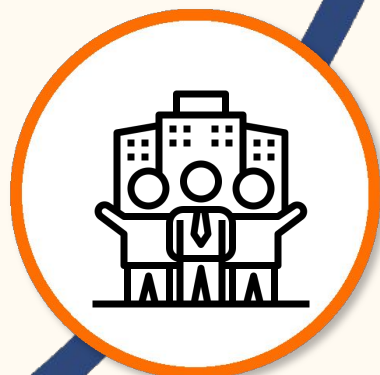
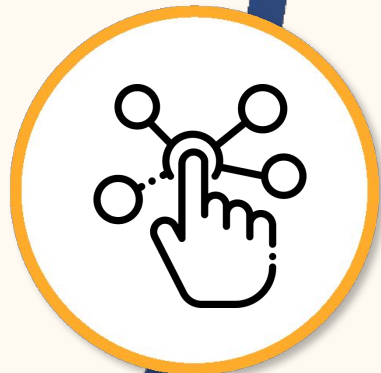


# Guide des modalités pédagogiques 2023

**Les modalités pédagogiques  
n'auront plus de secret pour  
VOUS**

# SOMMAIRE



## Les modalités pédagogiques : la sélection de Learn Assembly

### I- ACCOMPAGNEMENT

### II- MODALITÉS TRANSMISSIVES

### III- MODALITÉS INTERACTIVES

## A propos de la Learning Fabrique

<u>Introduction</u>	.....	3
<u>Les modalités pédagogiques : la sélection de Learn Assembly</u>	.....	8
<u>Learning Community Manager</u>	.....	10
<u>Tutorat</u>	.....	13
<u>Mentorat</u>	.....	16
<u>Infographie</u>	.....	20
<u>Motion Design</u>	.....	23
<u>Vidéo fond vert</u>	.....	26
<u>Vidéo interview</u>	.....	29
<u>Podcast</u>	.....	32
<u>Webinaire</u>	.....	35
<u>MOOC</u>	.....	39
<u>Classe virtuelle</u>	.....	44
<u>Défi terrain</u>	.....	48
<u>Auto-positionnement</u>	.....	52
<u>Quiz</u>	.....	56
<u>Learning Expedition</u>	.....	59
<u>Réalité Virtuelle</u>	.....	63
<u>Vidéo interactive</u>	.....	66
<u>Serious Game</u>	.....	69
<u>Mobile Learning</u>	.....	72
<u>Simulateur</u>	.....	75



# INTRODUCTION



Concevoir un parcours de formation efficace nécessite de bien connaître les différentes modalités pédagogiques disponibles. En effet, le choix de ces modalités est **crucial** pour offrir une expérience d'apprentissage enrichissante et adaptée aux besoins de la cible apprenante.

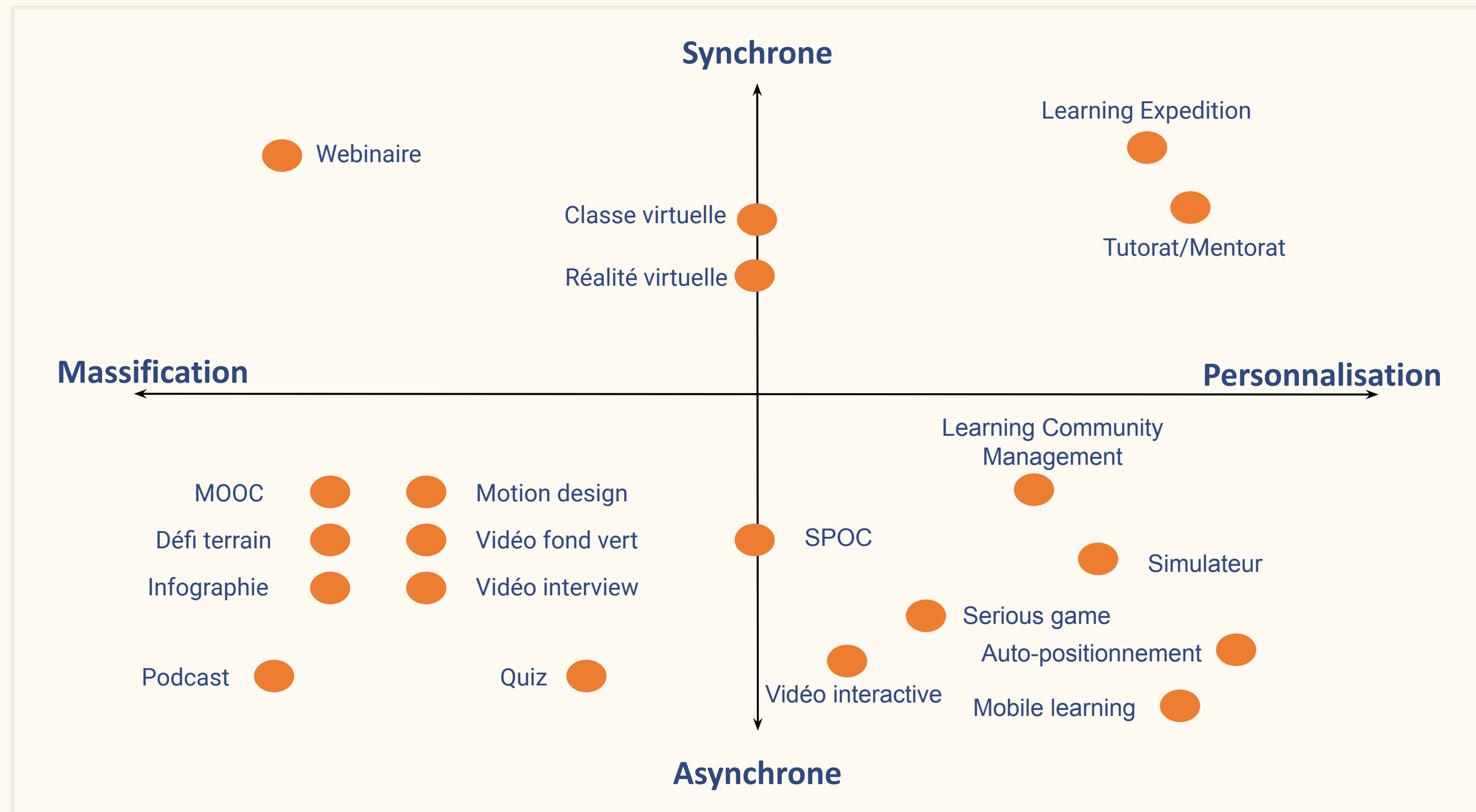
La **Learning Fabrique** vous propose un **panorama des modalités pédagogiques**, testées et expérimentées dans plus de 250 projets menés depuis 2014. Les modalités sont positionnées sur 3 matrices dans les pages suivantes, afin de vous aider à orienter vos choix.

Pour chaque modalité, le livre blanc présente des **exemples concrets** de mise en action et des **conseils pratiques** pour les utiliser efficacement. Il s'agit ainsi d'un outil précieux pour les professionnels de la formation, permettant de concevoir des parcours d'apprentissage adaptés au public et aux objectifs pédagogiques.

Il est cependant important de rappeler que le choix des modalités doit toujours se faire en fonction de la **cible** visée et des **objectifs pédagogiques** visés. Il n'existe pas de modalité "idéale" ou "universelle", mais plutôt des modalités qui seront plus ou moins adaptées selon le contexte et les enjeux de la formation.

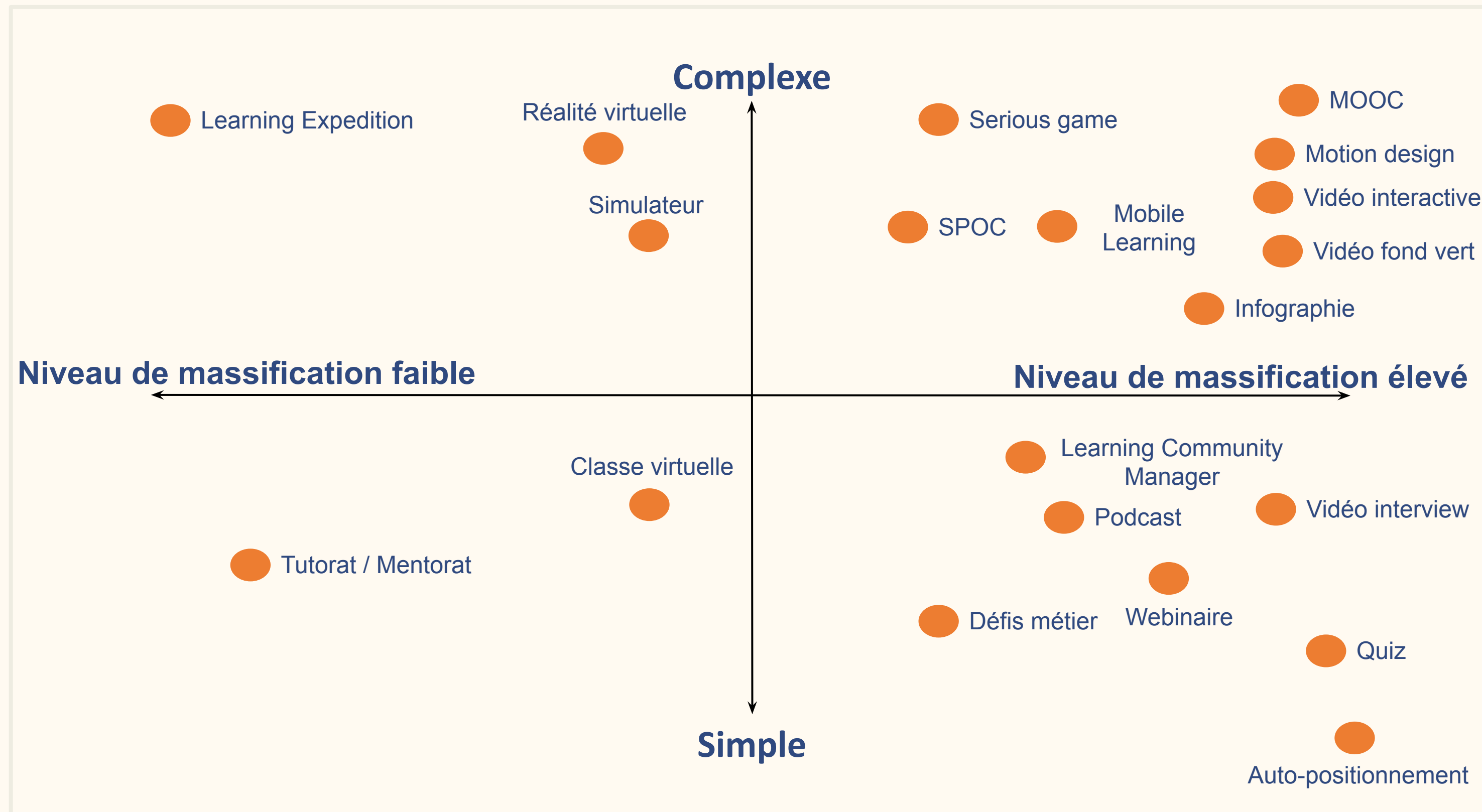
# Les modalités pédagogiques

Tout d'abord, nous pouvons représenter les modalités pédagogiques selon deux axes. **1. la temporalité** : sont-elles **synchrones** ou **asynchrones** ? Et **2. le degré de personnalisation** : sont-elles adaptées à un grand volume d'apprenants ou plutôt à une cible plus réduite ?



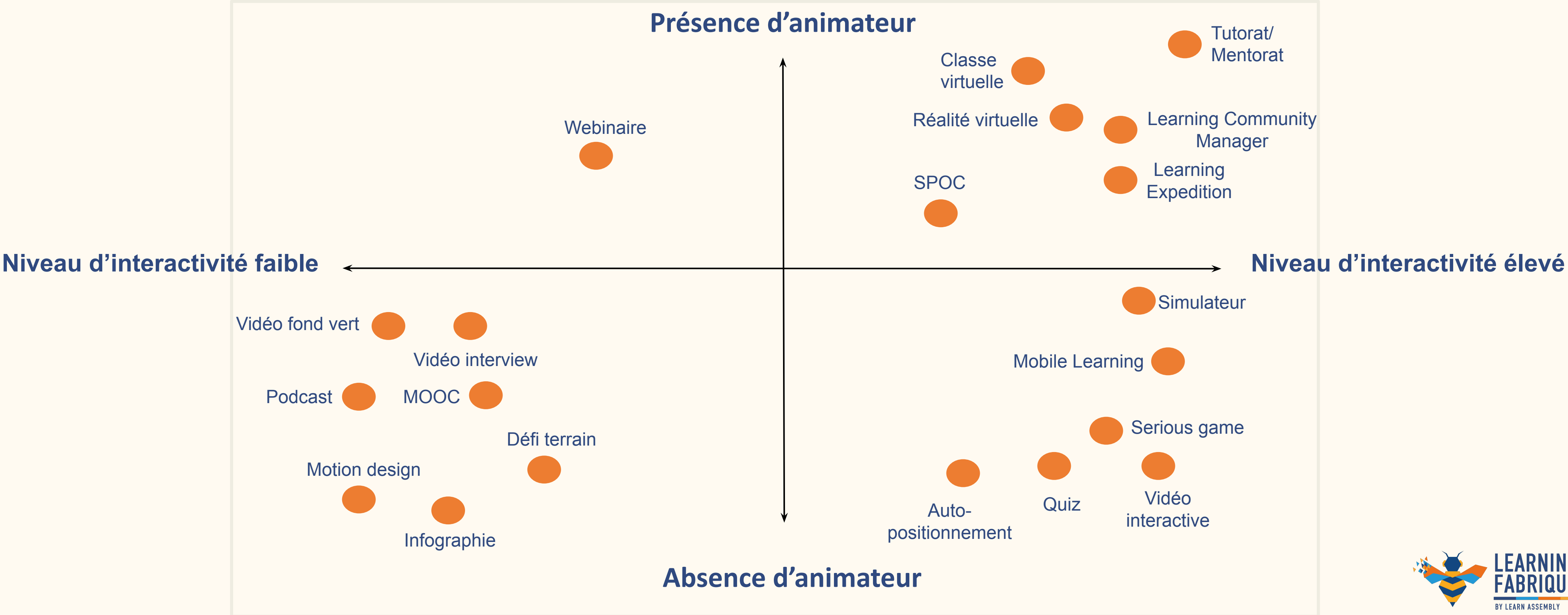
# Matrice de conception / coûts

Deux autres critères importants entrent en jeu dans la prise de décision : **1. le niveau de complexité** (donc le **coût de production total**) et **2. son niveau de massification** (augmentation du nombre d'apprenants à coût égal). Elle permet de raisonner en **coût rapporté au nombre d'apprenants touchés**.

