

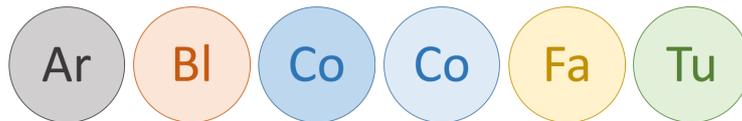


Profils de rôles

e-Jobs-Observatory.eu

Profils de rôles dans la formation numérique

Une introduction



Qu'est-ce que l'apprentissage numérique ?

L'apprentissage numérique est un terme qui désigne l'utilisation de matériel et logiciel informatiques, et de réseaux comme Internet, dans un aspect quel qu'il soit de la formation. L'apprentissage numérique libère l'apprenant des contraintes de temps et d'espace en lui donnant accès à des milliards d'autres apprenants et à des contenus éducatifs quasiment illimités. Le terme « apprentissage numérique » peut le plus souvent être considéré comme équivalent de « apprentissage virtuel », « apprentissage en ligne », « e-learning ».

L'e-learning peut réduire considérablement le coût de la formation professionnelle tout en donnant accès à la formation à beaucoup plus de gens en UE et partout dans le monde, et ce à une époque où le succès économique est intimement lié aux connaissances et aux compétences des individus qui travaillent.

Formats d'apprentissage numérique

L'apprentissage numérique, dans le contexte de la formation professionnelle, peut être de plusieurs natures :

- Des leçons interactives d'auto-apprentissage disponibles en ligne dans de nombreux formats comme des tutoriels, des exercices pratiques, des scénarios, des jeux et des simulations. Ce format d'apprentissage numérique est peut-être plus familier dans un contexte d'entreprise et est souvent désigné sous le terme « e-learning ».
- Du contenu numérique non-interactif, avec des vidéos, des podcasts, des articles en ligne, des infographies, des présentations, des démonstrations de logiciel, des fichiers PDF, des e-books...
- Des sessions en direct, avec une expérience de classe virtuelle simulée grâce à des logiciels de web conférence. Les sessions qui rassemblent un grand nombre de participants sont habituellement appelées « webinaires ».
- Des cours à distance, qui peuvent être basés sur les contenus et sessions en direct décrits ci-dessus et permettent une collaboration continue avec les apprenants et les tuteurs. Ces apprentissages peuvent être intégralement en ligne ou mixtes pour inclure des sessions en face à face. Bien que la plupart de ces cours soient assez petits, ils peuvent maintenant atteindre une échelle importante avec les MOOCs (massive open online courses, cours ouverts et gratuits en ligne) qui peuvent être suivis par des dizaines de milliers d'étudiants.
- Des systèmes de soutien à la performance, qui donnent aux employés un accès « juste à temps » aux informations dont ils ont besoin pour effectuer leur travail. Ces systèmes sont particulièrement utiles quand ils sont disponibles sur mobile.
- De la formation informelle, en dehors de cours formels, qui exploite des outils comme les réseaux sociaux, des wikis, des blogs, des moteurs de recherche, des bibliothèques de vidéo...

Ces différents types de formation numérique peuvent être utilisés indépendamment ou ensemble de nombreuses façons qui dépendent du contexte d'utilisation. De la même façon, les rôles occupés par les professionnels qui travaillent avec les technologies de la formation peuvent être combinés d'une multitude de façons.

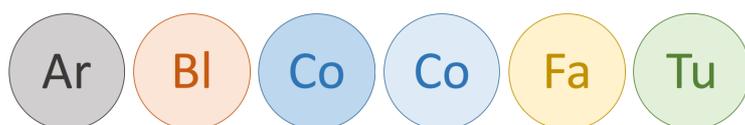


Le projet e-Virtue

Le projet e-Virtue a été lancé pour s'assurer que l'Europe dispose des compétences pour tirer profit des opportunités apportées par les technologies d'apprentissage. E-Virtue a pour but d'identifier les compétences et savoirs nécessaires à différents rôles dans l'apprentissage numérique, pas seulement pour les spécialistes qui travaillent à plein temps dans l'e-learning, mais pour tous les professionnels de l'apprentissage. Les profils de rôles identifiés par le projet ont été cartographiés par le Cadre européen des certifications (CEC) et le référentiel européen des compétences informatiques (e-CF). E-Virtue a également développé un guide de formation, avec un catalogue des résultats de formation.

Les profils de rôle et le guide de formation aident à développer l'employabilité des professionnels de l'apprentissage numérique, en réduisant l'écart entre l'offre et la demande sur le marché du travail et en améliorant la mobilité des collaborateurs.

