questionnaires, d'enquêtes et de questions-réponses. La plupart des outils permettent aux participants de s'engager par le biais d'un code QR, d'un code de site web et d'événement, et/ou d'une intégration directe dans une plateforme numérique.

Bien que la plupart des concurrents dans le secteur des logiciels de participation du public aient des caractéristiques de base similaires, chaque outil a son propre aspect et sa propre convivialité, ainsi que des caractéristiques uniques liées aux types de sondages disponibles et aux façons dont les participants peuvent s'engager. Au moment de choisir le logiciel le mieux adapté à votre expérience virtuelle, tenez compte des facteurs et des caractéristiques suivants :

- **L'anonymat** est souvent une fonction par défaut des logiciels de sondage. Demandez-vous si vous avez besoin de savoir qui a soumis quelle réponse.
- **Les types de sondages avancés, tels que le vote ascendant ou le classement**, peuvent ne pas être disponibles sur tous les logiciels ou avec tous les plans. Assurez-vous que le logiciel que vous choisissez inclut les types de sondages que vous souhaitez présenter à votre public.

Comparez les logiciels de participation du public sur des sites tels que [Capterra](#) ou [G2](#), qui permettent de comparer facilement les outils de sondage sélectionnés. Parmi les options les plus populaires, citons



- [Slido](#)
- [Mentimètre](#)
- [Quizizz](#)

Meilleures Pratiques

Lors de la préparation et de l'animation des sessions synchrones, les individus doivent :

- **Recruter *au moins* deux personnes pour soutenir la session.** Ces personnes devraient se voir attribuer l'un des rôles suivants
 - Facilitateur : Personne qui anime verbalement la session, notamment en présentant le contenu, en communiquant les instructions relatives aux activités et en répondant aux questions.
 - Producteur : Quelqu'un qui gère tous les aspects techniques de la session, y compris l'ouverture de la salle Zoom, l'admission des participants, la création de salles en petits groupes, le partage de liens dans le chat, etc.
- **Arriver tôt.** Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de temps de trajet qu'il faut arriver "à l'heure" à vos sessions. Arrivez au moins quinze minutes à l'avance pour tester votre technologie, vous assurer que vous pouvez vous connecter à toutes les plateformes pertinentes avant le début de votre atelier et coordonner les clarifications et les responsabilités de dernière minute avec les autres animateurs.
- **Abordez explicitement la question des aménagements dès la planification initiale.** Prenez le temps, avant le début de votre expérience virtuelle, de vous assurer que chaque participant dispose de ce dont il a besoin pour participer. Si vous savez qui participera à votre expérience, envoyez à l'avance un courriel invitant les participants à vous faire part de leurs besoins ; envisagez des formulaires anonymes pour que les participants puissent partager des informations en privé. Vous pouvez également utiliser la section Prélude de votre agenda pour inviter les participants à envoyer un message privé demandant des aménagements pour leur apprentissage et leur participation. Par exemple, si votre plateforme de vidéoconférence le permet, activez le sous-titrage généré par l'IA.
- **Encouragez les méthodes de communication non verbale.** Pour entendre tout le monde sans perturber la session, encouragez les participants à utiliser des méthodes de communication non verbales telles que le chat ou les réactions, en fonction des capacités de votre plateforme de vidéoconférence.
- **Désignez une personne chargée de vérifier le chat.** Si nécessaire, il peut s'agir du producteur technique de la session, ou d'une autre personne si vous avez une troisième personne à assister. L'important est que quelqu'un d'autre que l'animateur surveille le chat, faute de quoi des communications importantes de la part des participants risquent d'être manquées.
- **Demandez aux groupes en petits groupes de choisir un porte-parole avant de retourner dans la salle principale.** Lors de la réalisation d'une activité en sous-groupes où les groupes partageront leur travail à leur retour dans la salle principale, demandez à chaque groupe de choisir une personne de son groupe qui partagera les principales conclusions et les points à retenir de leur discussion en petits groupes. Le fait que les groupes choisissent un porte-parole permet d'éviter les longs silences pendant le débriefing et garantit un débriefing final mieux organisé et plus équilibré.

- **Acceptez le silence et prévoyez des "temps d'attente"**. Lorsque vous animez des discussions, acceptez le silence ! Pendant ce temps, les participants réfléchissent à la question et rassemblent leurs idées. Le silence permet d'enrichir la conversation, car les pensées initiales ont déjà été saisies et examinées.

