**Mots clés** :

E-learning, LMS, SCORM, Flash, Interactive

**Projet** :

Transformer la formation ICRC RADIOCOM en un support éducatif scormé.

**1. Contenu interactif**:

L'apprenant utilise sa souris et les touches du clavier pour interagir avec un contenu éducatif.

Il peut passer la souris sur un composant pour lire plus d'informations, utiliser les flèches du clavier pour suivre un enchainement...

Lorsque l'apprenant parcourt tous les écrans, l'information "cours terminé" est remontée vers la plateforme LMS.

**2. Contenu sonore**:

En cliquant sur un composant graphique (l'image d'une personne, un bouton,...) l'apprenant entend un son qui se joue en arrière plan pour expliquer un phénomène ou bien entendre une discussion entre des membres de l'équipe ICRC.

L'information "cours terminé" sera remontée vers la plateforme LMS seulement si tous les contenus sonores ont été explorés par l'apprenant.

**3. Contenu statique**:

Dans les cours statique le SCO (Sharable Content Object) présente à l’apprenant un ensemble d’ecrans avec un contenu textuel illustré parfois pas des images.

Lorsque l'apprenant parcourt tous les écrans, l'information "cours terminé" est remontée vers la plateforme LMS.

**4. Quizz** :

Les quizz évaluent les connaissances des apprenants de la formation ICRC. Un quizz est constitué par un ensemble d’écrans Flash avec des questions Vrai/Faux, des questions à choix unique et des questions à choix multiples.

Suite à une réponse, et avant de passer à la question suivante, le SCO affiche une explication textuelle (Ce feedback est basé sur réponse de l’apprenant).

A la fin du quizz, le grain affiche le résultat à l’apprenant. Ce résultat est renvoyé aussi à la plateforme LMS.

**5. Jeux** :

Les jeux combinent entre tous les autres types de contenu éducatif sauf qu’il n’y a pas aucune information renvoyée à la plateforme LMS.