Les six profils de rôle de l'e-learning



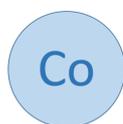
Au fil du projet e-Virtue, nous avons identifié six rôles qui représentent selon nous au mieux les types de tâches que les professionnels de l'apprentissage doit effectuer pour tirer profit des technologies d'apprentissage. Gardez à l'esprit que ces profils de rôles ne sont pas des fiches de postes et les cas où un profil de rôle correspond à un poste à temps plein ne représentent qu'une part des situations. Très souvent, plusieurs profils de rôles sont combinés au sein d'une même fiche de poste, souvent en conjugaison avec tout type de rôles qui ne sont pas liés aux technologies de l'apprentissage.



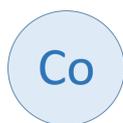
Architecturer une stratégie d'e-learning : Ce rôle est responsable du développement et de la mise en place d'une stratégie de long terme pour l'usage des technologies d'apprentissage au sein d'une organisation.



Concevoir des solutions d'apprentissage mixte : Ce rôle est responsable de la conception à haut niveau d'une solution globale d'apprentissage, que l'on décide ou non d'inclure un part numérique en dernier lieu.



Développer le contenu d'apprentissage numérique (spécialiste) : Ce rôle de spécialiste est responsable de la conception et du développement des formes plus avancées des contenus d'e-learning, en particulier des contenus très interactifs ou enrichis.



Développer le contenu d'apprentissage numérique (non-spécialiste) : Ce rôle est responsable de la conception et du développement de formes simples de contenu d'e-learning pour supporter la formation et l'apprentissage du titulaire du poste.



Faciliter les sessions de classe virtuelle : Ce rôle est responsable de la livraison de sessions en ligne en temps réel en utilisant des solutions de web conférence.

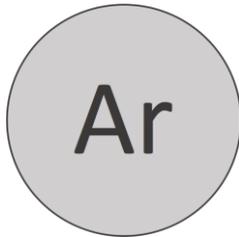


Tutorer en ligne : Ce rôle est responsable de la livraison réussie des programmes complets en ligne et mixtes, et du support des apprenants qui les utilisent.

Les profils en un paragraphe

La première tâche d'une organisation est de construire sa stratégie d'apprentissage numérique, avec les bonnes politiques et compétences et l'infrastructure appropriée. Les solutions d'apprentissage mixte peuvent être conçues pour répondre à des exigences d'apprentissage particulières. Les spécialistes du développement de contenu créent du contenu avancé qui favorise normalement l'auto-apprentissage. Les professeurs, formateurs et experts des différents sujets peuvent développer des formes plus simples de contenu pour soutenir leur travail et peuvent aussi créer des sessions en ligne en direct. Le tutorat en ligne est nécessaire pour fournir des programmes en ligne et mixtes complets.

Dans les sections qui suivent, nous explorons les six rôles plus en détail.



Architecturer une stratégie d'e-learning

Ce rôle inclut le développement et de la mise en place d'une stratégie de long terme pour l'usage des technologies d'apprentissage au sein d'une organisation. Ce rôle peut nécessiter d'employer quelqu'un à temps plein dans une grande organisation (bien que le terme « architecte » ne soit habituellement pas utilisé), mais ce sera plus probablement l'un des rôles d'un des professionnels seniors de l'apprentissage qui a la responsabilité de la stratégie globale. Le rôle peut aussi être endossé par un consultant externe pour l'organisation.

Les éléments clés de ce rôle incluent de fixer les objectifs de l'application des technologies d'apprentissage dans le contexte d'une stratégie commerciale d'une organisation : travail avec les parties prenantes clés, développement des compétences, recommandation d'achat des plateformes et outils d'e-learning et rapport de progression au management senior.

Architecturer l'apprentissage numérique en pratique

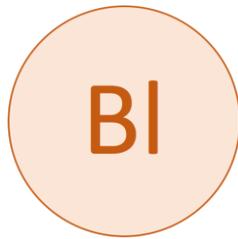


Peter est directeur de l'apprentissage et du développement pour un constructeur automobile. Parmi ses responsabilités, il conduit l'évaluation stratégique de la façon dont l'organisation exploite les technologies d'apprentissage, conjointement avec des consultants externes.



Alexandra est depuis peu Manager des Technologies d'apprentissage pour une université qui propose des formations professionnelles. Son rôle est de travailler avec les parties prenantes principales pour changer la façon dont l'université donne ses cours, en particulier aux étudiants à l'étranger.

Note : la partie grisée derrière les personnages représente la part de leurs tâches qui sera probablement occupée par ce rôle.