CRÉER UN ENVIRONNEMENT PROPICE AU SOUTIEN DE L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

Cette section aborde la logistique liée au maintien et à l'entretien d'un cours et de ses apprenants *après* le "lancement" du cours (c'est-à-dire après que le cours a été mis à la disposition des apprenants). Plus précisément, cette section passera en revue les points suivants

1. Activités et meilleures pratiques pour retenir les apprenants une fois qu'ils ont commencé le cours.
2. Le personnel qui sera nécessaire pour soutenir les apprenants et l'infrastructure de la plateforme numérique.

SOUTENIR L'ENGAGEMENT ET LA RÉTENTION DES APPRENANTS

Comment encourager l'apprentissage et les taux d'achèvement plus élevés pendant que les apprenants suivent un cours ? Cette section aborde les activités visant à encourager une meilleure rétention des étudiants, y compris le soutien aux apprenants pendant qu'ils terminent un cours, les types de données sur les cours et la manière dont elles peuvent être utilisées pour améliorer les cours actuels et futurs. Il convient de noter qu'une grande partie du travail lié au maintien de l'apprentissage numérique implique l'engagement des apprenants dans le contenu du cours, et se produit donc au cours des étapes de conception discutées précédemment.

Soutien Aux Apprenants

Si la majeure partie de l'apprentissage sur votre plateforme numérique se déroulera de manière asynchrone, sans la présence d'un facilitateur/instructeur, cela ne signifie pas pour autant que vous pouvez vous attendre à ce que les apprenants réussissent à suivre un cours sans aucune aide. Pendant que les apprenants suivent votre cours de manière asynchrone, pensez à faire ce qui suit :

Communication Numérique - Courriel, WhatsApp, etc.

Les apprenants, en particulier les apprenants adultes, sont souvent très occupés et ont de nombreuses priorités concurrentes. Ils sont susceptibles de commencer un cours, puis de le remettre à plus tard ou même d'oublier de le terminer. Une communication régulière avec les participants pour les motiver et leur rappeler de terminer le cours est essentielle pour augmenter le taux d'achèvement des cours.

Les rappels par e-mail ou WhatsApp sont particulièrement importants dans le cadre d'une formation mixte, où les apprenants risquent d'oublier une session synchrone à venir et de manquer ainsi une occasion passionnante de mettre en pratique ce qu'ils ont appris. Identifiez une cadence pour contacter les apprenants et les encourager à terminer le cours sans les submerger.

Évaluations Des Travaux écrits

Certains cours asynchrones peuvent inclure des forums de discussion et/ou un projet final. Ce type d'activités peut constituer un moyen important pour les apprenants de réfléchir au contenu du cours et de l'appliquer. Bien que cela ne soit pas obligatoire, l'apprentissage et la motivation des étudiants peuvent être renforcés par l'identification d'un expert en la matière qui peut réviser les travaux écrits des étudiants et fournir un retour d'information. Lorsque les participants savent que quelqu'un examinera leur travail et leur fournira un retour d'information, ils seront plus motivés pour terminer le cours et rendre un travail de qualité.

Mises à Jour du Contenu

Même après le lancement d'un cours, les concepteurs pédagogiques devront continuer à revoir le contenu du cours et à le mettre à jour pour refléter les nouvelles informations fournies par les experts du domaine. Si les apprenants suivent un cours qui contient du matériel périmé ou qui ne tient pas compte des événements actuels, ils risquent de trouver le cours moins pertinent et donc de décider de ne pas continuer. Pour garantir la pertinence et l'exactitude du contenu, déterminez une fréquence de révision et de mise à jour de chacun de vos cours ; par exemple, vous pouvez décider de réviser les cours sur une base annuelle ou semestrielle, en fonction du sujet traité.

Suivi et évaluation

Les concepteurs pédagogiques doivent surveiller de près la réussite (ou l'absence de réussite) des cours et utiliser les résultats de diverses sources de données pour améliorer la conception de leurs cours et accroître la rétention des étudiants. Les sources de données potentielles et la manière dont elles peuvent être utilisées sont décrites ci-dessous.

