

Création de contenus numériques pour la formation

Infos pratiques

- > ECTS : 4.5
- > Nombre d'heures : 36.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement cinquième semestre
- > Méthodes d'enseignement : A distance
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences psychologiques, sciences de l'éducation
- > Code ELP : 4P5ANUMP

Présentation

Après une présentation sur les enjeux et potentialités du numérique dans le domaine de l'ingénierie en formation d'adultes, il s'agira d'examiner comment s'en saisir pour favoriser la mise en œuvre de pédagogies actives, tant en présentiel qu'à distance.

Ce cours est en lien avec le cours "Animer et réguler un groupe à distance"

Le déroulement des cours se fera à distance. Seront ainsi utilisés l'ensemble des outils numériques facilitant la communication et la collaboration à distance. Les étudiant.e.s seront successivement placé.e.s en situation d'animation à distance, et ce tant en synchrone qu'en asynchrone.

Objectifs

L'objectif final est que les étudiant.e.s soient capables de créer des contenus numériques à l'aide de différents outils et logiciels audio, photo, vidéo, diaporama numérisé, quizz, sondage, classe virtuelle.

Évaluation

- * **Session 1** : Animation d'une formation sur un outil de création de contenu numérique auprès des pairs (25%) + ensemble des créations de contenus numériques (75%)
- * **Session 2** : Ensemble des créations de contenus numériques (75%) + dossier de 20 pages sur la création de contenus numériques pour la formation.

Dérogatoire : Pas de dérogatoire

- * **Session 1** : Animation d'une formation sur un outil de création de contenu numérique auprès des pairs (25%) + ensemble des créations de contenus numériques (75%)
- * **Session 2** : Ensemble des créations de contenus numériques (75%) + dossier de 20 pages sur la création de contenus numériques pour la formation.

Dérogatoire : Pas de dérogatoire

Compétences visées

Être capable de :

- * Produire et/ou numériser une image ou un son.
- * Produire et enregistrer un document multimédia.
- * Produire une image, un son et une vidéo avec différents outils numériques.

Bibliographie

- * Carré, P., Caspar, P. (2017). *Traité des sciences et techniques de la formation*. Dunod
- * Prat, M. (2015). *Réussir votre projet Digital Learning*. Eni