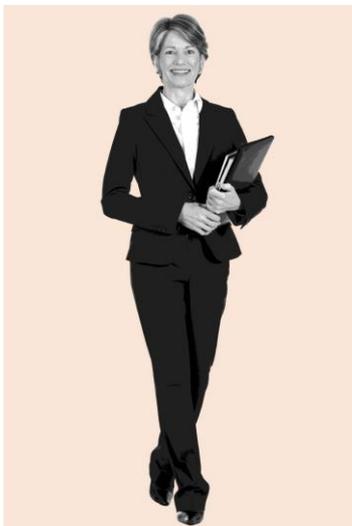


Concevoir des solutions d'apprentissage mixte

Ce rôle implique la conception à haut niveau d'interventions globales d'apprentissage, que le résultat du processus de conception inclue ou non l'usage de technologies d'apprentissage. Ainsi, le rôle peut être décrit comme de la simple conception de cursus de formation ou de la conception de solution de formation parce qu'il n'est pas certain que la technologie jouera un rôle majeur jusqu'à ce que le problème soit correctement analysé.

Les éléments majeurs du rôle sont l'analyse d'un besoin de formation particulier, suivie du choix des méthodes et médias les plus appropriés pour répondre à ce besoin. Ainsi, ce rôle doit être exploité avant le développement du contenu ou la facilitation en ligne.

L'apprentissage mixte en pratique

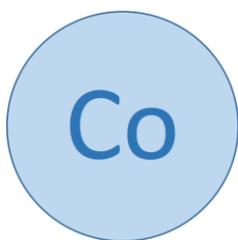


Winifred est consultante en formation et développement responsable de la réponse aux besoins de formation pour une division d'une grande banque. Elle rencontre les responsables opérationnels et analyse leurs exigences avant de rédiger des propositions de solutions à leur soumettre. Pour cela, elle peut



Anton est concepteur des cursus pour une nouvelle série de formations professionnelles universitaires en apprentissage mixte. Il travaille avec le corps enseignant pour la plan de chaque formation, incluant les caractéristiques des nouveaux contenus numériques nécessaires.

consulter le département de technologie de l'apprentissage de la banque pour déterminer comment l'e-learning peut répondre au problème.



Développer le contenu d'apprentissage numérique (spécialiste)

Ce rôle est centré sur la conception et/ou de développement de formes plus avancées de contenus de formation numérique, en particulier les contenus enrichis ou très interactifs. C'est le seul profil pour lequel on suppose que le rôle sera assumé par un spécialiste à plein temps. Nous avons différencié ce rôle de celui que de nombreux professionnels assurent en concevant et développant des contenus de formation de façon occasionnelle.

Ce rôle de spécialiste est un élément essentiel des projets plus avancés qui nécessitent des compétences que l'on trouve normalement uniquement dans des équipes pluridisciplinaires, avec des spécialistes créatifs, techniques et du sujet de la formation. Ce rôle se retrouve dans les directions de la formation et du développement des gros employeurs, dans les départements média des universités et établissements d'enseignement supérieur et dans les petites agences spécialisées qui sont prestataires des employeurs.

Le spécialiste du contenu d'apprentissage numérique en pratique

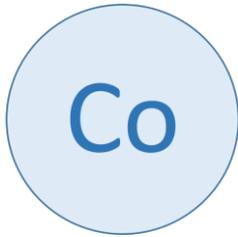


Lucy travaille pour une entreprise de développement de contenu spécialisé. Elle est arrivée à ce poste après un stage, dernière étape de ses études en anglais et médias. Son travail nécessite de travailler avec des clients, principalement des grandes entreprises ou des organisations du secteur public, pour concevoir des



Karol travaille en tant que concepteur et développeur dans le département de technologies d'apprentissage d'un grand établissement de formation professionnelle. Il travaille avec le corps enseignant et le département média de l'établissement pour développer du contenu interactif avancé nécessaire pour utiliser les formations créées par l'établissement.

programmes de formation numérique pour les employés des clients. Dans son organisation, elle travaille avec d'autres spécialistes, entre autres des graphistes et des ingénieurs logiciels, pour développer des formations très interactives.



Développer le contenu d'apprentissage numérique (non-spécialiste)

Ce rôle inclut la conception et le développement de formes simples de contenu d'e-learning, avec des contenus de référence, diapositives, évaluations, démonstrations de logiciels, interviews vidéo, podcasts...

Ce rôle est normalement un des aspects d'un poste global de formation/éducation, mais il est parfois rempli par un spécialiste d'un thème donné qui n'est pas un professionnel de la formation. Une des facettes essentielles de ce rôle est de soutenir des responsabilités plus larges de formation ou d'éducation, comme dans le d'un professeur qui crée des diapositives ou supports de cours pour ses propres classes. Il doit être différencié du spécialiste du développement de contenu, qui peut inclure de la création de contenu pour tous les sujets et toutes les intentions et sans responsabilités de formation et d'éducation.