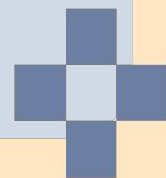
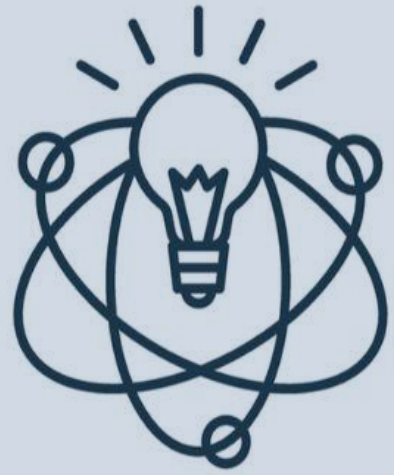


# Matrice du niveau d'interactivité/ besoin

Enfin, deux derniers critères importants pour la prise de décision sont: **1. le niveau d'interactivité** souhaité et **2. la présence ou l'absence d'un animateur** nécessaire



# Les modalités pédagogiques : la sélection de la Learning Fabrique







# I-ACCOMPAGNEMENT

# Learning Community Manager

# Learning Community Management



## Définition

Un Learning Community Manager a pour rôle de créer et d'animer une communauté apprenante en ligne. Il doit avoir suffisamment de connaissances dans le domaine d'étude des apprenants pour répondre aux interrogations, effectuer des feedbacks sur leurs travaux et apporter des ressources complémentaires.



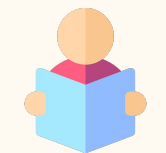
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour accompagner un groupe d'apprenants
- Pour dynamiser un forum et nourrir les échanges
- Pour créer une communauté et favoriser l'engagement des apprenants dans un parcours blended learning



## Durée recommandée

45 minutes à 1 heure par jour sur un format très communautaire  
1h par semaine dans un parcours blended long



## Nombre d'apprenants

Dans le cadre d'un MOOC, SPOC ou COOC par exemple, tous les participants à la formation auront accès au community management de ce parcours.  
Des petites communautés thématiques peuvent également être créées



## Coût

Le coût de production est faible mais le temps d'animation est élevé. Il dépend des tarifs du Learning Community Manager choisi. S'il s'agit d'un collaborateur interne à l'entreprise, le coût est compris dans son salaire. Pour un prestataire externe, cela peut varier entre 800€ et 5000€ par parcours.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (0,5 jour)

- Intégrer les apprenants sur la plateforme
- Réaliser un planning éditorial pour savoir quels messages postés à quel moment

### Communication (1 heure)

- Présenter les modalités du parcours
- Envoyer les liens d'accès

### Animation (1 heure / jour)

- Faire un post par semaine pour partager les chiffres clefs et mettre en avant les participants méritants
- Enregistrer les classes virtuelles et les partager sur le forum
- Rappeler les événements : classes virtuelles, deadline, etc.
- Effectuer des feedbacks
- Répondre aux messages et commentaires



## Découvrez notre formation

Inscrivez-vous à la formation **"Learning Community Manager"** pour apprendre à maintenir l'engagement des apprenants avant, pendant et après la formation grâce à des bonnes pratiques et des techniques d'animation de communauté.



Pour en savoir plus sur notre formation :  
[Learning Community Manager](#)

## Exemples de Learning Community Management

**Olivia Lanselle**  
DIGITAL LEARNING MANAGER LEARN ASSEMBLY

Découvrez les entrainements

373 170 2 2

Bonjour à tous, bienvenue dans le parcours pour les personnes qui viennent de nous rejoindre ! 🙌

Pour les personnes qui ont déjà réalisé certains entraînements, sentez-vous libre de les refaire sur la base de vos projets opérationnels du moment : c'est un approfondissement de pouvoir réaliser un cadrage de projet, la conception d'un persona d'apprenant ou la réalisation d'une grille d'animation sur la base de plusieurs projets. C'est l'occasion d'obtenir un feedback de vos pairs ou suivre la méthodologie en capitalisant sur votre première expérience.

J'en profite pour vous partager le lien de la chaîne youtube de Learn Assembly si vous souhaitez approfondir certains sujets comme l'organisation apprenante ou des retours d'expérience d'autres entreprises sur le digital learning : <https://www.youtube.com/ch...>

Au plaisir de lire vos réactions, vos réflexions et vos questions au groupe, on apprend en aussi en partageant nos points de vue ! 🚀

28 avr. 2021, 12:14 • Marquer comme lu

Voir tous les commentaires

Répondre

Message de cadrage de la part de la community manager, adressé aux apprenants débutant le parcours "[Le Tatami](#)" (pour devenir Digital Learning Manager)

### Bonnes pratiques de conception

- Se connecter tous les jours pour répondre aux commentaires et favoriser l'interaction entre pairs
- Remercier les apprenants pour leur participation
- Partager son expérience personnelle et des ressources pour susciter des réactions et relancer le dialogue

**Les LMS (Learning Management System)**  
DIGITAL LEARNING MANAGER LEARN ASSEMBLY

25 44

Cette vidéo permet de bien mieux appréhender ce qui se cache derrière tous ces acronymes et les liens entre eux. Merci pour le lexique

28 avr. 2021, 14:51 • Marquer comme lu

**Olivia Lanselle**

c'est vrai que ce n'est pas toujours simple de s'y retrouver entre les Mooc, Spoc, Cooc, LMS, LXP, c'est du jargon pour les personnes en dehors du digital learning. Ravie que cela vous semble plus clair désormais !

28 avr. 2021, 19:20

Voir tous les commentaires

Répondre

Message de réaction au post d'un apprenant dans le cadre du parcours "[Le Tatami](#)"

# Tutorat

# Tutorat



## Définition :

Le tutorat fait référence à une relation de formation entre un enseignant ou un formateur, le tuteur, et un apprenant. Le rôle du tuteur n'est pas d'apporter des réponses aux problèmes posés, mais de guider l'apprentissage. Il existe une notion d'entraide et une relation bilatérale entre le tuteur et l'apprenant.



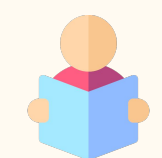
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Dans le cadre d'un programme de formation en situation de travail où le tuteur supervise une personne plus junior
- Pour individualiser la formation et l'accompagnement



## Durée recommandée

Durée fixée en fonction des objectifs visés et du profil du mentoré



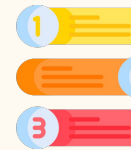
## Nombre d'apprenants

Un apprenant - approche individualisée



## Coût

Faible à modéré. Rémunération à l'heure : 40-50 € par heure.



## Les étapes et le temps de production

### Cadrage (2 à 5 jour)

- Définir des attentes de l'apprenant
- Définir des outils de suivi du tutorat et de communication
- Audit, système tutoral, scénario tutoral, plan de diffusion

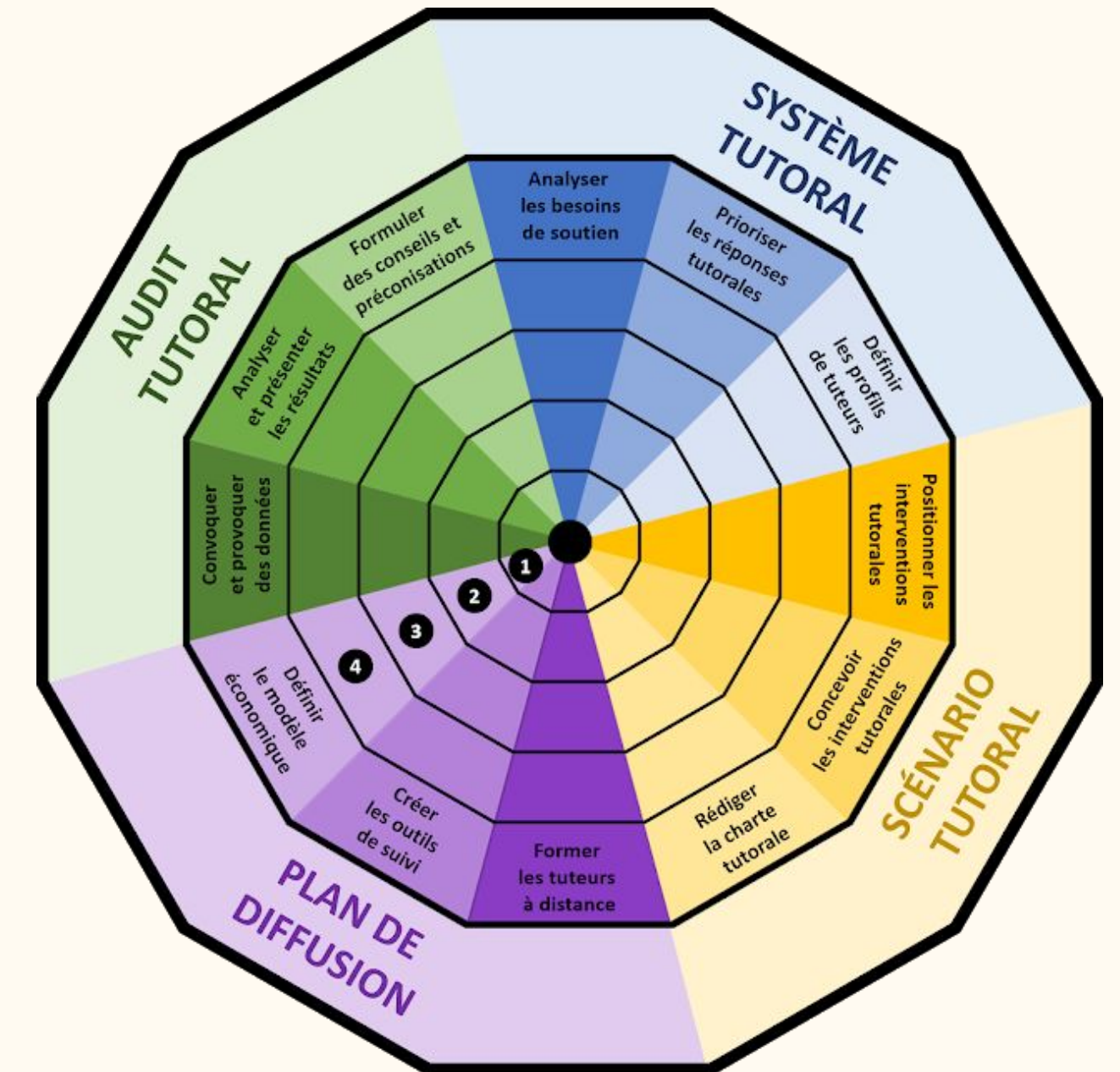
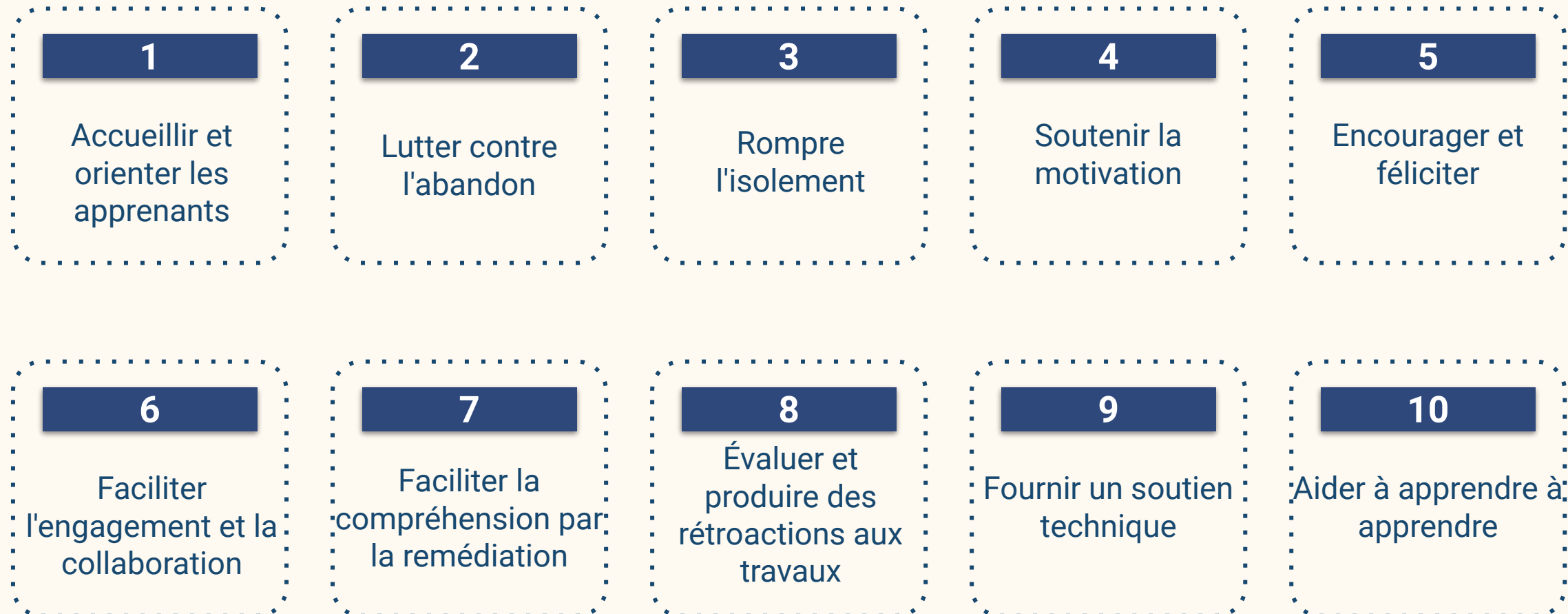
### Recrutement et formation des tuteurs (0,5 jour)

- Recruter et qualifier les tuteurs
- Former à la posture tutorale (questionner versus « faire à la place de... »)

### Animation

- En situation de travail
- 1 rendez-vous hebdomadaire ou bi-mensuel

## Les 10 objectifs du tutorat



["Dodécagone d'une ingénierie tutorale"](#) du blog de t@d de Jacques Rodet

# Mentorat



# Mentorat



## Définition

Le mentorat désigne une relation interpersonnelle où une personne expérimentée (le mentor) partage son expérience pour favoriser le développement d'une autre personne (le mentoré). Le mentorat peut soit s'inscrire dans un programme de formation, soit être ponctuel, dans une logique de soutien au développement professionnel.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour encourager la diversité, attirer et faire évoluer des talents
- Pour accompagner la transition générationnelle
- Pour faciliter le transfert en situation de travail et individualiser la formation
- Pour lutter contre le décrochage en formation



## Durée recommandée

Le mentorat s'inscrit dans la durée, dans le cadre d'un programme précis (ex : 1 rdv par mois ou par trimestre)



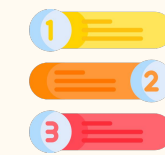
## Nombre d'apprenants

Un apprenant - approche individualisée



## Coût

Modéré. Entre 800 et 1000 € par session de mentorat. Inclut la conception et l'animation d'une formation à la posture de mentor, la création d'une communauté de pratiques et une éventuelle rémunération des mentors.