Évaluation de la Formation

Comme nous l'avons vu dans les sections précédentes, les évaluations (y compris les pré-évaluations et les post-évaluations) constituent un moyen important de tester l'apprentissage des étudiants. Les résultats des pré-évaluations peuvent être comparés aux résultats des post-évaluations afin d'identifier les progrès réalisés par les apprenants entre le début et la fin du cours.

Si les étudiants démontrent à plusieurs reprises des progrès minimes et/ou ne réussissent pas l'évaluation finale avec des scores élevés, les concepteurs pédagogiques devraient revoir et mettre à jour le contenu du cours en conséquence. Des résultats médiocres aux post-évaluations peuvent indiquer que :

- **Les apprenants ne sont pas impliqués dans le contenu du cours et, par conséquent, ne retiennent pas les informations clés.** Lorsque les apprenants ne sont pas impliqués, ils sont moins susceptibles de se souvenir des informations. Pour améliorer les scores de post-évaluation, envisagez d'augmenter l'interactivité de la formation en ligne par le biais de contrôles des connaissances ou de jeux Genial.ly.
- **Le contenu du cours n'est pas présenté de manière claire ou compréhensible.** Les concepteurs pédagogiques devront peut-être revoir la manière dont le contenu du cours est expliqué et clarifier les concepts clés. Cela peut impliquer de décomposer davantage les idées complexes, de faire appel à un rédacteur, de minimiser les sections à forte teneur en texte pour réduire la charge cognitive des apprenants, et/ou d'ajouter des éléments multimédias supplémentaires pour représenter visuellement les concepts clés.
- **Les objectifs du cours (tels que testés par l'évaluation) ne sont pas réalisables dans les limites de la plateforme numérique.** Les objectifs de haut niveau qui demandent aux apprenants d'évaluer, de créer ou d'analyser quelque chose peuvent ne pas être réalisables dans le cadre d'un cours asynchrone, car ils peuvent nécessiter le soutien et l'engagement d'un facilitateur/instructeur. Dans ce cas, il peut être nécessaire d'adapter la modalité du cours (par exemple, créer un cours mixte ou synchrone, plutôt qu'un cours asynchrone).

Données de la plate-forme

De nombreuses plateformes numériques offrent une mine d'informations sur la manière dont les utilisateurs s'engagent dans le contenu du cours et sur le moment où ils le font. Si votre plateforme offre ces informations, profitez-en pour identifier ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas et pour améliorer les cours en ligne actuels ou futurs en conséquence.

En fonction de votre plateforme numérique, vous pouvez avoir accès aux données suivantes :

- **Achèvement/progression :** Certaines plates-formes d'apprentissage numérique sont en mesure de suivre la progression des étudiants tout au long d'un cours ; la plate-forme vous indiquera les sections que les apprenants ont terminées et celles qu'il leur reste à terminer.

Certaines plateformes, comme la plateforme TechChange qui héberge les cours ICT4Ag, permettent aux utilisateurs de voir un résumé montrant où ils en sont dans le plan du cours. Si un nombre important d'apprenants ne parviennent pas à terminer un cours, examinez les données relatives à l'achèvement du cours afin de déterminer à quel moment du cours la plupart des apprenants abandonnent. Un abandon important dans une section spécifique peut indiquer que le contenu de cette section n'est pas suffisamment pertinent, interactif et/ou attrayant.

- **Types d'activités et fréquence** : Les plates-formes numériques peuvent être en mesure de suivre et de fournir des données relatives aux actions spécifiques (parfois appelées "déclarations") que les apprenants entreprennent dans le cadre d'un cours. Par exemple, les données disponibles peuvent inclure le nombre de fois qu'un apprenant a *consulté* une page, *cliqué* sur un lien, *téléchargé* un fichier, *joué une* vidéo ou répondu à un questionnaire. Identifier ce que les apprenants font (et ce qu'ils *ne font pas*) afin de comprendre ce qui est le plus engageant/intéressant pour les apprenants.
- **Temps d'activité** : Enfin, les plateformes numériques peuvent collecter des données sur le *moment où* les apprenants sont actifs dans un cours : par exemple, l'heure à laquelle les apprenants sont actifs dans le cours, le jour de la semaine ou les semaines de l'année. Les données relatives à l'heure de la journée et au jour de la semaine peuvent vous aider à déterminer quand organiser une session d'apprentissage synchrone dans le cadre d'une formation mixte. Les informations sur les semaines ou les mois de l'année où les apprenants sont les plus actifs peuvent être utilisées pour identifier les dates optimales de lancement des cours.