Il ne serait pas exagéré de dire qu'à l'avenir, la plupart des professeurs et formateurs auront la responsabilité de concevoir et développer du contenu d'e-learning. Les exceptions seront ceux qui enseignent à partir de contenus entièrement développés par des spécialistes de la conception tiers.

Le développement de contenu sans spécialisation en action

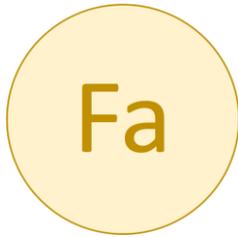


Amélie est formatrice au sein d'une petite entreprise de formation en IT. En support à ses cours, elle crée de courtes démonstrations de logiciels que ses étudiants peuvent utiliser en référence après qu'ils ont terminé leurs cours. Elle développe aussi des quiz que les



Nicolas est un spécialiste de la formation et du développement responsable de la formation des dirigeants chez un gros employeur. Il a rassemblé une bibliothèques de simples interviews

étudiantes utilisent pour vérifier leur progrès durant leur formation. vidéos dans lesquelles les managers échangent sur leurs rôles de leaders.



Faciliter les sessions de classe virtuelle

Ce rôle se concentre sur la livraison de sessions en ligne et en temps réel en utilisant des logiciels de web conférence. Ces sessions en ligne sont l'équivalent des sessions physiques dans les salles de classe et de conférence et peuvent prendre la forme de conférences, séminaires, ateliers, sessions de coaching et enseignement. Ce rôle est normalement un des aspects d'une responsabilité plus globale d'enseignement ou de formation et est endossé par un expert du sujet appris, qui n'est pas nécessairement un professionnel de la formation. Certains facilitateurs de classe virtuelle peuvent aussi endosser le rôle plus large de tuteur en ligne, et avoir alors la responsabilité globale de supervision et de livraison d'un programme d'apprentissage numérique mixte, comme nous allons le voir ci-dessous.

La facilitation de classe virtuelle en pratique



Frank est un formateur qui travaille pour une entreprise d'ingénierie, où il assure des formations techniques pour les clients de l'entreprise partout dans le monde. Il organise une série de webinaires qui fournissent aux clients des informations sur les nouveaux développements de produits. À l'aide du même logiciel, il crée aussi des sessions intensive éducatifs pour des petits groupes d'ingénieurs de maintenance.



Janet travaille à la communication interne d'un département du gouvernement. Son rôle est de faciliter une série de tables rondes avec des managers seniors et des spécialistes pour les collaborateurs du département.



Tutorer en ligne

Ce rôle se concentre sur la livraison de programmes d'apprentissage en ligne et mixte qui durent plusieurs semaines ou plusieurs mois, ainsi que du soutien aux étudiants qui suivent ces formations. Ce rôle peut inclure de communiquer avec les étudiants, noter les devoirs, modérer les forums de discussions et gérer les difficultés qui peuvent surgir au fil du programme.

Un tuteur en ligne peut jouer un rôle dans la conception d'activités en ligne et de devoirs à réaliser de façon individuelle ou collective durant le programme. Une de leurs responsabilités est d'être le facilitateur de la classe virtuelle. Néanmoins, tous les facilitateurs de classe virtuelle n'ont pas les responsabilités plus globales d'un tuteur en ligne.

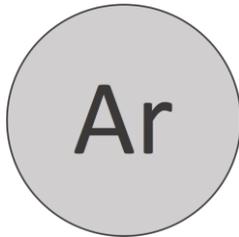
Le tutorat en ligne en pratique



Astrid is the tutor responsible for a two-year online MBA programme run by a business school. She acts as the primary focal point for all student communications and makes sure the programme runs smoothly. She grades assignments and moderates collaborative activities. As part of the programme she facilitates a series of webinars featuring professors from the school and managers from business.



Asif manages a one-year graduate trainee scheme for a multinational pharmaceutical company. This is a blended programme that includes face-to-face events as well as individual and group assignments that are conducted online. Asif monitors all aspects of the programme and looks to make sure that all of the trainees successfully complete the programme.



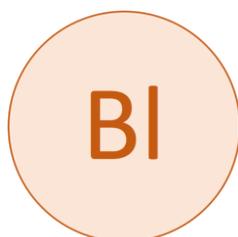
Architecturer une stratégie d'e-learning

Rôle	Architecturer une stratégie d'e-learning		
Résumé	Ce rôle est responsable du développement et de la mise en place de la stratégie d'une organisation quant à l'usage des technologies d'apprentissage, en lien avec la stratégie commerciale. Ce rôle peut être endossé par un spécialiste des technologies d'apprentissage, un manager qui a la responsabilité globale de la formation, des consultants en formation extérieurs ou un mélange de ces trois profils.		
Mission	Fixer des objectifs stratégiques pour l'application des technologies d'apprentissage au sein de l'organisation et créer une infrastructure qui permet d'atteindre ses objectifs.		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Application des technologies de l'apprentissage dans une organisation pour atteindre les objectifs stratégiques.	Définition des objectifs, plannings, budgets et responsabilités en lien avec la stratégie de formation numérique. Gestion des contributions des prestataires extérieurs et collaborateurs directs au développement et à la mise en place de la stratégie.	Stratégie de formation globale de l'organisation. Stratégie de technologie globale de l'organisation.