## Les étapes et le temps de production

### Conception (3 à 4 jours)

- Identifier des mentors et recruter
- Concevoir une formation de mentors

### Animation (0,5 jour)

- Animer des webinaires
- Etablir un rituel mentoré-mentor

## Les 10 objectifs du mentorat





## II-MODALITÉS TRANSMISSIVES

# Infographie

# Infographie



## Définition

Une infographie est une synthèse visuelle d'informations. Ce format permet de visualiser en un clin d'œil le contexte et les résultats d'un projet. Il met en lumière les informations clés à connaître.



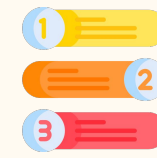
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour rendre l'information synthétique, visuelle et facilement mémorisable
- Pour partager une information esthétique avec un grand nombre de personnes



## Coût

Modéré. Entre 500-3000 € par infographie.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (0,5-1 jour)

- Définir l'objectif ainsi que les cibles : « Que souhaite-t-on que la cible ait retenu ? »
- Prioriser et synthétiser les informations clés de manière claire en évitant le jargon technique (contexte, résultats,...)
- Illustrer avec des screenshots de projets concrets
- Faire relire le contenu à une personne cible pour s'assurer que les messages sont compris

### Production (2-3 jours)

- Il existe des outils gratuits et faciles d'utilisation pour concevoir des infographies comme [Canva](#) qui propose des templates d'infographies personnalisables
- Faire relire par plusieurs personnes pour assurer la qualité rédactionnelle

## Exemples d'infographie



# User Centricity

**Build a project.**  
Some illustrations on Arkema's Digital Careflex Project.

## Evaluate & analyze

Beyond a focus on the needs and the users' expectations, using centrality means first : asking the **right questions to understand the context !**

- Customer voice**  
Who are my customers and what are their needs?  
What are their pain points?  
What are the strengths of an existing product? What can I do?
- Market voice**  
What do competitors offer?  
What other experiences are offered by other competitors?  
➤ Define your business strategy (**defensive or offensive**)
- Business voice**  
What are business goals ?  
What are strengths, weaknesses and priorities goals ?


### Bonnes pratiques

- Synthétique
- Visuelle
- Illustrée par un exemple concret de projet

## 5 steps to describe user centricity

User centricity in a few words

- 1 Evaluate & analyze**
- 2 Define & Problematize**
- 3 Program & organize**
- 4 Prototype**
- 5 Test**



Infographie créée dans le cadre d'un projet pour un client spécialisé dans la chimie

## COMMENT COLLABORER EFFICACEMENT AVEC SA DSI ?

<p>CONNAÎTRE L'ÉQUIPEMENT DES COLLABORATEURS</p> 	<p>CONNAÎTRE ET SE CONFORMER À LA POLITIQUE DE SÉCURITÉ</p> 	<p>ANTICIPER LES BESOINS EN DÉBIT ET BANDE PASSANTE</p> 	<p>CONNAÎTRE LA CARTOGRAPHIE DU SI</p> 
<p>DÉFINIR UN ACCORD DE NIVEAU DE SERVICE</p> 	<p>PRENDRE EN COMPTE ET PRIORISER LES PROJETS DE LA DSI</p> 	<p>RESPECTER LA POLITIQUE D'ENVOI D'E-MAILS</p> 	<p>MAÎTRISER LES RÈGLES DE GOUVERNANCE</p> 

Infographie créée pour notre parcours Le Tatami sur le Digital Learning

# Motion Design

# Motion Design



## Définition

Un motion design est une vidéo graphique animée. Ce format convient pour apporter un premier niveau d'informations sur une thématique ou un concept (acculturation), pour illustrer et expliciter des notions complexes.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour matérialiser des notions, des concepts ou des idées complexes
- Pour s'en servir de support à un contenu synchrone (principe de pédagogie inversée) et à une base de questions
- Pour l'utiliser comme complément après le temps synchrone



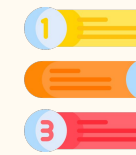
## Durée recommandée

2 à 3 minutes



## Coût

Élevé. Il est généralement compris entre 1000€ et 3000 € la minute. Il dépend du style graphique et du prestataire choisi.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (1 jour)

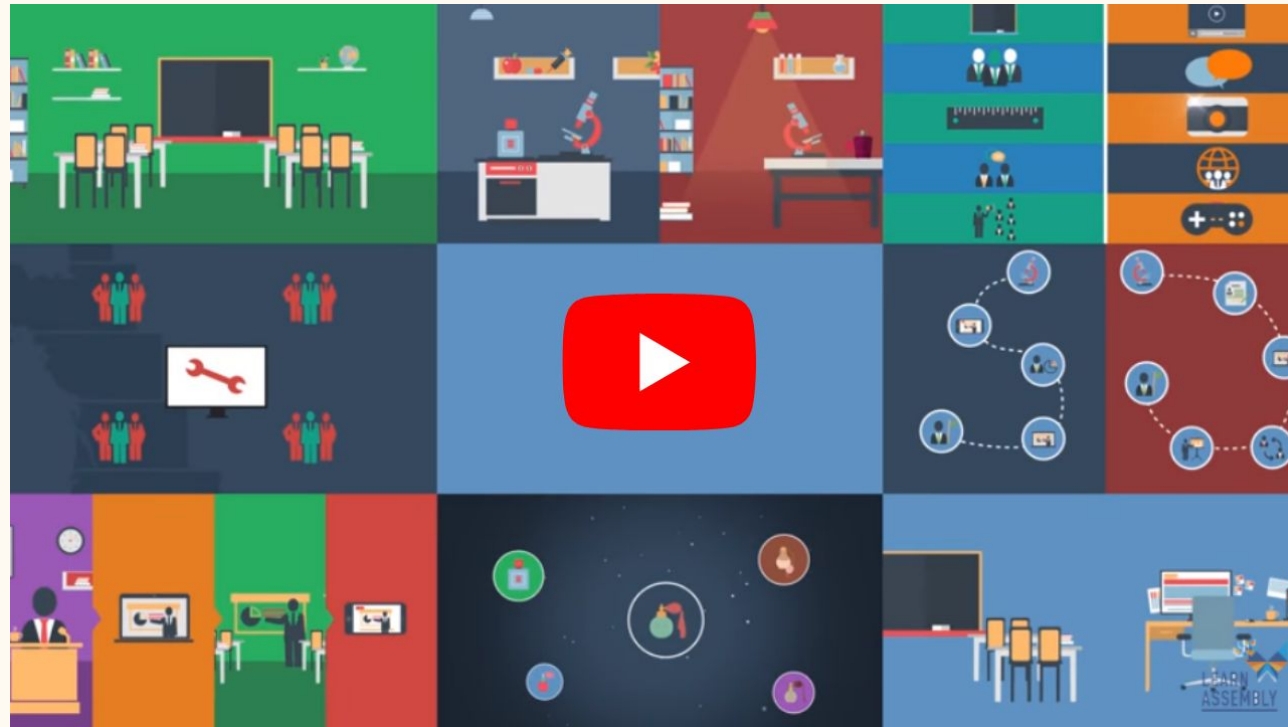
- Définir les messages clés
- Définir l'univers visuel, le style graphique et le niveau d'animation souhaité

### Production (4 à 8 jours)

- Produire et valider le script et le storyboard
- Valider et enregistrer la voix off
- Produire et valider des premières intentions graphiques
- Produire le motion-design



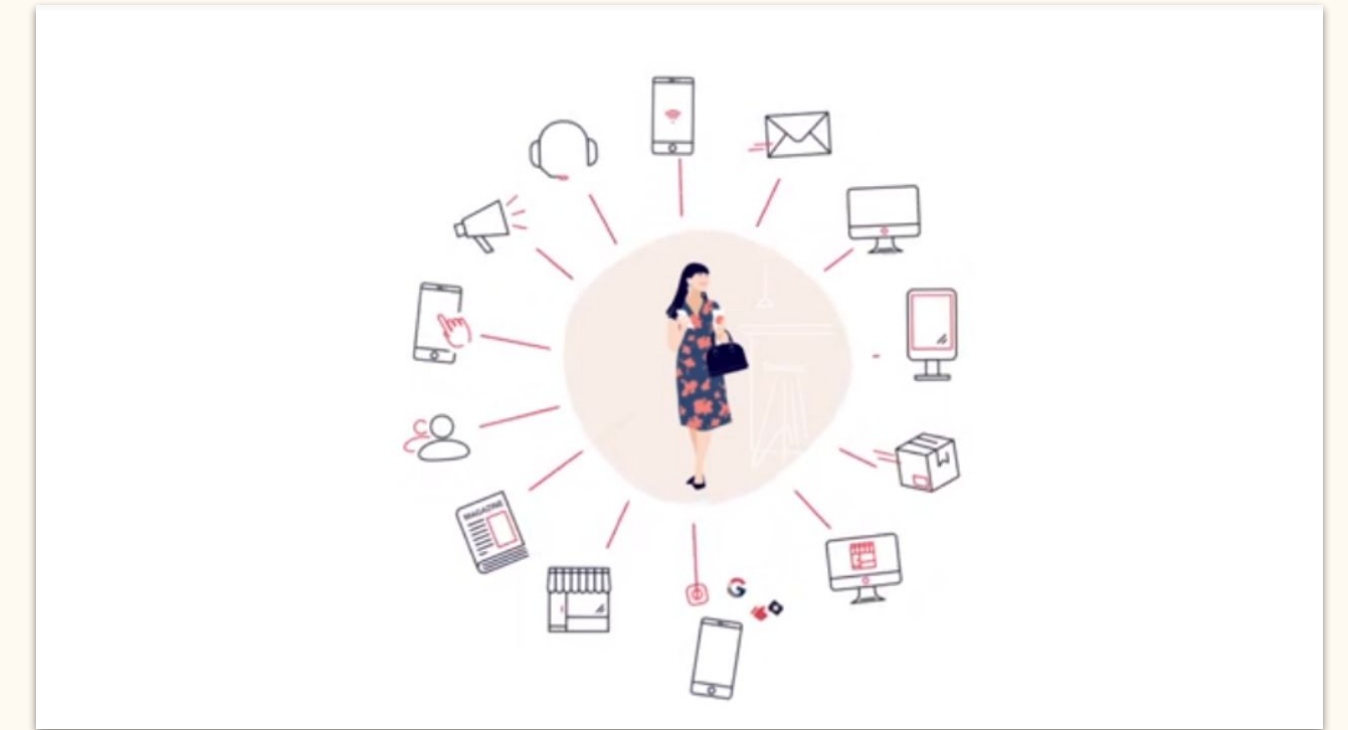
## Exemples de Motion Design



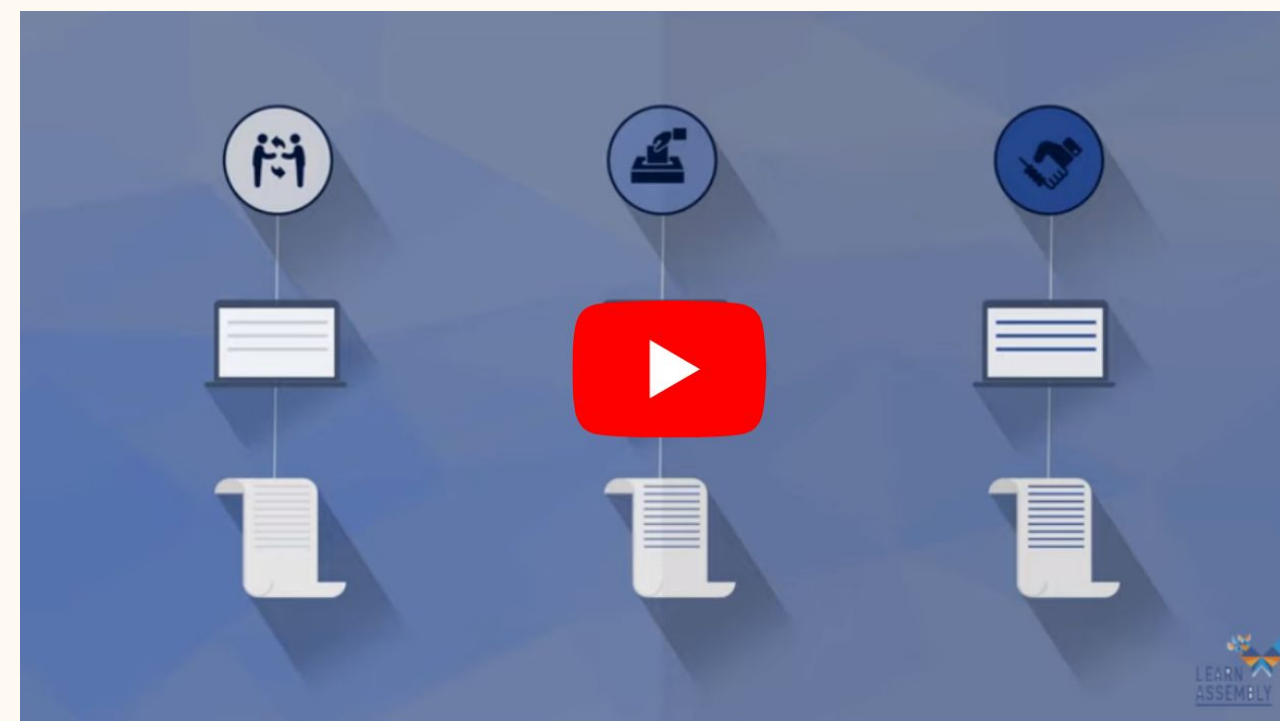
[Motion Design d'introduction au blended learning](#) réalisé pour le MOOC - Digital Learning de Learn Assembly