Groupes de Discussion et Enquêtes

Toute hypothèse sur les causes des tendances dans les données de la plateforme doit être suivie par des groupes de discussion, des entretiens et/ou des enquêtes qui demandent aux participants de partager leur retour d'information sur le cours. Comme nous l'avons vu précédemment, les processus de conception centrée sur l'humain - qui comprennent l'implication des apprenants potentiels dans la conception du cours - aident à garantir que votre formation numérique répond à un besoin réel des apprenants ; cependant, la conception centrée sur l'humain ne se termine pas avec le lancement du cours. Cependant, la conception centrée sur l'humain ne s'arrête pas au lancement du cours. Des conversations continues avec les participants au cours peuvent fournir des informations essentielles sur l'efficacité du cours, sur la manière dont le cours pourrait être amélioré et sur ce que vous devriez peut-être changer lors de la conception de futurs cours.

Certification

Les apprenants sont souvent plus motivés pour suivre un cours en ligne s'ils savent qu'à l'issue de celui-ci, ils disposeront d'un document attestant qu'ils possèdent l'ensemble spécifique de compétences ou de connaissances couvert par le cours. Les certificats offrent une "preuve" des réalisations des apprenants et peuvent être utilisés pour faire avancer les objectifs professionnels des apprenants. Bien que tous les cours ne débouchent pas sur un certificat, les concepteurs pédagogiques doivent déterminer s'ils fourniront ou non un certificat à la fin de la formation et, si c'est le cas, quelles sont les conditions requises pour obtenir un certificat. Les exigences courantes pour l'obtention d'un certificat sont les suivantes

- Achèvement du cours
- Réussir l'évaluation finale (généralement avec un score de 80 % ou plus).
- Remplir une enquête de retour d'information

PERSONNEL CLÉ DE LA FORMATION NUMÉRIQUE

Quels sont les rôles et responsabilités clés qui devront être attribués au personnel soutenant une formation basée sur une plateforme numérique ? Cette section examine le *personnel interne* nécessaire pour soutenir une plateforme d'apprentissage numérique et les *partenaires potentiels* que les organisations pourraient engager afin de mettre en œuvre une formation en ligne plus efficace.

Besoins en Personnel Interne

Les rôles/responsabilités suivants devront être attribués à un ou plusieurs membres du personnel interne afin de maintenir les formations basées sur la plateforme numérique :

- **Conception pédagogique** : La conception pédagogique est la pratique qui consiste à développer et à fournir du matériel pédagogique à un public, que ce soit par le biais de sessions asynchrones ou synchrones. Ce guide a principalement ciblé le travail que les concepteurs pédagogiques feraient pour créer le cours, ce qui inclut l'utilisation des théories de l'apprentissage des adultes afin d'esquisser, de rédiger et de lancer un cours. Une fois le cours lancé, les concepteurs pédagogiques peuvent continuer à apporter leur soutien aux apprenants par le biais de communications par courrier électronique ou de mises à jour du cours.
- **Maintenance de l'infrastructure** : La maintenance de l'infrastructure fait référence au travail le plus directement lié à votre plateforme numérique. Il peut s'agir de mises à jour de l'infrastructure de la plateforme numérique (par exemple, création de nouvelles fonctionnalités ou modification de la présentation frontale) ou de la résolution de bogues techniques. Ce travail nécessite généralement des connaissances en codage. Si votre plateforme numérique est fournie par un tiers, la maintenance de l'infrastructure sera minimale, voire inexistante, car le fournisseur tiers sera responsable des mises à jour de l'infrastructure et de la correction des bogues. Si la plateforme a été conçue sur mesure, vous devrez désigner au moins une personne chargée de mettre à jour l'infrastructure de la plateforme et de résoudre les bogues.
- **Contrôle de la qualité** : Comme indiqué précédemment, vous devrez régulièrement revoir les cours existants et mettre à jour leur contenu au fur et à mesure que de nouvelles informations sont disponibles. Même après le lancement du cours, quelqu'un doit continuer à surveiller les mises à jour pertinentes et les nouvelles meilleures pratiques liées au sujet de la formation et doit ensuite apporter les mises à jour appropriées au contenu de la formation.
- **Suivi et évaluation** : Les résultats des efforts de suivi et d'évaluation sont essentiels pour créer un environnement d'apprentissage plus efficace pour les étudiants. Une personne devra être chargée de gérer les activités associées, telles que la création d'enquêtes, l'animation d'entretiens ou de groupes de discussion, l'examen des données de la plateforme et l'analyse des données.
- **Service à la clientèle** : Au fur et à mesure que les apprenants s'engagent sur la plateforme numérique et terminent la formation, ils sont susceptibles d'avoir des questions, que ce soit sur le contenu du cours, sur la manière d'utiliser la plateforme numérique ou sur un bogue de la plateforme. Votre plateforme numérique doit indiquer clairement à qui les participants peuvent s'adresser s'ils ont des questions. Vous devrez identifier au moins une personne au sein de l'organisation qui sera chargée de répondre aux questions des participants.
- **L'animation** : Si vous décidez d'organiser une formation mixte, vous aurez besoin d'au moins une personne pour animer la session. "L'animation consiste généralement à expliquer le nouveau contenu du cours, à décrire les activités et le travail en petit groupe, à répondre aux questions et à diriger les discussions en groupe entier.