Tâches principales	<p>Analyser les forces, faiblesses, opportunités et menaces de l'utilisation de l'e-learning dans l'organisation.</p> <p>Établir une stratégie globale pour l'usage de la formation numérique en tant qu'élément d'une stratégie globale d'apprentissage mixte.</p> <p>Déterminer les lacunes des responsables de la mise en place de la stratégie en termes de compétences et planifier de les combler.</p> <p>Déterminer les manquements dans l'infrastructure technique et faire des plans pour les réduire.</p> <p>Analyser les sources de résistance aux technologies de la formation parmi les parties prenantes principales, comme les managers, les autres formateurs/professeurs et/ou étudiants, et faire des plans pour les surmonter.</p> <p>Développer un plan de promotion de la stratégie d'e-learning et maximiser d'adhésion à la fois au sein de l'organisation et auprès des populations externes concernées.</p> <p>Suivre et faire des rapports sur les ICP choisis pour la stratégie d'e-learning.</p>
Environnement	<p>Ce rôle s'exerce dans le contexte d'un département formation et développement. En fonction de la taille de l'organisation, le rôle peut être endossé par le responsable du département ou par un spécialiste. Il peut devoir influencer les actions des professionnels de la formation qui ne dépendent pas directement de lui pour s'assurer que la stratégie est mise en place. Ce rôle peut nécessiter un important travail avec les prestataires et fournisseurs extérieurs, comme les éditeurs de logiciels et les développeurs de contenu de formation numérique.</p>
ICP	<p>Économies de coût et de temps réalisées grâce à l'utilisation des technologies d'apprentissage (en premier lieu à travers la réduction des coûts de transport, de la diminution du besoin en professeurs et formateurs et de la réduction du temps où les apprenants s'absentent de leur lieu de travail).</p>

Meilleurs résultats de formation grâce à l'utilisation des technologies d'apprentissage, observés grâce à des évaluations de formation et des compétences, ainsi que grâce à une meilleure performance des employées.

Retours des apprenants, récoltés grâce à des sondages, des groupes de discussion ou d'autres méthodes.

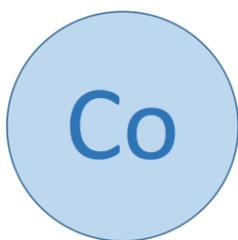


Concevoir des solutions d'apprentissage mixte

Rôle	Concevoir des solutions d'apprentissage mixte		
Résumé	Ce rôle concerne la conception de tout type d'interventions de formation, que l'on décide finalement ou non d'inclure un élément d'e-learning. Ce rôle doit être exploité pour une application appropriée de l'apprentissage numérique.		
Mission	Concevoir de nouveaux programmes d'apprentissage qui sont efficaces pour atteindre les résultats de formation désirés, efficaces en termes de temps, budget et autres ressources organisationnelles et flexibles à la fois pour les formateurs et les apprenants.		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Conception de cursus de programmes de formation qui sont efficaces pour atteindre les résultats de formation, efficaces en	Analyse des besoins (par exemple : manque de compétences, nouveau produit nécessitant formation) pour le programme de formation, tels qu'ils	Initiatives de l'organisation pour améliorer la performance des collaborateurs au-delà de la livraison de solution de formation.

	<p>termes de temps, budget et effort, flexibles en termes de livraison et qui peuvent être mis en place en respectant les contraintes de budget, temps et autres imposées par l'organisation.</p>	<p>sont articulés par ceux qui demandent le programme.</p> <p>Création d'une relation avec les soutiens du projet et les clients afin que le conception soit perçu comme un consultant de confiance et pas seulement un exécutant.</p> <p>Lien et maintien de bonnes relations avec les experts des sujets enseignés et des apprenants représentatifs.</p> <p>Conception de programmes qui exploitent les technologies d'apprentissage de façon appropriée mais où les technologies ne sont pas majoritaires.</p> <p>Communication autour des programmes conçus auprès des responsables du développement et de la formation, comme les développeurs de contenu de formation, les tuteurs en ligne.</p>	<p>Développement des politiques de l'organisation liées à la conception des programmes de formation.</p>
--	---	--	--