### Bonnes pratiques

- Définir si une voix-off est nécessaire à la compréhension du message. Si voix-off il y a, elle ne répète pas ce que les images présentent
- Penser son contenu en termes de « récit » : le graphisme sert le contenu, mais est un support à l'adhésion de l'apprenant : pas de « discours ».
- Prendre le temps de valider les principaux éléments visuels avant de se lancer dans la production du motion design



Motion Design réalisé pour un acteur du luxe sur l'expérience client



[Motion Design "Qu'est-ce que la Blockchain"](#) réalisé pour le MOOC Blockchain Learn Assembly & Blockchain France

# Vidéo fond vert

# Vidéo fond vert



## Définition

Il s'agit d'une vidéo pédagogique dont le contenu est lu par un expert sur un prompteur. Elle est tournée devant un fond vert, c'est-à-dire un arrière-plan qui est supprimé au montage pour ne garder que la personne qui s'exprime. Elle est fondée sur le principe de l'incrustation, une technique d'effets visuels souvent utilisée dans le domaine du cinéma et de la télévision.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour expliquer une notion ou un concept
- Pour l'intégrer à un parcours de formation
- Pour prendre en compte les connaissances et mettre en valeur l'expérience de l'expert
- Pour faciliter la compréhension d'une notion par l'incarnation et les illustrations
- Pour faire du storytelling



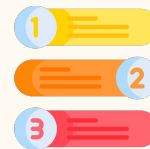
## Durée recommandée

1,5 à 5 minutes



## Coût

Modéré. Entre 800€ et 2000€ (en incluant le matériel, le tournage, le montage et la livraison finale).



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (1 à 1,5 jour)

- Script et storyboard
- Signature d'un document de droit à l'image
- Coaching de l'intervenant
- Cadrer techniquement : lumières, réglages son, prompteur

### Tournage d'une vidéo (15 mn à 2 heures)

- Prévoir deux ou trois prises d'une vidéo
- Le temps de tournage dépend de la préparation de l'intervenant et de sa fluidité

### Montage (0,5 jour à 1 jour)

- Rechercher des images pour les incrustations
- Derush : sélection des meilleures prises
- Montage (textes, pictogrammes, plans de coupe, images)
- Sous-titrage éventuel et mise en forme en vue de l'accessibilité numérique



## Découvrez notre formation

Apprenez à créer et produire votre propre vidéo avec notre formation "**Concevoir des vidéos pédagogiques**" pour rejoindre les millions d'auditeurs en France et être présent sur ce média en plein essor.



Pour en savoir plus sur notre formation :

[Concevoir des vidéos pédagogiques](#)

Poast

## Exemples de vidéo pédagogique fond vert

Production de vidéo sur fond vert pour une formation  
Learn Assembly

 **LearnAssembly**  
@learnassembly

Aujourd'hui c'est tournage chez Learn Assembly ! 🎬  
Venez avec nous dans les coulisses !  
Hâte de découvrir ce que l'on vous prépare ? 😲

[bit.ly/2S5IE9v](https://bit.ly/2S5IE9v)



0:04 | 73 vues

### Bonnes pratiques

- Réaliser un casting des futurs intervenants face caméra
- Coacher l'intervenant et l'aider dans sa prise de parole
- Oraliser le script
- Varier les incrustations au montage (images, pictogrammes)

Ci-dessous : vidéo sur fond vert sur le thème de la [scénarisation d'une classe virtuelle](#)



Scénariser  
une classe virtuelle

**Deborah Figueiredo**  
Consultante Learning & Change

# Vidéo interview

# Vidéo interview



## Définition

La vidéo interview est un format qui permet de présenter une expertise ou le témoignage d'une personne. Il s'agit souvent d'une interview d'expert dans le contexte d'un projet client, un retour d'expérience ou encore une interview croisée.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour donner du sens, contextualiser (projeter l'apprenant dans la réalité)
- Pour prendre en compte et mettre en valeur l'expérience
- Pour faciliter la compréhension d'une notion par l'incarnation
- Pour faire du storytelling et utiliser les émotions comme levier d'apprentissage



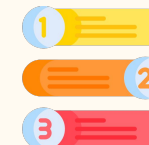
## Durée recommandée

3 à 10 minutes



## Coût

- Modéré. Entre 800€ et 1500€ (en incluant le matériel, le tournage, le montage et la livraison finale).



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (0,5-1 jour)

- Script et storyboard
- Trouver la bonne personne à interviewer
- Coacher l'intervenant
- Cadrer la partie technique (penser à ce dont on a besoin en fonction du format : mobile, 2D)

### Communication (10mn - 1 heure)

- Texte introductif (introduire la personne, le sujet)
- Description pour les réseaux sociaux comme YouTube
- Possibilité de transcription écrite pour un article

### Production (0,5 - 1 jour)

- Rechercher des images pour les incrustations
- Derush : sélection des meilleures prises
- Faire du montage (textes, pictogrammes, plans de coupe, images)
- Sous-titrage éventuel et mise en forme en vue de l'accessibilité numérique

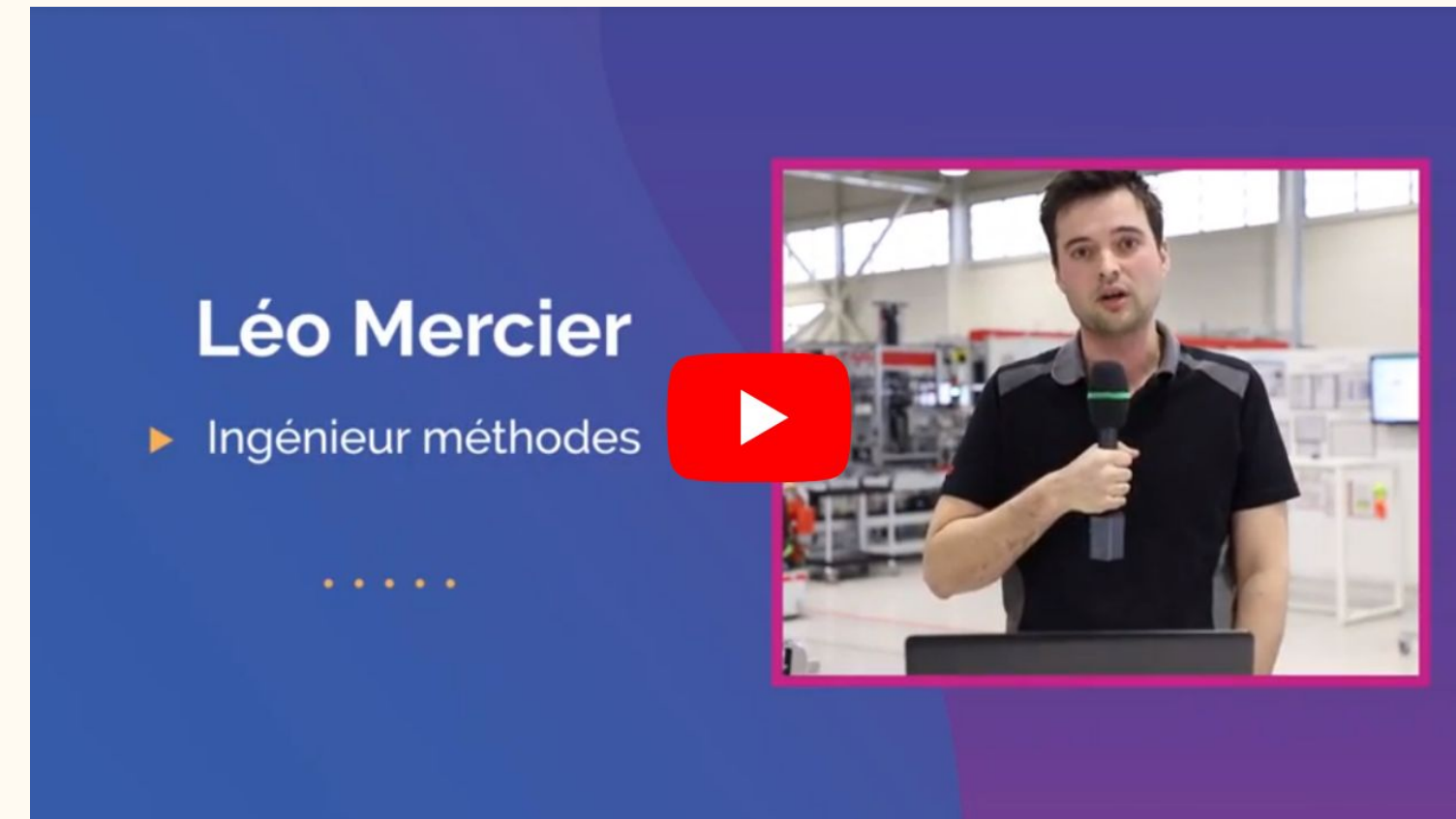
## Exemples de vidéo interview



Interview croisée Elisabeth Belois-Fonteix (Orange) et Antoine Amiel - L&D et entreprise apprenante

### Bonnes pratiques

- Suivre les mêmes règles pour toutes les vidéos de ce type (ex : pas plus de 40 secondes par question)
- Mettre un extrait « choc » en introduction de la vidéo pour accrocher les apprenants
- Rythmer les vidéos à l'aide de visuels (texte / incrustation de formes / schémas / etc.)
- Bien choisir l'intervenant
- Vérifier la qualité de l'habillage sonore
- Inclure des contenus diversifiés (débats, témoignages, extraits du quotidien des collaborateurs, interviews croisés...)



Interview d'un expert métier dans une vidéo faite dans le cadre d'un projet avec l'IMT (MOOC Osons l'industrie)

# Podcast



# Podcast



## Définition

Né d'une fusion entre les termes *iPod* et *Broadcast*, le podcast est un format éditorial qui permet de diffuser des contenus audios numériques, consultables sur internet.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour décrypter un phénomène et inviter des experts à témoigner
- Pour proposer un format accessible en mobilité (sur le temps de trajet pour aller au bureau par exemple)
- Pour animer un débat et favoriser l'échange entre experts



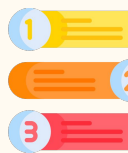
## Durée recommandée

20 à 60 minutes



## Coût

Faible à modéré. Entre 500 et 2000 € (en incluant le cadrage éditorial, la recherche et la préparation d'intervenants, l'habillage sonore et les droits d'auteur, l'enregistrement et la post-production, le matériel : microphone de qualité et hébergeur à prévoir).



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (2 jours)

- Identité sonore et visuelle
- Rechercher des speakers
- Préparer le sujet de l'interview

### Communication (0,5 jour)

- Choisir un visuel pour illustrer le podcast
- Rédiger un texte synthétique qui présente le sujet et l'invité
- Créer une landing page pour présenter le podcast
- Promouvoir le podcast via les réseaux sociaux

### Production (0,5 - 1 jour)

- Temps de l'enregistrement
- Mixage et post-production
- Mise en ligne sur le site



## Découvrez notre formation

Apprenez à créer et produire votre propre podcast avec notre formation "**Concevoir un podcast pédagogique**" pour rejoindre les millions d'auditeurs en France et être présent sur ce média en plein essor.



Pour en savoir plus sur notre formation :

[Concevoir un podcast pédagogique](#)

## Exemples de podcast

PODCAST 2/4 - KNOW YOUR CUSTOMER

HOW HAVE CUSTOMER RELATIONSHIPS TO BRANDS EVOLVED?  
WHAT ARE THEIR NEW EXPECTATIONS?

Head of Customer Experience & Insights

Customer & Business Insights Manager

Forward with Digital

Learn Assembly a réalisé des podcasts sur les tendances de la relation client à l'heure du digital dans le cadre du programme d'upskilling digital d'une entreprise française spécialisée dans le luxe

### Bonnes pratiques de conception

- Inclure des contenus diversifiés : interview, débats, témoignages d'experts, sujets réflexifs, exemples d'entreprise etc.
- S'assurer de la qualité de l'intervenant et de l'habillage sonore

EdTech France

LE PODCAST

EdTech France Le Podcast

#26 Antoine Amiel et Thibault Galy Dejean. Comment devient-on une entreprise apprenante ?

Podcast réalisé avec Edtech France sur le thème de l'entreprise apprenante

# Webinaire

# Webinaire



## Définition

Un webinaire est une conférence ou un séminaire en ligne, auquel un grand nombre de personnes peuvent assister en même temps. Le webinaire est thématique et propose à une ou plusieurs personnes de témoigner ou de partager leurs connaissances sur le sujet. Les participants peuvent poser leurs questions et échanger avec les invités lors d'un temps dédié (généralement à la fin ou via le tchat).



