Fiche Technique:Formation Digitalisation pédagogique et e-learning au Maroc

Objectifs de la formation

- Structurer une stratégie et une feuille de route de digitalisation.
- Choisir et piloter un LMS/LXP et une stack d'outils cohérente.
- Scénariser et prototyper des modules e-learning engageants.
- Concevoir des classes virtuelles à forte valeur ajoutée.
- Produire des contenus multimédias efficaces (vidéo, audio, interactifs).
- Mesurer l'impact (engagement, performance) via SCORM/xAPI et tableaux de bord.

> Approche learning-by-doing avec livrables transférables: storyboard prêt à produire, prototype e-learning, plan de déploiement LMS, matrice de compétences.

Population cible

- Responsables formation, DRH, chefs de projet digital learning, référents pédagogiques, formateurs internes, experts métiers.
- Responsables qualité, IT, DSI impliqués dans le choix, la sécurité et la gouvernance d'un LMS.
- Directions/BU souhaitant industrialiser l'upskilling et le reskilling.
- Organismes de formation, universités d'entreprise, établissements d'enseignement supérieur.
- ONG, institutions publiques, agences gouvernementales, entreprises multi-sites et secteurs régulés.
- PME/ETI en structuration de la fonction formation; contextes francophones/arabophones.

Durée de la formation

Formats disponibles: présentiel, distanciel ou blended. Parcours modulables selon vos priorités.

Parcours	Format	Durée indicative	Livrables clés
Accéléré	Distanciel (classe virtuelle + asynchrone)	2 semaines	Feuille de route + storyboard d'un module
Standard	Blended (présentiel + e-learning)	4 à 6 semaines	Prototype e-learning + plan de déploiement LMS
Premium	Sur-mesure (coaching d'équipe projet)	8 à 10 semaines	Parcours complet + tableaux de bord d'impact

Ateliers pratiques, feedbacks individualisés et ressources réutilisables (templates, check-lists, matrices). Coaching optionnel pour sécuriser le passage en production.

Programme de la formation

Parcours en ateliers progressifs avec livrables concrets à chaque module.

Module 1 — Vision, maturité et feuille de route

- Diagnostic de maturité (process, outils, compétences) et priorisation.
- Feuille de route phasée et quick wins en < 90 jours.

Module 2 — Ingénierie pédagogique digitale

- Analyse des besoins, objectifs mesurables (Bloom), scénarisation.
- Storyboarding, microlearning, évaluations formatives/sommatives.

Module 3 — Outils, LMS et écosystème

- Comparatif LMS/LXP/outils auteurs et critères (interop, coût, analytics, sécurité).
- Gouvernance et support (rôles, SLA, SSO, HRIS, BI).

Module 4 — Conception et production e-learning

- Gabarits, composants mutualisés et workflow expert–pédago–design.
- Cohérence UX/UI, accessibilité, optimisation médias et mobile.

Module 5 — Classes virtuelles et blended learning

- Règles d’or: objectifs courts, interactions toutes les 3–5 minutes.
- Orchestration avant/pendant/après et ancrage post-session.

Module 6 — Interactivité avancée et gamification

- Mécaniques de jeu, scénarios ramifiés, simulations métiers.
- Évaluation adaptative et interactivité au service des compétences.

Module 7 — Déploiement, communication et adoption

- Plan de communication, ambassadeurs, engagement des managers.
- Segmentation des audiences et boucles d’amélioration continue.

Module 8 — Évaluation et pilotage par la donnée

- Indicateurs d’adoption, complétion, progression, satisfaction.
- Tableaux de bord décisionnels; modèles Kirkpatrick et Phillips ROI.