	Suivi et affinement des programmes.
Tâches principales	<p>Analyser les exigences pour la formation, en termes de besoins commerciaux généraux et de types spécifiques de formation nécessaires</p> <p>Analyser les spécificités du public cible.</p> <p>Analyser les contraintes et opportunités pratiques, comme le budget, le temps, les locaux, l'équipement, les outils logiciels, l'accès Internet, le nombre de tuteurs en ligne, facilitateurs de classe virtuelle et développeurs de contenu disponibles, etc.</p> <p>Déterminer comment le programme devrait être structuré en termes de cursus, et comment les objectifs de formation devraient être atteints dans chaque partie du cursus.</p> <p>Sélectionner des méthodes efficaces (activités de formation) pour chaque étape clé/élément du programme.</p> <p>Sélectionner le média de formation qui optimisera l'efficacité de chaque méthode, comme les parties qui devraient avoir lieu en face à face ou en ligne.</p>
Environnement	<p>Ce rôle est endossé par un employé ou un prestataire extérieur. Il ou elle est en lien soutenu avec les autres parties prenantes, notamment les apprenants, les experts du sujet enseigné, et ceux qui vont à l'avenir développer le programme et donner les formations.</p>
ICP	<p>Niveau de satisfaction du besoin exprimé</p> <p>Coût par apprenant</p> <p>Pertinence de la solution dans le temps</p> <p>Résultats de formation</p> <p>Retours des apprenants</p>

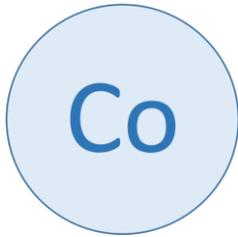


Développer le contenu d'apprentissage numérique (spécialiste)

Rôle	Développer le contenu d'apprentissage numérique (spécialiste)		
Résumé	Ce rôle est lié à la conception et/ou au développement de contenu de formation numérique sous toutes ses formes : tutoriels, simulations, jeux, évaluations, vidéos, podcasts, guides de dépannage, matériel de référence simple. Il est indispensable aux projets avancés nécessitant des compétences qui sont normalement présentes uniquement dans des équipes pluridisciplinaires réunissant des spécialistes créatifs, techniques et du contenu. Ce rôle constitue en temps normal un poste à temps plein.		
Mission	Créer le contenu de formation numérique qui répond au besoin de formation exprimé, en prenant en compte les caractéristiques de la population cible, en respectant les contraintes techniques, budgétaires et techniques.		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Qualité du contenu final en termes d'usabilité, de pertinence, de précision sur le sujet enseigné, du niveau d'engagement des apprenants, de normes de	Prise en main des recherches et analyses additionnelles si nécessaire. Direction de la conception détaillée et de l'effort de développement dans le cadre des paramètres établis pour le programme/cursus	Conception de cursus. Conception graphique, développement audiovisuel, construction de contenu, selon la façon dont l'équipe est structurée et

	<p>qualité de production et de solidité technique (absence d'erreurs).</p>	<p>global, en général en consultant d'autres spécialistes.</p> <p>Documentation de la conception détaillée.</p> <p>Rédaction et révision du contenu texte.</p> <p>Préparation des scénarios nécessaires.</p> <p>Coordination avec d'autres spécialistes, comme des graphistes, des animateurs, des illustrateurs, des développeurs logiciels, des spécialistes du son et de la vidéo, etc. pour assurer que le contenu conçu et développé est conforme au script/scénario.</p> <p>Maintien d'une relation de proximité avec les apprenants représentatifs pour assurer une expérience utilisateur optimale et un contenu pertinent.</p> <p>Obtention des validations des commanditaires du projet (ceux qui ont demandé le programme et qui peuvent également le financer) et des experts du sujet.</p>	<p>les tâches sont réparties.</p>
--	--	---	-----------------------------------

Tâches principales	<p>Gérer le processus de création de contenu.</p> <p>Concevoir le contenu.</p> <p>Écrire/scénariser le contenu.</p> <p>Préparer les interactions et les tests.</p> <p>Trouver les ressources audiovisuelles.</p> <p>Contribuer à ou superviser la construction du contenu.</p> <p>Tester et affiner le contenu.</p>
Environnement	<p>Ce rôle agit en tant que coordinateur d'une équipe de spécialistes, notamment des concepteurs d'apprentissage mixte, des commanditaires, des spécialistes du sujet et des apprenants. Ce rôle peut être trouvé dans des départements thématiques d'organisations importantes ou dans des petites entreprises indépendantes de développement de contenu.</p>
ICP	<p>Respect du budget de réalisation.</p> <p>Respect du calendrier de réalisation.</p> <p>Satisfaction des commanditaires/clients.</p> <p>Retours des apprenants.</p>

