

Classification e-learning

La classification e-learning e2c permet de définir le niveau de réalisation d'un contenu e-learning en combinant deux indicateurs. Le premier correspond à la complexité du scénario pédagogique et le second au degré de médiatisation.

Niveau	Scénarisation	Niveau	Médiatisation
1	Ne nécessite pas de scénarisation pédagogique particulière.	1	Aucun media à produire.
2	Scénario pédagogique mixant des phases d'apports notionnels et des phases d'évaluations formatives et/ou sommatives.	2	Réalisation d'illustrations simples avec ou sans synchronisation audio (ex : animations simples de textes, schémas, etc.).
3	Niveau 2 enrichi d'une scénarisation cinématographique.	3	Réalisation d'illustrations et d'animations complexes en 2D et/ou intégrant des séquences vidéos simples (ex : interview).
4	Scénarisation plaçant l'apprenant au cœur du scénario cinématographique et bâtie sur un principe de quête ou de jeu.	4	Réalisation d'illustrations et d'animations complexes en 3D et/ou intégrant des séquences vidéos complexes (ex : reportage).

- **Scénario pédagogique** : Démarche pédagogique appliquée à la formation permettant d'atteindre l'objectif pédagogique terminal en parcourant l'ensemble des objectifs pédagogiques intermédiaires.
- **Scénarisation cinématographique** : Surcouche du scénario pédagogique qui intègre la mise en scène d'un fil conducteur, de situations problèmes ou d'études de cas réels ou réalistes.
- **Apports notionnels** : Phase au cours de laquelle des informations sont apportées à l'apprenant.
- **Évaluation formative** : Phase interactive durant laquelle l'apprenant est interrogé. Elle n'est pas centrée sur le résultat de l'apprenant mais sur l'analyse de ses erreurs et la remédiation.
- **Évaluation sommative** : Phase interactive permettant d'évaluer le niveau de l'apprenant sur l'ensemble d'une formation en mesurant la somme de ses acquis.
- **Remédiation** : Démarche pédagogique visant à réduire les difficultés de l'apprenant.

*La classification e-learning e2c est une taxonomie déposée à l'INPI. Elle peut être utilisée librement à la condition expresse de conserver le titre « classification e-learning e2c » et de ne pas en modifier sa teneur. Toute utilisation ne respectant pas ces conditions pourra faire l'objet d'une poursuite au nom de la violation des droits de la propriété intellectuelle.

1.1 Test de positionnement

J'enchaîne plusieurs questions puis propose à l'apprenant un bilan de son évaluation.



2.2 Formation didactique

J'alterne habilement des points de cours dynamiques et des exercices d'application.



3.3 Formation contextualisée

Je crée une histoire qui sert de fil conducteur à ma formation.



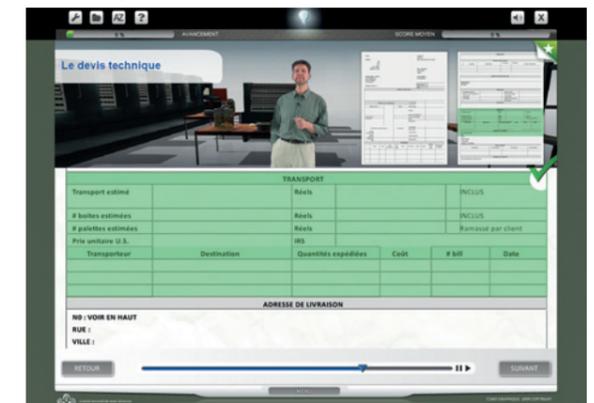
1.2 Rapid learning sonorisé

Je convertis mon PowerPoint en Flash, y ajoute de l'audio et de l'interactivité légère.



2.3 Formation didactique

J'utilise la vidéo « détournée » pour animer mes phases d'apports notionnels.



4.4 Serious game

Je rends l'apprenant acteur de son parcours en lui proposant une quête dont les cheminements sont conditionnés par sa réussite et parfois sa chance.