- **Production technique** : En plus d'un animateur pour diriger verbalement les sessions synchrones, vous aurez besoin d'au moins une personne pour gérer les aspects techniques de la session. Cette personne gère la plate-forme de vidéoconférence pendant la session en direct, ainsi que toute autre plate-forme tierce.

Possibilités de partenariat

En fonction des ressources internes de votre organisation et des besoins de votre formation, vous pouvez envisager de faire appel à des partenaires extérieurs pour vous apporter un soutien supplémentaire dans les domaines suivants :

- **Suivi et évaluation** : Si vous ne disposez pas encore d'un expert en suivi et évaluation au sein de votre équipe, envisagez de faire appel à un partenaire extérieur à votre organisation/équipe pour soutenir le suivi et l'évaluation. Un partenaire extérieur pourrait vous aider à concevoir des évaluations, des enquêtes ou des groupes de discussion et à analyser les données qui en résultent.
- **Facilitation** : En particulier si vous prévoyez d'organiser de nombreuses sessions synchrones dans le cadre d'une formation mixte, il peut être utile d'engager un animateur expérimenté pour diriger ces sessions synchrones. Les animateurs doivent être des communicateurs très efficaces, capables de donner des instructions claires pour le travail en petits groupes et de diriger les discussions en groupes entiers.
- **Experts en la matière** : Si votre équipe ne comprend pas d'expert dans le domaine de la formation, ou si la formation comprend plusieurs domaines techniques, identifiez un ou plusieurs experts en la matière pour soutenir le cours, à la fois dans les phases de conception et de lancement. Pendant la phase de conception, l'expert en la matière peut fournir un aperçu critique du plan du cours et des ressources pour soutenir la création du cours ; après le lancement du cours, les experts en la matière peuvent aider à répondre aux questions des apprenants, soit par courrier électronique, soit pendant des sessions de questions-réponses en direct.

ANNEXE

Il s'agit d'une collection de toutes les ressources énumérées dans le document ainsi que de plusieurs autres qui peuvent être utiles lors de la conception de contenus de formation asynchrones et/ou de sessions de formation synchrones.

RESSOURCES POUR SOUTENIR LA CONCEPTION DE LA FORMATION

- [L'aide-mémoire ultime pour la création de profils d'apprenants](#)
- [Guide pratique de l'IDEO sur l'approche centrée sur l'homme](#)
- [Taxonomie de Bloom](#)
- [Recommandations de TechChange sur l'interactivité des présentations synchrones](#)
- [Recommandations de TechChange sur les activités virtuelles synchrones](#)
- [Le guide définitif de l'animation d'ateliers à distance](#)

PLATES-FORMES TIERCES RECOMMANDÉES

- [Google Drive](#)
- [Genial.ly](#)
- [Canva](#)
- [Slido](#)
- [Mentimètre](#)
- [Quizizz](#)
- [Miro](#)
- [Murale](#)

JengaLab



TechChange



DEVELOPMENT
GATEWAY
An IREX Venture