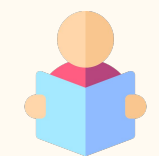
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour former, informer, sensibiliser, communiquer auprès d'un grand nombre de personnes
- Pour donner de la visibilité à une structure ou des personnes
- Pour l'intégrer à une campagne de communication dans le cadre d'un nouveau projet comme le lancement d'une formation



## Durée recommandée

1 heure. Il peut être possible de proposer une série de webinaires pour aborder plusieurs thématiques reliées les unes aux autres : cela crée des rendez-vous



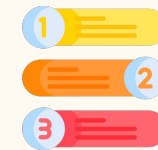
## Nombre d'apprenants

Illimité (en fonction de la limite du nombre de connexions sur l'outil de visioconférence)



## Coût

Faible à modéré. Outil de diffusion du webinaire : entre 0 et 1000 € par mois selon le nombre de participants attendus et le nombre d'animateurs requis.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (0,5 jour)

- Préparer le plan du webinaire
- Réfléchir et coordonner les différents sujets abordés
- Identifier les rôles techniques

### Communication (0,5 jour)

- Présenter et annoncer l'évènement
- Concevoir le support de présentation
- Envoyer une invitation avec lien vers la web-conférence

### Production ou Animation (1 heure)

- L'expert anime le webinaire
- Personne en charge de la technique (coupe les micros si nécessaire, partage l'écran, etc.)
- Dans l'idéal : une personne capable de répondre aux questions dans le tchat, faire une synthèse des questions pour l'expert qui lui pourra répondre de vive voix
- Possibilité d'enregistrer et de diffuser en direct

## Exemples de Webinaire

The image shows a promotional slide for a webinar. The background is blue with white text. At the top, it says 'Responsables de formation' in a white box, followed by the main title 'COVID-19 : Comment réussir à ne pas annuler (toutes) vos formations ?'. Below this, there are two speaker profiles: Clément Meslin (Co-fondateur) with the edflex logo, and Antoine Amiel (Fondateur) with the LEARN ASSEMBLY logo. A large orange button in the center says 'ACCÉDER AU REPLAY'. At the bottom right, a white box says 'Webinaire - 16 avril'. The bottom of the slide features two small video thumbnails of the speakers and the LEARN ASSEMBLY logo.

### Bonnes pratiques

- Construire un plan pour structurer et relier toutes les idées présentées
- Envoyer l'invitation, contenant le lien de connexion au webinar, ainsi que le plan du webinar (et notamment le moment où les participants pourront poser des questions)
- S'assurer de la qualité des intervenants
- Préparer les intervenants pour que le discours soit fluide
- Prévoir un temps de questions-réponses (voix ou tchat) avec apport d'exemples concrets (éviter le jargon)
- Si un replay est prévu, faire un travail de post-production pour un visuel propre
- Pour les questions & réponses, privilégier une disposition d'écran permettant de voir à la fois le speaker, les slides et l'ensemble des intervenants au webinar.

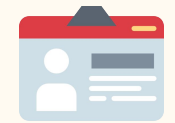
« [COVID-19 : Comment réussir à ne pas annuler \(toutes\) vos formations](#) » Webinaire animé par Learn Assembly et Edflex.



## III- MODALITÉS INTERACTIVES

**MOOC**

# MOOC



## Définition

Le MOOC (Massive Open Online Course) est un parcours digital asynchrone cohérent, conçu sur un thème spécifique pour un large public. Hébergé sur une plateforme dédiée, il contient souvent une diversité de ressources numériques (vidéos, textes, quiz, etc.) associées à des groupes de discussion entre pairs.

La consultation par l'apprenant est flexible, dans un cadre temporel fixe pour créer l'esprit de promotion (en général 6-8 semaines).

Le COOC (Corporate open online course) et le SPOC (Small private online course) sont des déclinaisons de ce format en version entreprise et privée.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour former un public large et autonome dans son apprentissage sur la durée, selon un rythme flexible, sur des connaissances « froides » (éviter l'obsolescence des informations)
- Pour segmenter un contenu de formation dense en plusieurs parties plus allégées

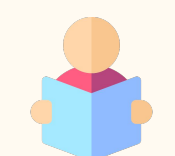


## Durée recommandée

À partir de plus de 3 h de contenu

Pour une formation professionnelle : moins de 20h

Pour une formation académique : entre 4 et 12 semaines



## Nombre d'apprenants

Les MOOCs sont ouverts à tout public et ont généralement une capacité illimitée de participants



## Coût

Coût de production élevé. Il varie selon le nombre d'heures et les prestataires choisis. Il peut aller entre 35 000€ et 100 000€.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (10 jours à 30 jours selon la durée)

- Cadrer les besoins pédagogiques
- Concevoir l'architecture pédagogique et l'expérience apprenant
- Aligner les experts métier et rassembler les contenus pertinents
- Choix et déploiement de l'hébergement technique
- Mise en place d'une feuille de route le cas échéant

### Production (15 jours à 30 jours)

- Réaliser et faire une curation des contenus pédagogiques (vidéos, activités, articles, quiz etc.)
- Publier les contenus sur la plateforme et tests par les utilisateurs internes

### Communication (0,5 - 1 jour réparti sur plusieurs semaines)

















- Prévoir de communiquer sur le parcours à minima 1 mois avant le lancement du MOOC (vidéo teaser, mail, brochure, landing page, réseaux sociaux etc.)

### Animation (1 heure par jour)

- Animer et modérer la communauté en ligne par un community manager
- Support technique



# Les déclinaisons du MOOC

MOOC, SPOC, COOC... DE QUOI PARLE-T-ON ?			
MOOC	SPOC	COOC	
 <p><b>PUBLIC TRES LARGE</b></p>	 <p><b>PUBLIC REDUIT</b></p>	 <p><b>PUBLIC LARGE – LES COLLABORATEURS D'UNE ORGANISATION</b></p>	
 <p><b>OUVERT À TOUS</b></p>	 <p><b>LIMITÉ À CERTAINS PARTICIPANTS</b></p>	 <p><b>OUVERT À TOUS LES COLLABORATEURS D'UNE ORGANISATION – PARFOIS OUVERT À L'EXTERNE</b></p>	
 <p><b>GRATUIT OU FRAIS LIMITÉS CONTRE CERTIFICATION</b></p>	 <p><b>PAYANT AVEC CERTIFICATION À LA CLÉ</b></p>	 <p><b>GRATUIT AU SEIN DE L'ORGANISATION</b></p>	
 <p><b>DÉMOCRATISATION DE L'ÉDUCATION</b></p> <p><b>NOTORIÉTÉ DES UNIVERSITÉS ET ÉCOLES</b></p>	 <p><b>ADAPTATION AU BESOIN INTERNE D'UNE ORGANISATION</b></p> <p><b>AMÉLIORATION DES TAUX DE COMPLÉTION PAR UN MEILLEUR SUIVI</b></p>	 <p><b>RECHERCHE D'UN MODÈLE ÉCONOMIQUE</b></p> <p><b>SI OUVERT À L'EXTERNE : COMMUNICATION, MARQUE EMPLOYEUR</b></p>	
 <p><b>CIBLE</b></p>	 <p><b>ACCES</b></p>	 <p><b>MODELE ECONOMIQUE</b></p>	 <p><b>RAISON D'ÊTRE</b></p>

## Exemples de MOOC

Education et formation
Projet Sup

# Ose les métiers de l'industrie du futur

Réf. 04040

📅 Durée : 5 semaines
🕒 Effort : 10 heures
🔄 Rythme: ~2 heures/semaine





f
🐦
in
✉

**Inscription**  
Du 17 février 2020 au ...

**Cours**  
Du 6 avril 2020 au 10 juillet 2020

**Langues**  
Français

**Connectez-vous pour vous inscrire**



### Bonnes pratiques

- Proposer une diversité d'activités pédagogiques (il n'y a pas que les vidéos !)
- Penser à la curation en complément de la création de contenus
- Prévoir le temps d'animation de la communauté pendant toute la durée du parcours

Learn Assembly a accompagné l'Institut des Mines-Télécom dans la conception et la production d'un MOOC d'orientation destiné aux lycéens en cours d'orientation et aux enseignants.  
Vous trouverez [leur retour d'expérience sur notre média Learn Assembly Papers](#)

## Exemples de SPOC

Le TATAMI  
SESSION EN COURS  
12 avril 2021 au 12 juin 2021

À PROPOS MESSAGES DOCUMENTS (107)

PROGRAMME DE FORMATION

CONTINUER LE PARCOURS

1. Bienvenue sur le TATAMI  
DIGITAL LEARNING MANAGER LEARN ASSEMBLY  
Vous voilà à deux pas de monter sur le TATAMI, mais savez-vous vraiment ce qui vous attend ? Ce parcours vous invite à...

1735 774 8 11 307 TERMINÉ

2. Les armes du Digital Learning Manager (part 1)  
DIGITAL LEARNING MANAGER LEARN ASSEMBLY

249 446 3 4 196 0 %

3. Les armes du Digital Learning Manager (Partie...)  
DIGITAL LEARNING MANAGER LEARN ASSEMBLY

664 694 3 3 794

Référénts

Morgane Barbay  
Digital Learning Manager

Nombre d'inscrits (22)



Vidéo d'introduction au [Tatami](#)

Programme du [Tatami](#), un parcours créé par Learn Assembly pour former au métier de Digital Learning Manager

# Classe virtuelle

# Classe virtuelle



## Définition

Une classe virtuelle est une modalité synchrone qui permet de former, engager et développer la collaboration entre les apprenants. Elle réunit un groupe réduit d'apprenants avec un ou deux formateurs et doit favoriser l'interactivité.



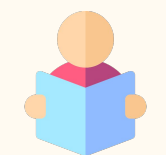
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour permettre les interactions entre pairs et avec le formateur / l'expert
- Pour faire des travaux de sous-groupe
- Pour rythmer un parcours *blended* afin d'assurer l'engagement des apprenants



## Durée recommandée

Maximum 2 heures  
Possibilité de faire des classes virtuelles plus longues en incluant une pause



## Nombre d'apprenants

15 apprenants maximum



## Coût

Le coût est la somme du coût de conception et d'animation. Il dépend des tarifs de l'animateur choisi. Pour un prestataire externe, la conception peut prendre 1 à 2 jours. Créer une classe virtuelle demande beaucoup de travail bien que le format soit plus court.



## Les étapes et le temps de production

### Cadrage (0,5 jour)

- Définir les objectifs pédagogiques
- Choisir les outils d'animation utilisables
- Définir la durée et le nombre de participants

### Communication (1 heure)

- Envoyer une invitation pour bloquer le créneau
- Envoyer un mail en amont pour donner les informations pratiques et des ressources pédagogiques si besoin

### Préparation (0,5 à 1 jour)

- Préparer le déroulé : choix des modalités et timing associé
- Préparer les supports
- Mettre en place les outils d'interactivité

### Animation (2 heures)

- Animer ou co-animer la classe virtuelle
- Si pertinent, enregistrer pour une mise à disposition aux apprenants
- Envoyer les supports et le replay aux apprenants



## Découvrez notre formation

Formateurs et professeurs, inscrivez-vous à notre formation "**Concevoir et animer une classe virtuelle**" pour apprendre à scénariser et animer des classes virtuelles captivantes et efficaces pour maintenir l'attention et la participation des apprenants.



Pour en savoir plus sur notre formation :  
[Concevoir et animer une classe virtuelle](#)

## Qu'est-ce qu'une classe virtuelle ?



Vidéo d'introduction du [parcours "Animer une classe virtuelle"](#)

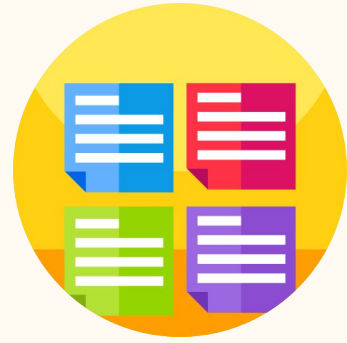
## Exemples de déroulé de classe virtuelle



**Accueil et vérification de la prise en main des outils**



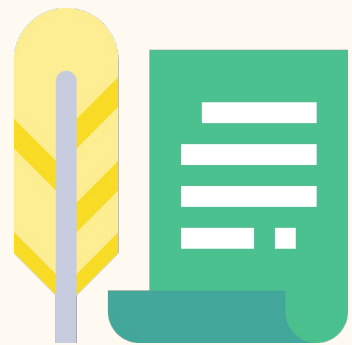
**Agenda** (rappel du parcours en webinaire, objectifs du jour)



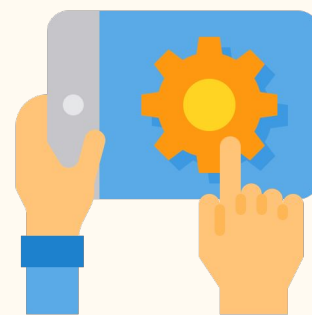
**Rappels** (Quizz sur les 1ères classes virtuelles)



**Favoriser l'engagement de l'apprenant** (création et maintien de l'engagement)



**Scénariser une classe virtuelle** (consignes, travaux en sous-groupes, restitution et débrief)



**Gérer vos prestataires** (cadre des classes virtuelles, livrables attendus, mix learning)



**Q&A**



**Clôture** (Présentation des prochaines étapes, questions)

### Bonnes pratiques

- Ne pas reproduire un déroulé de présentiel à l'identique
- 30% de descendant et 70% d'interactivité
- Un bon mix d'activités pédagogiques
- Une maîtrise des outils d'animation utilisés
- Si possible, une co-animation
- Dans le cas d'un parcours blended, bien donner le sens de cette modalité par rapport aux autres, et notamment aux modalités asynchrones

# Défi terrain



# Défi terrain



## Définition

Le défi terrain est une mise en action, collective ou individuelle des apprenants. Il est effectué en autonomie, au service d'un objectif pédagogique dans un cadre prédéfini de formation. Cette action peut être clôturée par une session de réflexion ou de partage pour en tirer des enseignements. Il se rapproche d'une logique AFEST (action de formation en situation de travail).



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour faire le lien entre des savoirs empiriques et des pratiques / expériences professionnelles
- Pour encourager les apprenants à tester ou expérimenter par eux-mêmes
- Pour favoriser une autonomie dans la prise en main d'un sujet ou d'une notion



## Durée recommandée

Entre 30 minutes et 2 heures



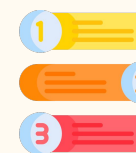
## Nombre d'apprenants

Illimité (mais possibilité d'effectuer des travaux en petits groupes)



## Coût

Faible. Cette modalité est en général produite par le /la chef de projet qui gère le projet de formation dans lequel est intégré le défi terrain.