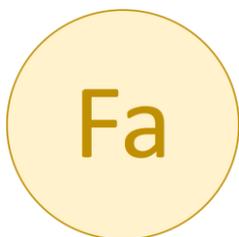


Développer le contenu d'apprentissage numérique (non-spécialiste)

Rôle	Développer le contenu d'apprentissage numérique (non-spécialiste)		
Résumé	<p>This role is undertaken by a teacher or trainer who designs and/or develops simpler forms of digital learning content, including reference materials, slides, assessments, screencasts, interview videos, podcasts, etc. This role will normally be just one aspect of a general teaching or training role. In some cases, the role may also be undertaken by a subject specialist who is not a learning professional.</p> <p>This role differs from the specialist digital content development role because the content will typically be developed to support the teaching or training for which the person is responsible, an example being the slides or reference material that a teacher or training creates for their classes. This can be contrasted with full-time content development, which could involve the creation of content for any subject or purpose.</p>		
Mission	Créer le contenu de formation numérique qui répond aux exigences de formation, en prenant en compte les caractéristiques de la population cible, en respectant les contraintes techniques, budgétaires et techniques.		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Qualité du contenu final.	Undertaking whatever additional research and analysis is required, including with representative learners.	Conception de cursus.

	<p>Leading the detailed design and development effort within the parameters established for the overall programme/curriculum.</p> <p>Rédaction et révision du contenu texte.</p> <p>Préparation des scénarios nécessaires.</p> <p>Sourcing or developing graphical and audio-visual content, possibly with the help of external specialists.</p> <p>Building the content using a variety of tools.</p> <p>Obtaining approvals from third parties (subject experts, curriculum designers, managers, etc.) where required.</p>
<p>Tâches principales</p>	<p>Concevoir le contenu.</p> <p>Écrire/scénariser le contenu.</p> <p>Préparer les interactions et les tests.</p> <p>Trouver ou développer les ressources audiovisuelles et graphiques.</p> <p>Construire du contenu.</p> <p>Tester et affiner le contenu.</p>
<p>Environnement</p>	<p>The role will be just one aspect of a broader teaching, training or subject specialist position. S/he is likely to undertake most aspects of the work her/himself or in partnership with colleagues/peers, but may also receive help from creative or technical specialists.</p>

ICP Résultats de formation.
Retours des apprenants.



Faciliter les sessions de classe virtuelle

Rôle	Faciliter les sessions de classe virtuelle		
Résumé	<p>Ce rôle inclut la conception et la livraison de sessions de groupe en temps réel en utilisant des outils de web conférences (parfois appelées « webinaires »). Ces sessions sont l'équivalent des sessions physiques dans les salles de classe et de conférence et peuvent prendre la forme de conférences, séminaires, ateliers, sessions de coaching et enseignement. Ce rôle est normalement un des aspects d'une responsabilité plus globale d'enseignement ou de formation ou peut-être endossé par un expert du sujet enseigné.</p> <p>La facilitation de classe virtuelle peut être une des responsabilités du tuteur en ligne, qui a alors la responsabilité globale de supervision et de livraison d'un programme d'apprentissage numérique.</p>		
Mission	Concevoir et livrer des sessions en ligne et en direct qui sont au moins aussi efficaces que leurs équivalents en classe physique, tout en optimisant le temps et le budget et en permettant plus de flexibilité en évitant aux apprenants de se déplacer.		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Efficacité des sessions effectuées,	Direction des recherches ou analyses	Conception de cursus.

mise en avant par les résultats de formation et les retours des apprenants.

additionnelles nécessaires.

Conception de la structure détaillée et du contenu des sessions en direct et en ligne.

Collaboration avec des collègues qui seront aussi impliqués dans l'animation des sessions.

Trouver ou développer les contenus audiovisuelles et graphiques, éventuellement avec l'aide de spécialistes externes.

Communication avec les apprenants avant et après les sessions.

Animation des sessions.

Révision et évaluation des sessions.

Tâches principales

Mener des recherches et analyses en lien avec le sujet enseigné, les exigences de formation, les spécificités du public et les contraintes pratiques.

Concevoir les sessions.

Collaborer avec des collègues qui seront aussi impliqués dans l'animation des sessions.

Trouver ou développer des contenus graphiques et audiovisuels, éventuellement avec l'aide de spécialistes externes.

Animer les sessions.

Réviser et évaluer les sessions.

Environnement	Le facilitateur est le plus susceptible d'animer des sessions similaires dans un environnement physique. La classe virtuelle est ainsi pour lui une façon parmi d'autres d'animer des sessions. Dans les organisations où la conception est centralisée, les facilitateurs peuvent être responsables uniquement de l'animation. La facilitation peut être effectuée de partout, même de la maison du facilitateur.
ICP	Résultats de formation. Retours des apprenants.



