



Maîtriser l'ingénierie pédagogique avec la méthode ADDIE

De la théorie à la pratique

PERSONNES CONCERNÉES

Toute personne amenée à animer régulièrement ou occasionnellement des formations en présentiel ou en distanciel.

CONDITIONS D'ACCÈS ET PRÉ-REQUIS

La participation à cette formation ne nécessite pas de prérequis spécifiques au regard du public auquel elle s'adresse.

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS

Cette formation a pour objectif de donner les méthodes et outils nécessaires à la conception d'une formation de qualité, de l'analyse du besoin jusqu'à la démarche d'amélioration continue, dans une logique de dispositif centré sur l'apprenant. Elle donne aux formateurs la capacité de diversifier leurs approches pédagogiques, d'expérimenter de nouvelles pratiques de conception et développer leur créativité.

- > **Maîtrisez l'ingénierie pédagogique** : de l'analyse du besoin à l'amélioration continue.
- > **Concevez des formations engageantes** grâce à des méthodes innovantes et créatives.
- > **Alignez objectifs, activités et évaluations** pour garantir l'efficacité pédagogique.
- > **Expérimentez le learning design** : gamification, storytelling et outils visuels.
- > **Développez vos compétences en e-learning** avec l'initiation au storyboard.

COMPÉTENCES À L'ISSUE DE LA FORMATION

- > Réaliser l'ingénierie pédagogique complète d'une formation courte
- > Réaliser une analyse approfondie du projet de formation
- > Formuler correctement les objectifs opérationnels et les objectifs d'apprentissage (Bloom)
- > Concevoir une progression et un scénario pédagogique alignés sur les objectifs pédagogiques et les résultats de l'analyse
- > Utiliser des méthodes de conception visuelles et créatives pour concevoir des solutions de formation actives (learning design)
- > Concevoir un storyboard de module e-learning
- > Concevoir l'évaluation du projet de formation et l'évaluation des apprenants

PROGRAMME

Introduction à l'ingénierie pédagogique et au modèle ADDIE (Analyse, Design, Développement, Implantation, Evaluation)

- > Différencier gestion de projet et processus d'ingénierie pédagogique
- > Identifier les besoins, les étapes, les tâches et les livrables.

Phase d'analyse

- > Analyser le projet : demande, public, situation et enjeux, besoins, ressources, contraintes...
- > Déduire les objectifs opérationnels, la stratégie globale de formation et d'évaluation, les indicateurs de réussite.

Phase de conception/design

- > Décliner les objectifs opérationnels en objectifs pédagogiques
- > Bâtir le scénario pédagogique à partir d'activités d'apprentissage guidés par les objectifs pédagogiques
- > Définir les paramètres de chaque séquence ou de chaque événement d'apprentissage
- > Initiation au storyboard pour un module e-learning par le biais de la gamification et du storytelling
- > Examiner la cohérence pédagogique (l'alignement objectifs - activités - évaluations).

Phase de développement :

- > Élaborer le plan de production à partir du scénario ou du storyboard
- > Identifier les outils adaptés à la production des contenus (équipements, outils auteur, IA...)
- > Règles pour rédiger ou communiquer une activité aux apprenants

Phase d'implantation :

- > Définir la procédure d'expérimentation
- > Les outils à prévoir : process, communication, train the trainer...

Phase d'évaluation :

- > Vérifier l'efficacité et la qualité de la formation - retour sur l'analyse
- > S'inspirer du modèle Kirkpatrick : réactions, apprentissages, transferts, résultats

MÉTHODES ET RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

La formation sera organisée autour d'activités alternant apports théoriques, cas pratiques, mise en situation et exercices de créativité. Des activités individuelles et d'intelligence collectives inspirées du design thinking, ainsi que des outils de learning design (jeux de carte, templates, évaluations) seront expérimentés pour stimuler la réflexion et l'idéation dans les phases d'analyse et de conception.

A la fin de la formation, chaque apprenant aura à sa disposition un kit de design pédagogique incluant le support pédagogique (présentation), des outils de design (canevas d'analyse et de conception), une checklist ADDIE, des outils d'aide à la créativité individuelle et collective (jeux de carte, templates...).

ORGANISATION- DÉROULEMENT

En amont de chaque session, un questionnaire rapide sera envoyé aux participants afin de pouvoir affiner et personnaliser les ateliers pédagogiques.

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

Mme Brigitte PAGNANI, Maître de conférences en Sciences de l'éducation et de la formation, Université de Strasbourg.

ANIMATION

Michael NEZET, formateur en ingénierie pédagogique et digitale, président de Région du GARF - le réseau des acteurs et responsables formation..

ORGANISATION MATÉRIELLE

Chaque apprenant devra se présenter à la formation équipée d'un ordinateur portable. La salle de formation devra être équipée d'un vidéoprojecteur ainsi que d'un tableau blanc. L'accès à un réseau wifi pour le formateur et pour les apprenants est nécessaire au bon déroulement des activités pédagogiques.

STAGE INTRA
ÉTABLISSEMENT

Durée : 2 jours (14 heures de cours en présentiel)

Référence : JON24-1679A

Dates et tarif à définir.

Devis disponible sur demande

Lieu

Dans l'établissement

PROGRAMME
PÉDAGOGIQUE
ENTIÈREMENT
PERSONNALISABLE : NOUS
CONSULTER.

Renseignements
et inscriptions

Jonathan OHLMANN

Tél : 03 68 85 49 26

j.ohlmann@unistra.fr

Nature et sanction de la formation

Cette formation constitue une action d'adaptation et de développement des compétences. Elle donne lieu à la délivrance d'une attestation de participation. Une évaluation en fin de formation permet de mesurer la satisfaction des stagiaires ainsi que l'atteinte des objectifs de formation (connaissances, compétences, adhésion, confiance) selon les niveaux 1 et 2 du modèle d'évaluation de l'efficacité des formations Kirkpatrick.