## Les étapes et le temps de production

### Conception (2-4 heures)

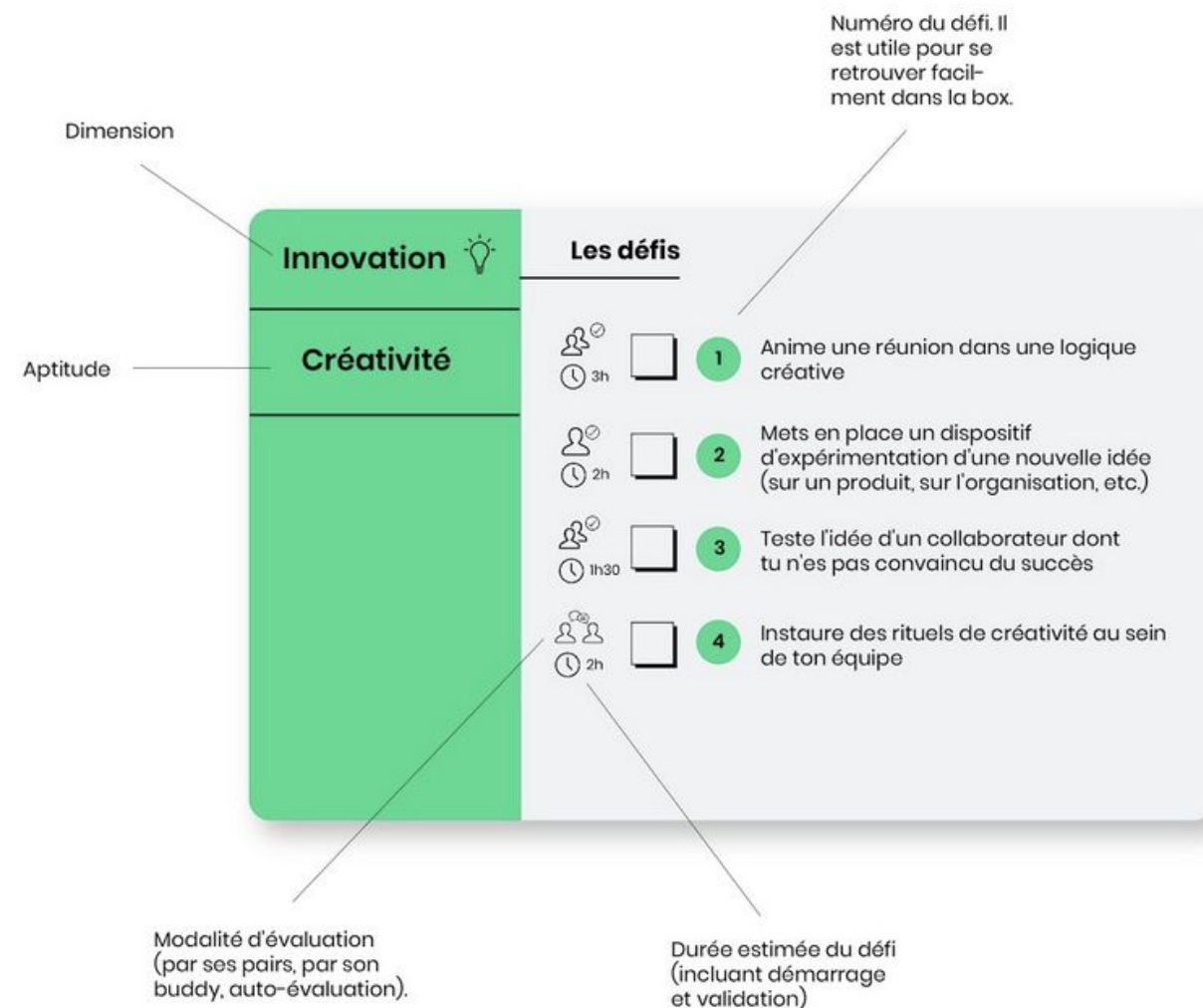
- Plusieurs formats de présentation du défi terrain (objectifs pédagogiques, logistique, organisation)
- En session synchrone, avec un temps dédié aux questions/réponses des apprenants.
- Sous format fiche de présentation du défi terrain
- Sous format vidéo

### Production (2 heures)

- Possibilité de débriefing individuel, collectif ou entre pairs (entre 30 min et 1 heure)

# Exemples de Défi terrain

## Les cartes défis



**Créativité**

**Ton défi**

Anime une réunion dans une logique créative pour générer de nouvelles idées.

**Situations dans lesquelles tu peux réaliser ton défi :**  
Lors d'un brainstorming, d'une amélioration de processus, d'un lancement d'un nouveau service, etc.

**Les bénéfices**

**Pour toi :**

- Renouveler ton style d'animation de réunion en te mettant en position de facilitateur
- Dynamiser les réunions et les rendre plus inventives et fructueuses

**Pour ton équipe :**

- Générer de nouvelles idées en équipe pour améliorer les processus, enrichir le lancement d'une nouvelle offre
- Créer un contexte favorable pour que chacun exprime librement ses idées les plus folles !

1

3h

1 Planifie une réunion avec ton équipe

2 Consulte les ressources en ligne

3 Prépare et anime la réunion

4 Fais valider ton défi par ton équipe

**Conseils et bonnes pratiques**

- Pendant un atelier de créativité, il faut adopter une posture de facilitateur. Et n'oublie pas : si tu es animateur, tu n'es pas participant !
- Pour bien démarrer un atelier de créativité, tu peux utiliser un exercice "icabreaker".
- Tous les participants doivent avoir en tête les règles d'un atelier créatif, n'hésite pas à les rappeler en début d'atelier, ou mieux à les afficher dans la salle.
- Il est important de bien préparer cet atelier en alternant phase de divergence et de convergence, et en prévoyant un timing clair pour chaque activité.
- Attention au temps qui défile, nomme un "time keeper" pendant l'atelier.
- Profite de la conclusion de ta réunion pour faire valider ton défi par l'équipe.

## Bonnes pratiques

- Concevoir un défi terrain, en lien direct avec une session thématique spécifique. Relier l'activité aux objectifs pédagogiques de la session.
- Contacter l'ensemble des possibles interlocuteurs impliqués dans le défi terrain pour assurer la bonne réalisation par les apprenants.
- Formaliser clairement les objectifs pour à la fois guider les apprenants, tout en les laissant autonomes dans la réalisation du défi.
- Relier le défi terrain aux contenus et ressources pédagogiques existants au service de sa réalisation

### Exemple de défi terrain pour des managers

## Exemples de Défi terrain



Exemple de défi terrain réalisé par Learn Assembly pour le MBA online d'une université marocaine

# Auto-positionnement

# Auto-positionnement



## Définition

Un auto-positionnement est un questionnaire qui permet à l'apprenant de faire le point sur son niveau de maturité sur un sujet donné, à travers une auto-évaluation sur ses pratiques et/ou ses comportements. Il donne lieu à un profil personnalisé qui présente les points forts et les axes d'amélioration de l'apprenant et peut l'orienter sur un parcours de formation plus personnalisé. Pour en savoir plus sur l'auto-positionnement, son intérêt et son objectif, [rendez-vous ici](#)



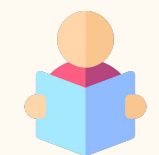
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour évaluer la maturité des collaborateurs sur un sujet en amont d'une formation
- Pour évaluer leur progression sur le même sujet après la formation
- Pour analyser le transfert des connaissances acquises en formation en situation de travail
- Pour mesurer l'efficacité d'une formation



## Durée recommandée :

20 minutes maximum



## Nombre d'apprenants :

Si l'auto-positionnement s'inscrit dans le cadre d'un dispositif de formation, il est destiné à l'ensemble des collaborateurs qui suivront la formation en question. En règle générale, le nombre de participants à un auto-positionnement peut être illimité



## Coût

Élevé. Entre 15 000 et 45 000 € (en incluant le set-up technique, la conception éditoriale, la restitution, le plan de communication, le service client et les licences d'utilisation de la plateforme).



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (au minimum 3 jours)

- Préparer la structure du questionnaire
- Rédiger les questions
- Ecrire les contenus des profils personnalisés
- Faire valider les contenus du questionnaire et du profil au client
- Intégrer les contenus sur la plateforme

### Communication (2-3 jours)

- Préparer un plan et une campagne de communication pour expliquer l'intérêt de l'auto-positionnement, son objectif, le contexte dans lequel il s'inscrit et ce que vont en tirer les participants (emails, présentation PowerPoint, webinaire, posts sur les réseaux sociaux...)
- Envoyer les questionnaires aux participants

### Restitution (0,5-1 jour)

- Analyser les réponses au questionnaire
- Créer un rapport pour présenter les principaux enseignements des réponses des participants

Poast

# Exemples d'auto-positionnement

Learn Assembly a créé la solution [Learning Boost](#), un outil de création d'auto-diagnostic des compétences. Vous découvrirez ses fonctionnalités principales ci-dessous.

**1/43**

Une vision globale de la stratégie de transformation digitale OCP a été partagée au sein du groupe.

- Je n'ai eu aucune communication sur la stratégie de transformation digitale.
- Il n'y a pas réellement de vision globale, je vois plutôt des initiatives isolées ou pas réellement liées.
- La vision globale existe mais elle mériterait d'être davantage partagée.
- La vision globale est claire et elle est régulièrement communiquée et partagée au sein du groupe.

**10/43**

Selon vous, quel est le principal frein au développement digital d'OCP ?

Plusieurs choix sont possibles

- La conduite du changement.
- Les savoir-faire ou compétences.
- La dimension technologique.
- L'aspect financier.
- La gouvernance.
- La communication.
- Il n'y a pas de frein au développement digital d'OCP.

Exemple de questionnaire sur la maturité digitale d'un groupe industriel marocain

**PARTIE 1/4 : PROCESSUS ET OUTILS D'APPRENTISSAGE**

Cette partie traite de l'ensemble des outils et pratiques, personnels et professionnels, utilisés pour apprendre (outils de veille, de collaboration, formations, temps consacré à l'apprentissage, échanges avec des pairs, etc.)

Continuer

**LEARNING BOOST**

**PARTIE 1/4 : PROCESSUS ET OUTILS D'APPRENTISSAGE**

Cette partie traite de l'ensemble des outils et pratiques, personnels et professionnels, utilisés pour apprendre (outils de veille, de collaboration, formations, temps consacré à l'apprentissage, échanges avec des pairs, etc.)

Continuer

Exemple de questionnaire sur l'agilité d'apprentissage produit par Learn Assembly

## Bonnes pratiques

- Contextualiser les questions au maximum pour faire au écho aux pratiques et au quotidien des apprenants
- Éviter les biais cognitifs dans la formulation des questions
- Bien présenter l'intention d'un auto-positionnement et l'intérêt pour l'apprenant afin d'avoir des réponses sincères
- Distinguer l'auto-positionnement de l'évaluation : pas de notation ou de classement
- Distinguer l'auto-positionnement du test de personnalité

## Exemples d'auto-positionnement - Profil individuel et personnalisé



# Quiz



# Quiz



## Définition

Il s'agit d'un questionnaire permettant de valider des connaissances. Il peut se pratiquer seul ou à plusieurs (de façon anonyme ou non), en synchrone ou en asynchrone. Un quiz peut avoir une fonction sommative (finalité d'évaluation, voire de certification) ou formative (finalité d'apprentissage).



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour tester le niveau de maturité ou de connaissance des participants sur un sujet donné
- Pour définir les objectifs d'une formation et s'assurer que les bonnes personnes participent à la bonne formation
- Pour intégrer du dynamisme et un côté ludique à un parcours



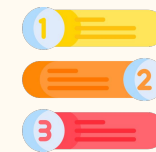
## Durée recommandée

5 à 10 minutes



## Coût

Faible. Gratuit ou entre 20 et 30€ par mois selon la plateforme utilisée.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (0,5 jour)

- Définir l'objectif du quiz et les cibles
- Concevoir les questions, les réponses et les feedbacks en réponse aux objectifs pédagogiques
- Réfléchir aux formats de restitution au participant dès cette étape pour choisir le bon outil
- Choisir l'outil de questionnaire

### Communication (2 heures)

- Texte d'introduction pour présenter le contexte et l'objectif du quiz
- L'intégrer à un parcours de formation : l'envoyer par email à la cible ou l'intégrer à une plateforme LMS

### Production (1-2 heures)

- Il existe des outils faciles d'utilisation et gratuits (sous certaines conditions) pour concevoir des quiz comme Typeform ou Kahoot. Les templates peuvent être personnalisés pour tous types de questionnaires, dont les quiz
- Intégrer des questions et des réponses dans l'outil
- Faire relire par une ou plusieurs personnes pour assurer la pertinence des questions / réponses et éviter les biais cognitifs

## Exemples de quiz

### Quiz pour évaluer la maturité des participants sur le digital learning avant de suivre le Tatami



1 → Avez-vous déjà contribué à concevoir un MOOC, e-learning ou autre type de parcours en ligne ?

A Non

B oui

### Bonnes pratiques

- Éviter les biais cognitifs (être le plus neutre possible dans la formulation des questions)
- N'évaluer qu'un élément par question
- Expliquer l'objectif du quiz pour un meilleur taux de complétion

2 → Le système d'exploitation mobile le plus utilisé au monde est... \*

A iOS

B Samsung OS

C Android

D Blackberry

6 → Comment s'appelle l'assistant virtuel d'Amazon ? \*

A Cortana

B Siri

C Alexa

D Prime

Quiz réalisé pour un groupe de médias français pour évaluer les connaissances des participants sur le sujet de la culture digitale

# Learning Expedition

# Learning Expedition



## Définition

Une Learning Expedition est un voyage d'étude apprenant. Les participants réalisent pendant un temps court des visites d'acteurs inspirants (entreprises, centres de recherche, startups) pour s'ouvrir à d'autres modes de travail et apprendre en observant.



