



FORMATIONS LONGUES

PERFECTIONNEMENT



Ref. : 8910196

Duration :
11 jours - 77 heures

Pricing :
Employee - Company :
6660 € HT
Private individual : 5405 €
TTC

Code CPF : 236105

Code Dokelio : 50540

CYCLE CERTIFIANT - DIGITAL LEARNING MANAGER

Piloter des dispositifs de formation innovants - Éligible au CPF : code 236105

Dans un contexte de transformation digitale, les organisations cherchent à s'appuyer sur un nouveau profil rare : le Digital Learning Manager. Son rôle est complexe : il doit répondre aux nouveaux besoins des apprenants et créer de nouvelles expériences pédagogiques. Le Digital Learning Manager a donc plusieurs casquettes et de multiples compétences ! Le parcours certifiant au métier de Digital Learning Manager permet aux professionnels de la formation de booster leur carrière

Option disponible

Option certification CP FFP : Soutenance devant un jury professionnel d'un mémoire à l'issue du cycle. Cycle validé par l'ISQ-OPQF

Sur les 2 dernières années, taux de réussite à la certification de 100%

Si vous souhaitez passer une certification, merci de l'indiquer sur votre bulletin d'inscription

OBJECTIVES

Maîtriser les outils indispensables au métier de Digital Learning Manager
Développer ses compétences et son réseau

EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

CONCERNED PUBLIC

Chargé(e)s de formation
Chargé(e)s de projet e-learning
Responsables formation
E-learning managers
Digital Learning Managers

PREREQUISITE

Être impliqué(e) dans la gestion de la formation en entreprise

COMPÉTENCES ACQUISES

Développer vos compétences et votre réseau pour devenir Digital Learning Manager

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont
Modules vidéos
Présentiel
Classe virtuelle méthodologique
E-quiz aval
Classe virtuelle retour d'expérience

PROGRAM

Module 1 - Le Digital Learning Manager : l'explorateur des nouveaux territoires du learning - 2 jours

Objectif :

Faire un benchmark e-learning



Organisme qualifié par l'ISQ-OPQF



Membre de la FFP

Découvrir les stratégies et outils pédagogiques liés au digital

- Panorama des courants pédagogiques, des modalités de diffusion, des outils de conception, des acteurs du marché
- E-learning / rapide learning, mobile learning, FOAD , serious game
- Les plates-formes, les outils de créations de contenus, Open Source / Auteurs, SaaS
- Les normes d'interopérabilités : SCORM, LTI, IMS TinCan
- Licences, droit des personnes, des marques, RGPD, propriété intellectuelle...

Exercice d'application : sourcing d'un benchmark

Exercice d'application : construction d'un SWOT contextuel

Exercice d'application : définition du projet fil rouge: équipe et objectifs

Exercice d'application : pitcher son projet avec la méthode des 5 C et recrutement des sponsors

Exercice d'intersession : pour valider les acquis et préparer la session suivante

Module 2 -Partie 1- Le Digital Learning Manager : le pédagogue, designer d'expériences apprenantes dans un monde digital - 2 jours

Objectifs :

Construire des cartes persona de ses publics cibles

Construire des cartes persona de ses publics cibles

- S'initier aux techniques de la pensée UX pour son design pédagogique
- Interroger et comprendre les usages apprenants et sa cible
- Améliorer l'expérience utilisateur : la méthode UX design

Exercice d'application : définition, construction et modélisation de ses personas

Exercice d'intersession : pour valider les acquis et préparer la session suivante

Module 2 - Partie 2 - Le Digital Learning Manager : le pédagogue, designer d'expériences apprenantes dans un monde digital - 2 jours

Objectif :

Élaborer un scénario pédagogique global gamifié

Élaborer un scénario pédagogique global gamifié

- Intégrer les ressorts et les usages en digital learning par la gamification
- Utiliser le storytelling pour renforcer ses contenus
- Exercice d'application : expérimentation de l'écriture narrative sur ses scénarios pédagogiques
- Exercice d'application : construction d'un scénario gamifié sur le fil rouge
- Identifier les ressources multimédia : objectifs, formats, technicités, budgets, ROI
- Cartographier les compétences et connaissances visées pour bâtir la structure de son parcours et de sa production
- Rédiger le script de sa production : les règles incontournables pour un message efficace
- Réaliser un storyboard : les clés pour éviter le décrochage, rythmer sa production et faciliter la post-production

Exercice d'application : Réalisation du storyboard du fil rouge

Exercice d'application : production de la ressource multimédia du fil rouge

Exercice d'intersession : pour valider les acquis et préparer la session suivante

Module 3 - Le Digital Learning Manager : le pilote de la gestion de projet innovant - 2 jours

Objectifs :

Définir un Mindmap du programme

Construire un tableau de bord de suivi des apprenants

Découvrir la méthode agile SCRUM

Exercice d'application : expérimentation de l'agilité avec le Scrum Ball Game

- Découper son fil rouge en sprints
- Favoriser une production itérative pour limiter les risques
- Suivre et piloter le développement de ses projets avec des contributeurs multiples
- Intégrer les clés du management de projet agile

Exercice d'application : construction du backlog de son fil rouge et définition de sa vélocité

L'adaptive learning ou apprentissage adaptatif

- L'intelligence artificielle et le deep learning
- Identifier les outils de data analyse : TinCan XAPI et serveur LRD
- Identifier les outils de collecte des datas pour faciliter, optimiser les apprentissages dans les projets de digital learning

Exercice d'application : identification d'un outil de collecte de données apprenants

- Définir, collecter et analyser des données

Étude de cas : le projet Inspire de Moodle

Exercice d'application : conceptualisation d'un programme d'apprentissage personnalisé projet

Exercice d'intersession : pour valider les acquis et préparer la session suivante

Module 4 - Le Digital Learning Manager : le communicant pour offrir de la visibilité à ses projets - 2 jours

Objectif :

Construire un plan de communication multicanal interne/externe

Bâtir son plan de communication

- Connaître les étapes de la communication projet : avant / pendant / après
- Identifier les relais de sa communication, les sponsors, les ambassadeurs

Maîtriser les étapes incontournables

- Identifier ses cibles
- Segmenter les messages
- Sélectionner les canaux de diffusion digitale ou non
- Définir une image de marque
- Élaborer une charte graphique

Exercice d'application: identification des meilleurs relais de communication sur le projet fil rouge

Exercice d'application : création des supports de communication

Exercice d'intersession : pour valider les acquis et préparer la session suivante

Module 5 - Le Digital Learning Manager community manager : fédérer et animer des communautés - 1 jour

Objectif :

Construire un plan d'animation sociale du projet fil rouge

- Cerner le rôle et les missions d'un Community manager
- Identifier et fédérer une communauté d'ambassadeurs
- Utiliser les outils digitaux de veille et de curation
- Sélectionner et faire circuler les informations, idées et signaux clés
- Animer vs modérer

Exercice d'application : conception d'un plan d'animation sociale et production des contenus d'animation

Exercice d'intersession : pour valider les acquis

Partages d'expériences : organisation de MeetUp avec des témoins inspirants invités à partager leurs parcours, histoires et expériences

TRAINERS

Sarah TAISNE

Séverine DANIEL

Fabienne LOCHARDET
Responsable Pédagogique
ABILWAYS DIGITAL

pascal MICHELET

Sophie BENAITEAU

Benoît PRALY

Laure GERBAUD

LIEUX ET DATES

Paris

11 oct. 2021 au 03 févr. 2022