Tutorer en ligne

Rôle	Tutorer en ligne		
Résumé	<p>Ce rôle assure de fournir avec succès des programmes complets en ligne et d'apprentissage mixte à distance. Il soutient les étudiants au fil de ces programmes.</p> <p>Il peut aussi impliquer de soutenir ceux qui apprennent de façon informelle au travail, en dehors d'un programme formel, par exemple à travers de la curation de contenu.</p> <p>Le rôle du tuteur en ligne peut inclure une contribution à la conception des activités et exercices en ligne individuels et en groupes du programme.</p> <p>NB : Une des responsabilités comprises dans le tutorat en ligne peut être d'être un facilitateur de classe virtuelle. Néanmoins, tous les facilitateurs de classe virtuelle ne sont pas des tuteurs en ligne.</p>		
Mission	<p>Soutenir les étudiants selon leurs besoins pour s'assurer que les étudiants réussissent à finir les programmes de formation en ligne et d'apprentissage mixte qu'ils suivent. Cela peut inclure la facilitation des processus, du coaching, du conseil, des retours sur les différents exercices, la notation d'exercices formels, de la curation de contenu et l'aide à apprendre de façon plus productive.</p> <p>Suivre, influencer et, si nécessaire, contrôler le comportement des étudiants des programmes. S'assurer, là où c'est opportun, de l'intégrité académique des programmes.</p> <p>Dans certaines situations, continuer le soutien et la facilitation de l'apprentissage au-delà des limites du programme.</p>		
Livrables	<i>Répond de</i>	<i>Responsable de</i>	<i>Contribue à</i>
	Résultats de formation	Affinement des activités et exercices	Conception de cursus.

	<p>atteints pour les programmes en ligne et mixtes.</p>	<p>en ligne pour répondre aux besoins d'individus et groupes spécifiques.</p> <p>Modération des activités grâce à des forums, wikis, blogs et autres outils sociaux de formation.</p> <p>Suivi et réponse aux comportements en ligne des apprenants.</p> <p>Notation des devoirs.</p> <p>Retours aux étudiants.</p> <p>Animation de sessions en classes virtuelles en direct, lorsqu'elles sont incluses dans le cursus (voir le profil de rôle séparé du Facilitateur de classe virtuelle).</p> <p>Soutien aux étudiants qui ont des difficultés.</p> <p>Suivi et affinement les plannings de programmes.</p> <p>Curation de contenu.</p>	<p>Développement de contenu numérique de formation.</p> <p>Conception d'activités et exercices en ligne.</p> <p>Mise en place de programme dans un environnement d'apprentissage virtuel.</p>
<p>Tâches principales</p>	<p>Contribuer à la mise en place de programme dans un environnement d'apprentissage virtuel.</p> <p>Affiner les activités et exercices en ligne pour répondre aux besoins d'individus et groupes donnés.</p> <p>Modérer les activités grâce à des forums, wikis, blogs et autres outils sociaux de formation.</p> <p>Suivre et répondre aux comportements en ligne des apprenants.</p> <p>Noter les devoirs.</p>		

<p>Environnement</p> <p>ICP</p>	<p>Faire des retours aux étudiants.</p> <p>Animer des sessions en classes virtuelles en direct, lorsqu'elles sont incluses dans le cursus (voir le profil de rôle séparé du Facilitateur de classe virtuelle).</p> <p>Soutenir les étudiants qui ont des difficultés.</p> <p>Suivre et affiner les plannings de programmes.</p> <p>Curater du contenu pour les étudiants qui participent ou non aux programmes. Ceci peut prendre la forme de recommandations de livres, sites web, vidéos et communautés en ligne.</p> <p>La personne qui endosse ce rôle peut avoir de l'expérience dans l'animation de programmes similaires dans un environnement traditionnel, en face à face.</p> <p>Dans de nombreux cas, on ne demande pas aux tuteurs en ligne d'être très impliqués dans la conception des programmes qu'ils tudent.</p> <p>Ils peuvent aussi être responsable de l'animation des classes virtuelles.</p> <p>Ils peuvent aussi être responsables de la conception et du développement de contenu de formation numérique (voir « développer du contenu numérique de formation »).</p> <p>Ce rôle peut être rempli de n'importe quel endroit, même le domicile du tuteur.</p> <p>Résultats de formation.</p> <p>Retours des apprenants.</p>
---------------------------------	---

Le projet eVirtue compétences e-learning est co-financé par le programme Leonardo da Vinci du programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie de la Commission européenne.



AVERTISSEMENT : Ce document reflète uniquement les opinions de ses auteurs et la Commission européenne ne saurait être tenue pour responsable de toute utilisation faite des informations contenues ici.