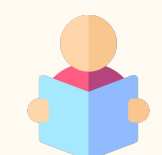
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour déclencher une prise de conscience chez des dirigeants ou managers
- Pour benchmarker des pratiques
- Pour enrichir par une brique expérientielle un dispositif de transformation ou de formation
- Pour aligner les équipes dirigeantes sur des sujets stratégiques, culturels et de transformation de l'entreprise



## Durée recommandée

Entre 1 et 5 jours



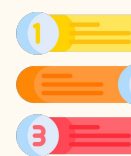
## Nombre d'apprenants

Groupes de 20 à 45 personnes



## Coût

Pour un participant, le prix varie entre 2 000 € et 15 000 € selon la durée et la distance du voyage. Inclut le cadrage et l'identification des visites à organiser et des intervenants à rencontrer, la logistique (déplacement, restauration etc.), la rémunération des facilitateurs.



## Les étapes et le temps de production

### Cadrage (5 à 15 jours)

- Identifier des thèmes
- Rechercher des intervenants et des organisations à visiter
- Créer un planning
- Préparer des interventions (conférences, visites etc.)
- Organiser l'événement (logistique)
- Rédiger un programme détaillé qui accompagnera les intervenants pendant tout leur séjour

### Animation (1 à 5 jours)

- Participer aux conférences et visites
- Faciliter les ateliers quotidiens pour capitaliser sur les apprentissages de la journée

### Restitution (2 jours)

- Formaliser un livre blanc ou document de synthèse
- Restituer des ateliers d'appropriation

## Exemples de Learning Expedition



[Learning Expedition organisée pour la Canal Academy](#)



### Bonnes pratiques

- Prévoir des temps d'appropriation et éviter la succession de conférences « top down »
- Donner du sens au voyage pour sortir d'une posture consumériste, sans impact en profondeur

## Exemple de planning de Learning Expedition

MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
CONTEXT	STRATEGY	INNOVATION	LEADERSHIP	TRANSFORMATION
INDIVIDUAL ARRIVALS	REFLECTION & SHARING	REFLECTION & SHARING	REFLECTION & SHARING	REFLECTION & SHARING
WELCOME & FRAMEWORK	OPINION LEADER PANEL	PRACTITIONER EXCHANGE	IMPROV / ROLE PLAY	STRATEGIC FORESIGHT
KEYNOTE	ETHNOGRAPHY	COMMUNITY MIXER	EXECUTIVE TESTIMONIAL	PRACTITIONER EXCHANGE
PRACTITIONER EXCHANGE	EXECUTIVE TESTIMONIAL	ROUND TABLE	PRACTITIONER EXCHANGE	REFLECTION & SHARING
CULTURAL ACTIVITY	REVERSE MENTORING	ETHNOGRAPHY	TEAM BUILDING	INDIVIDUAL DEPARTURES

Source : [WDHB](#)

# Réalité virtuelle

# Réalité virtuelle



## Définition

La réalité virtuelle est une technologie qui permet de former des collaborateurs de manière interactive en recréant parfaitement l'environnement de travail en 3D. Elle peut être utilisée dans de nombreux domaines tels que la formation, les jeux vidéo, la médecine, etc.

Cet apprentissage par la pratique représente le maillon manquant indispensable entre la théorie et la pratique sur le terrain dans des situations difficiles (risques importants, événements rares, etc.).



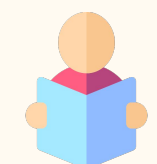
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour simuler des situations dangereuses et ainsi apprendre à y faire face
- Pour s'exercer à des tâches complexes et concrètes dans un environnement sûr et contrôlé
- Pour simuler des interactions entre les employés, des négociations avec les clients, des présentations de projets et des réunions d'équipe...
- Pour enseigner l'utilisation de machines et d'outils complexes



## Durée recommandée

Entre 30 minutes et 2 heures



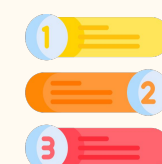
## Nombre d'apprenants

Groupes de 1 à 15 personnes



## Coût

Entre 10 000 et 20 000 € HT / 10 minutes pour la production du contenu. Le coût varie selon la complexité de l'univers à créer.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation/Brief (2 à 5 jours)

- Définir l'objectif de la formation : formation sur catalogue ou sur mesure
- Créer le graphisme de la formation : environnement 3D ou vidéo 360°
- Repérage des lieux de tournage

### Production & développement (3 à 5 jours)

- Texte d'introduction pour présenter le contexte et l'objectif de la formation
- Etablir un scénario qui sera la ligne directrice de votre projet
- Développement et tournage

### Post-production (3 à 5 jours)

- Montage des vidéos à 360°
- Créer des éléments graphiques
- Motion design et animations graphiques

### Diffusion & accompagnement (3 à 4 jours)

- Installer l'application en réalité virtuelle sur des casques de réalité virtuelle
- Présence à vos côtés lors des sessions de formations
- Choix et configuration des casques de réalité virtuelle



## Réalité virtuelle, réalité augmentée : quelle différence ?

La **réalité virtuelle** promet une **immersion complète dans un monde virtuel** généré par ordinateur via un casque, tandis que la **réalité augmentée** projette des **éléments fictifs et/ou contextuels dans l'environnement réel** de l'utilisateur.



## Exemples de Réalité virtuelle



Réalité virtuelle pour former efficacement vos salariés aux défis du Management



Réalité virtuelle pour sensibiliser au handicap



Réalité virtuelle au service de la médecine

### Le danger

- Risque de **cybercinétose** : malaise qui se manifeste lors d'une exposition courte ou prolongée à un environnement virtuel (Source : wikipedia)

### Bonnes pratiques

- Créez toujours vos designs dans une optique de confort et de sécurité.
- Effectuer un **temps de repos** d'une à deux heures après l'utilisation de dispositifs de la RV

# Vidéo interactive

# Vidéo interactive



## Définition

La vidéo interactive est un format de vidéo qui implique une participation active des apprenants. Elle leur permet d'interagir avec la vidéo, de donner leur avis et d'agir. Ce format mélange la vidéo classique avec des interactions humaines, et peut être utilisé dans de nombreux domaines tels que la formation professionnelle, l'e-learning et le storytelling.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour améliorer la concentration : les **impliquer** directement lors du visionnage.
- Pour améliorer l'apprentissage : apprendre de manière **ludique** permet de faciliter la validation des acquis, la compréhension et la mémorisation des informations.
- Pour améliorer la mémorisation : permet aux apprenants d'interagir avec le contenu



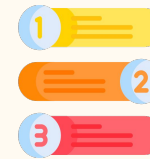
## Durée recommandée

Entre 2 à 5 minutes



## Coût

Entre 100 et 2 000 € HT.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (3 à 5 jours)

- Rédiger script et storyboard
- Réaliser le cadrage technique : lumières, réglages son, prompteur
- Réfléchir aux éléments interactifs dans la vidéo

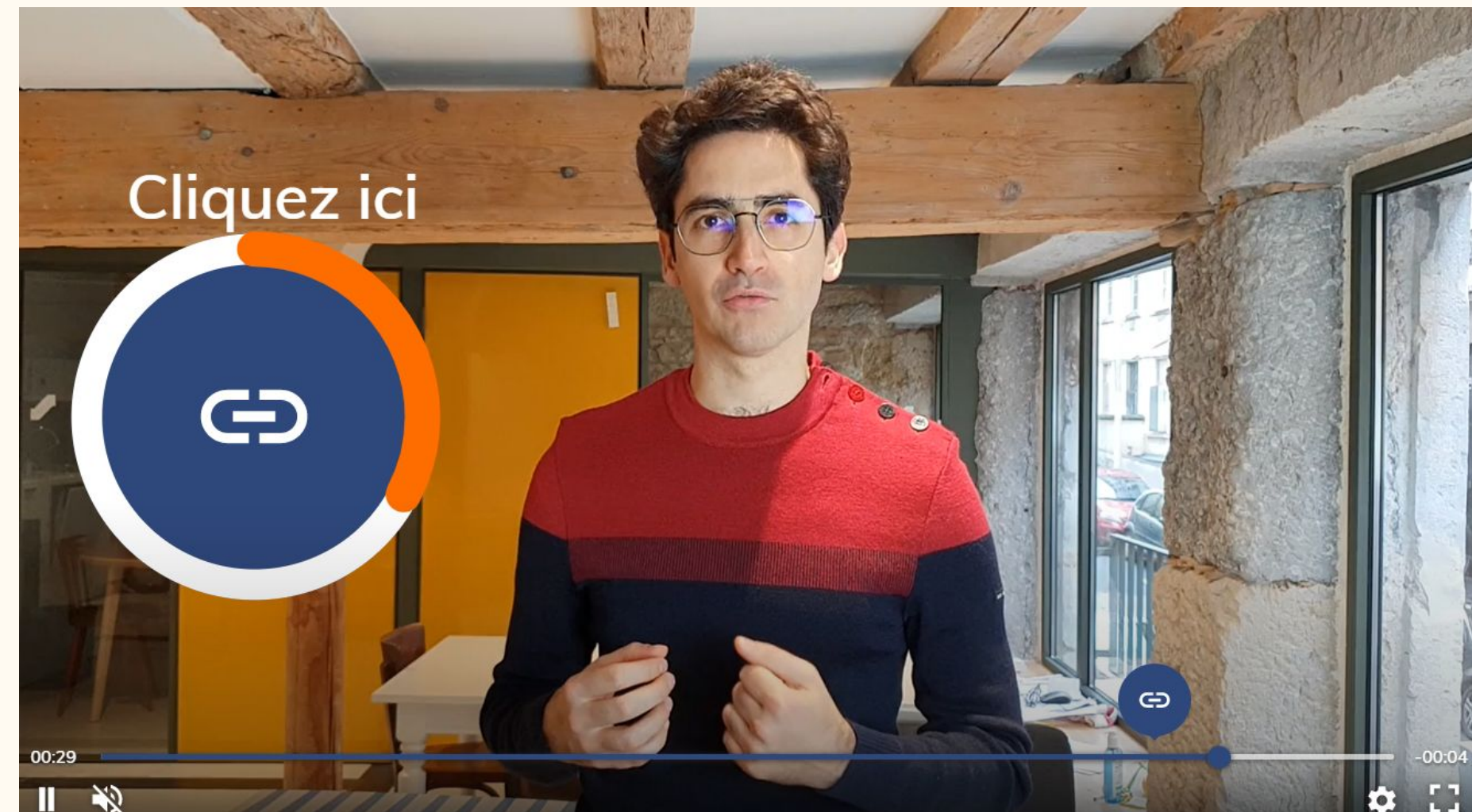
### Tournage d'une vidéo (1 à 2 jours)

- Prévoir deux ou trois prises d'une vidéo
- Le temps de tournage dépend de la préparation de l'intervenant et de sa fluidité
- Sélectionner les contenus à tourner

### Montage (0,5 à 2 jours)

- Rechercher les images pour les incrustations
- Derush : sélectionner les meilleures prises
- Réaliser le montage (textes, pictogrammes, plans de coupe, images, quiz, vidéo)
- Procéder au sous-titrage éventuel et mise en forme en vue de l'accessibilité numérique
- Ajouter la couche web pour rendre les films interactifs

## Exemples de vidéo interactive



### Bonnes pratiques

- Une vidéo facile à comprendre et à naviguer
- Proposer des interactions aux moments importants de la vidéo
- Avoir une connexion stable pour construire ou consulter la vidéo
- Fournir aux spectateurs des instructions et des conseils clairs

Learn Assembly a conçu une vidéo interactive dans le cadre d'une mission afin d'éco-concevoir une formation blended et full digital.

# Serious game

# Serious game



## Définition

Un serious game est une activité qui combine un objectif sérieux avec un aspect ludique inspiré des jeux. Il vise à transcender le simple divertissement en offrant des finalités sérieuses telles que l'apprentissage, la communication ou l'information.



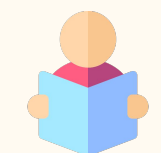
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour transmettre un message marketing (advergame)
- Pour acquérir un savoir (edugame)
- Pour transmettre un message d'information (newsgame)
- Pour favoriser la collaboration entre différents individus (social game)



## Durée recommandée

Entre 30 minutes et 2 heures



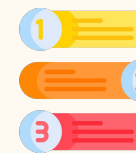
## Nombre d'apprenants

En illimité



## Coût

Entre 25 000 et 30 000 € HT/ 45 minutes.



## Les étapes et le temps de production

### Préparation (5 à 7 jours)

- Définir la cible et sa maturité sur le jeu et le digital
- Lister tous les objectifs et les besoins auxquels doit répondre le jeu
- Concevoir le contenu et les règles d'un jeu : choix de l'univers et des personnages, scénario, la conceptualisation et l'architecture du jeu
- Trouver le format de jeu et la storyline

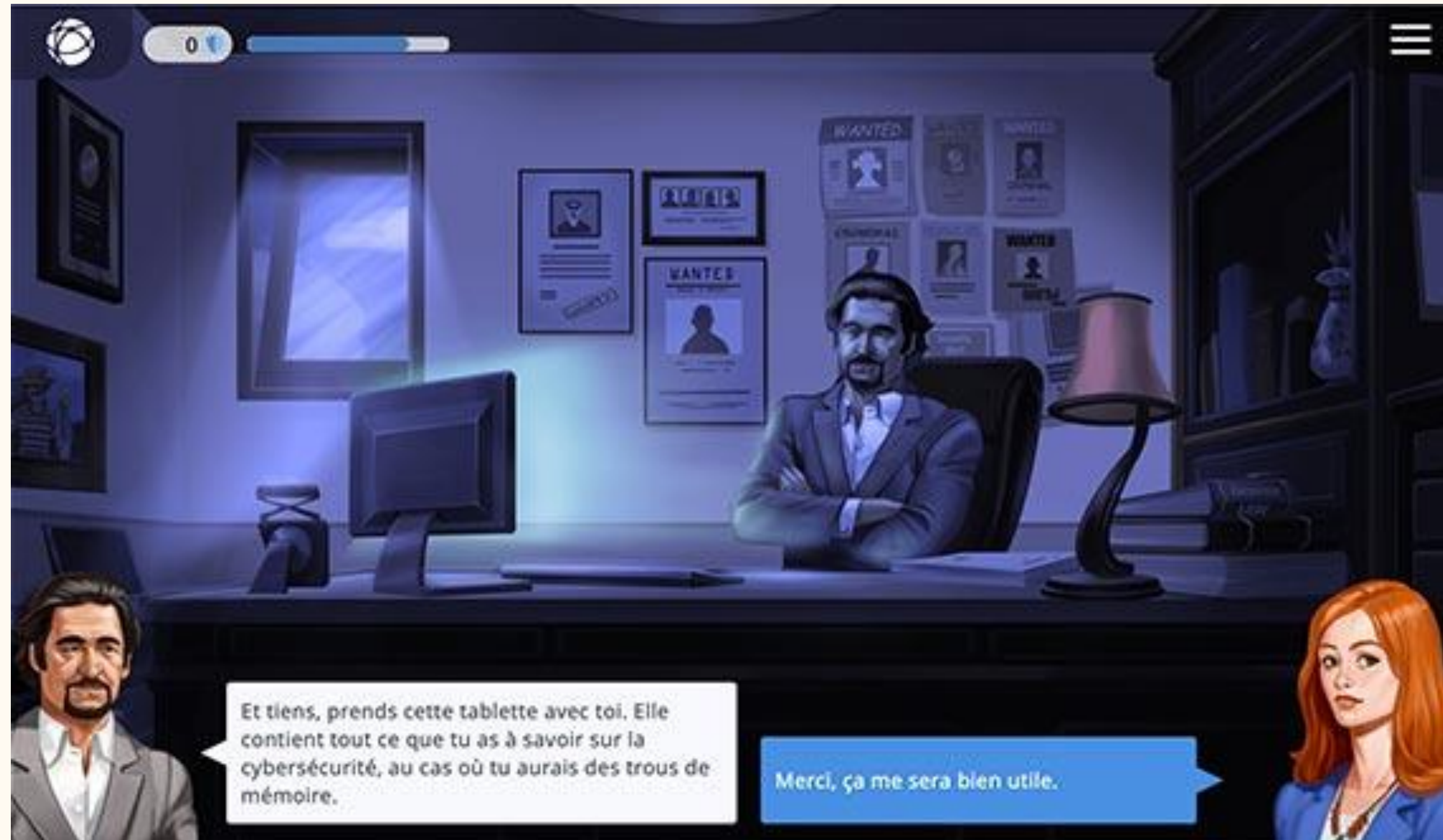
### Production (12 à 17 jours)

- Mettre en production graphique et technique
- Intégrer le contenu pédagogique
- Créer le jeu : gameplay, conception des énigmes et production du jeu physique et/ou digital (modules, vidéos,..) et design graphique

### Déploiement (5 à 7 jours)

- Fabriquer des éléments du jeu
- Réaliser le développement applicatif
- Installer

## Exemple de Serious game



Serious game de Gamabu afin de sensibiliser à la cybersécurité

### Les usages du Serious game dans la formation

- Sensibiliser à un sujet sensible de **façon ludique**
- **Créer de la cohésion** dans le cadre de la formation
- **Intégrer de nouveaux collaborateurs** à l'équipe
- **Encourager l'adoption** des outils digitaux

# Mobile learning



# Mobile Learning



## Définition

Le mobile learning est une forme d'éducation qui utilise des appareils mobiles tels que les smartphones et les tablettes pour offrir un accès facile et rapide aux ressources d'apprentissage. Il permet une formation à tout moment et en tout lieu, en se détachant des contraintes de temps et de localisation.



## Dans quels cas l'utiliser ?

- Pour une formation à distance ou en e-learning : notamment pour les cours en ligne ou les MOOCs
- Pour une formation professionnelle continue : offre une formation accessible à tout moment et en tout lieu
- Pour l'apprentissage informel : offre un accès facile et rapide aux informations et connaissances, à travers des jeux éducatifs et des applications ludiques
- Pour former sur des notions préliminaires dans un parcours hybride



## Durée recommandée

En général, les sessions de mobile learning sont conçues pour être courtes (5 à 30 minutes)



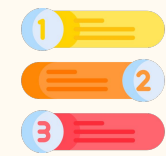
## Nombre d'apprenants

Illimité



## Coût

Le coût varie en fonction du nombre d'utilisateurs, des options activées, etc. Le coût reste peu élevé, comptez entre 100 et 1 000 € HT selon l'abonnement, pour une formation sur étagère.



## Les étapes et le temps de production

### Conception et planification (2 à 3 jours)

- Analyser les besoins et les objectifs de formation
- Définir le public cible et leurs profils
- Élaborer une stratégie pédagogique adaptée aux objectifs et public cible
- Concevoir le scénario et le storyboard
- Rédiger les contenus et concevoir les médias

### Développement et production (5 à 7 jours)

- Programmer l'application ou le site web mobile
- Intégrer le contenu pédagogique (textes, images, vidéos, audio, quizz, etc.)
- Corriger les erreurs et les bugs

### Déploiement (1 jour)

- Lancer l'application ou le site web mobile
- Faire la promotion auprès du public cible
- Collecter des données sur l'utilisation et la performance du dispositif

## Exemple de Mobile learning



### Bonnes pratiques

- “Mobile first” : conçu **spécifiquement pour le mobile** (format des visuels, format rapid learning, etc.)
- Créer un enchaînement logique, concevoir la formation en utilisant les techniques de **scénarisation** ou de **ludification**...
- Mettre l’accent sur le **social learning** grâce à des modes multi-joueurs, des chats...

Skillsday développe des formations mobiles, accessibles dans son catalogue de formations et/ou incluses dans un parcours hybride. Ici, la formation “Recruter sans discriminer”

# Simulateur

# Simulateur



## Définition

La simulation est une technique de pédagogie active favorisant l'apprentissage. C'est une méthode qui consiste à reproduire de manière interactive des situations réelles ou fictives pour permettre à l'apprenant de s'immerger dans un environnement réaliste et ainsi favoriser l'acquisition de compétences. Cela peut s'appliquer à de nombreux domaines, y compris la santé.



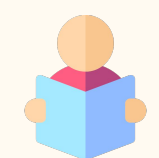
## Dans quels cas l'utiliser ?

- Dans la formation professionnelle : pour reproduire des situations professionnelles complexes pour permettre aux apprenants de développer des compétences spécifiques
- Dans la sécurité : pour entraîner les travailleurs à réagir en cas de situation dangereuse
- Dans l'aviation : pour permettre aux pilotes de se former et développer leurs compétences et leur expérience



## Durée recommandée

Entre 10 et 20 minutes



## Nombre d'apprenants

De 1 (simulateur de vol) à illimité (solutions logicielles)



## Coût

Entre 7 000 et 20 000 € HT pour des modules sur-mesure (incluant l'ingénierie pédagogique).



## Les étapes et le temps de production



### Conception et planification (2 à 3 jours)

- Définir des objectifs pédagogiques
- Identifier les compétences à développer pour l'apprenant
- Concevoir le scénario de simulation et de l'environnement virtuel
- Sélectionner les technologies adaptées

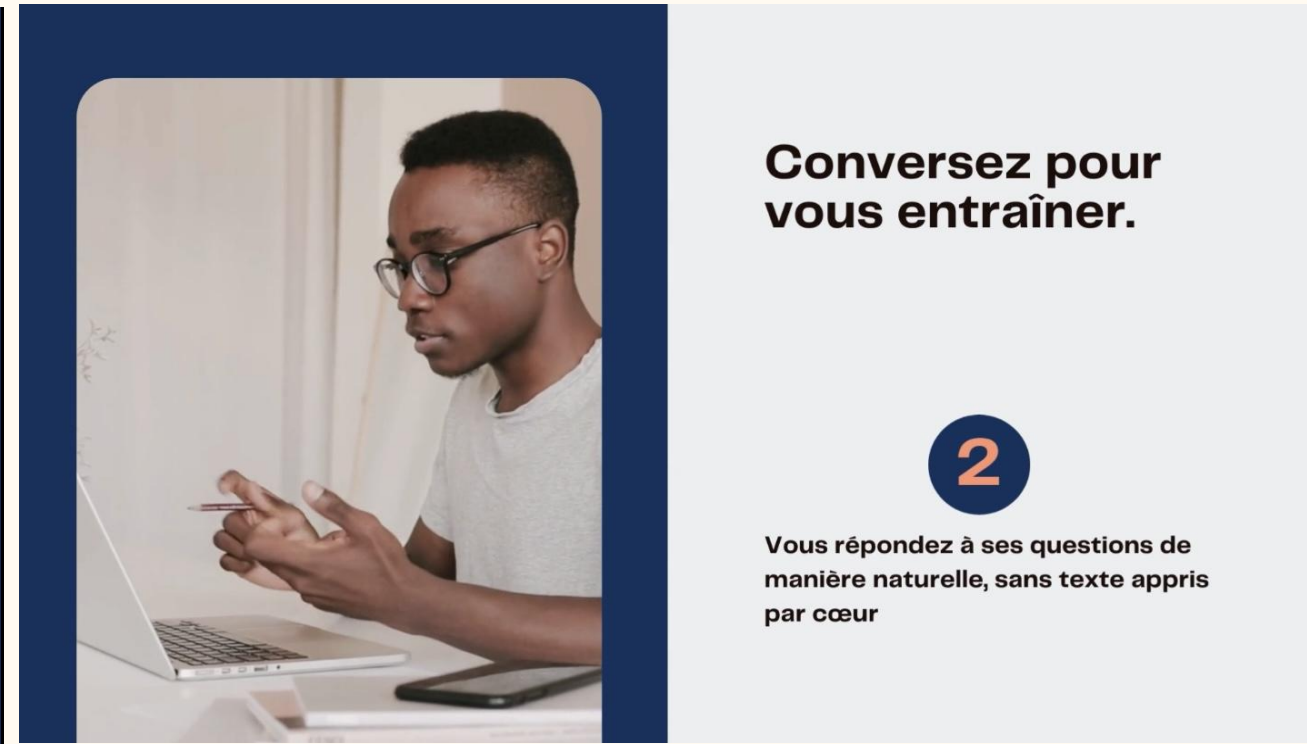
### Réalisation (4 à 6 jours)

- Rédiger les contenus pédagogiques et concevoir les éléments graphiques et sonores
- Produire les supports de formation (vidéos, animations, etc.)
- Intégrer les différents éléments (images, sons, textes)

### Évaluation et maintenance (1 à 2 jours)

- Évaluer la formation et les résultats
- Recueillir les feedbacks des participants
- Maintenir et mettre à jour le simulateur

## Exemple de Simulateur



### Bonnes pratiques

- Concevoir des scénarios réalistes : ils doivent refléter des situations réelles, pour bien préparer les apprenants
- Bien soigner les feedbacks : expliquer les erreurs, proposer des corrections
- Inciter à une pratique régulière en incluant de nouveaux exercices régulièrement, des défis, etc.

Pôle emploi a fait appel au simulateur de conversation Pitchboy pour mieux préparer les entretiens de ses futurs conseillers. Pôle Emploi utilise cette solution pour améliorer la qualité de ses services.



# A PROPOS DE LA LEARNING FABRIQUE

Learn Assembly met son expertise au service de la montée en compétence des acteurs du learning. Fort d'une expérience de 10 ans dans la conception de formations en blended learning ou 100% distancielles, Learn Assembly lance la **Learning Fabrique, L'école des nouveaux métiers de la formation.**

En tant qu'acteur de référence de la pédagogie, nous souhaitons transmettre toute notre expérience sur la conception, le déploiement et l'animation de formations digitales impactantes et engageantes.

Nous avons construit un catalogue de formations qui s'adresse aux professionnels de la formation et du digital learning. De une demi-journée à 6 mois, en inter ou en intra-entreprise, elles répondent à vos différents besoins et niveaux d'expertise.

[En savoir Plus](#)

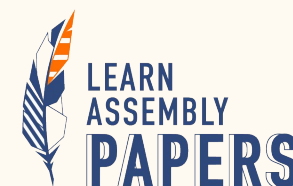


[www.learnassembly.com/learning-fabrique-e-lecole-du-digital-learning/](http://www.learnassembly.com/learning-fabrique-e-lecole-du-digital-learning/)

15 rue de la Fontaine au Roi • 75010 PARIS

Email: [learningfabrique@learnassembly.com](mailto:learningfabrique@learnassembly.com)

Téléphone: +33 (0) 7-77-88-89-65



# L'OFFRE LEARNING FABRIQUE

Formations "Flash"	Formations "Basics"	Formations "Expert"	Formations "Production"	Formation "Certifiante"
Présentiel : ½ <b>journée</b> ou 100% distanciel : <b>3 heures</b>	Présentiel : <b>1 journée</b> ou 100% distanciel : <b>6 heures</b>	Présentiel : <b>2 jours</b> ou 100% distanciel : <b>12 heures</b>	Présentiel : <b>1 jours</b> et distanciel : <b>6 heures</b>	Hybride (inclus 6 jours de présentiel) : <b>6 mois</b> ou 100% distanciel : <b>6 mois</b>
Approfondir une thématique spécifique et consolider ses connaissances	Acquérir des compétences opérationnelles immédiatement applicables aux projets en cours.	Monter en compétences sur un sujet spécifique de la formation et devenir un spécialiste dans le domaine.	Internaliser la conception de contenus en créant l'architecture de formats vidéos ou podcasts et enregistrez une première capsule.	Développer une posture d'accompagnement, de maîtriser la chaîne de valeur de la formation et de devenir un expert de la gestion de projet.
<b>Tarif : 490€ HT/Personne</b>	<b>Tarif : 890€ HT/Personne</b>	<b>Tarif : 1290€ HT/Personne</b>	<b>Tarif : 1490€ HT/Personne</b>	<b>Tarif : 5500€ HT/Personne</b> <b>Tarif certification : 350€ HT</b>

## ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE



**BNP PARIBAS**



Radio Télévision  
Suisse

