

La place de la personne âgée dans notre société et les conséquences du vieillissement de la population.



Description générale

Sur cet écran apparaît le logo de CAPVITAL, le nom du module ainsi qu'un message de bienvenue, la voix-off répètera les informations. L'apparition du bouton central bouton_play_1.jpeg permettra à l'apprenant de commencer la formation.

Texte à l'écran :

Texte_titre_E2_01 : La place de la personne âgée dans notre société et les conséquences du vieillissement de la population.

Texte_corps_E2_01 : Bienvenue dans ce module! Durée : 12 minutes.

Texte Voix off : VO_E2_01.mp3

Texte_voixoff_E2_01 Ce module fait partie du parcours de formation CAPVITAL sur la sensibilisation au vieillissement. À l'issue de ce module de **12 minutes**, vous serez en mesure de mieux comprendre la place qu'occupe la personne âgée dans notre société et les enjeux liés au vieillissement de la population.

Navigation :

Clic sur le bouton démarrer *bouton_play_1.jpeg* pour lancer le module et accéder à l'écran suivant E3_01

Médias :

Background Olderpeople-handshake.jpeg

Logo logo-Capvital.svg

Voix-off : VO_E2_01.mp3

Bouton

bouton_play_1.jpeg

Animation / ordre d'apparition

1. Tout apparaît de manière simultanée à l'écran à l'exception du bouton **DEMARRER** bouton_play_1.jpeg pendant que la voix off se déclenche automatiquement.
2. Apparition du Bouton action démarrer bouton_play_1.jpeg à la fin du média voix-off VO_E2_01.mp3

Interactions

- Si l'apprenant clique sur le bouton DEMARRER bouton_play_1.jpeg , il est envoyé à l'écran E3_01.

Plan détaillé écran des séquences

Introduction **Durée : 50''**

Ecran	Description	Objectif écran	Durée
1	Animation	Présentation corporate de Capvital	1''
2	Ecran d'accueil	Splash screen	09''
3	Introduction	Accueil module/ présentation plan	20''
4	Navigation	Présentation iconographie / Navigation	20''

Apprentissage **Durée : 430 '' (07 min)**

Ecran	Description	Objectif écran	Durée
5	La vieillesse	Avoir une vision de l'âge de la vieillesse.	135''
6	Un enjeu social	Appréhender la notion de vieillissement de la population et les enjeux économiques.	160''
7	Un enjeu sociétal	Comprendre les enjeux de l'accompagnement.	135''
8	Evaluation	Quiz formatif sur le contenu	130''

Sortie **Durée : 130''**

Ecran	Description	Objectif écran	Durée
9	En résumé	Rappel notions importantes	120''
10	Sortie	Fin de module / page de sortie	10''

Ecran 1 : Animation	E1_01
Ecran 2 : Splash Screen	E2_01
Ecran 3 : Introduction	E3_01
Ecran 4 : Navigation	E4_01

Ecran 5 : La vieillesse	E5_01 (Activité formative)	E5_01_a Feedback (+) E5_01_b Feedback (-)
	E5_02	
Ecran 6 : Un enjeu social	E6_01 (Activité formative)	E6_01_a Feedback (+) E6_01_b Feedback (-)
	E6_02	
Ecran 7 : Un enjeu sociétal	E7_01 (Activité formative)	E7_01_a Feedback (+) E7_01_b Feedback (-)
	E7_02	

Ecran 8 : Evaluation	E8_01 E8_02 (Activité évaluative) E8_03 (Activité évaluative) E8_04 (Activité évaluative)	
----------------------	--	--

Ecran 9 : Résumé Ecran 10 : Sortie	E9_01 E10_01	
---------------------------------------	-----------------	--



 **SOMMAIRE**

INTRODUCTION

LA VIEILLESSE

UN ENJEU SOCIAL


UN ENJEU SOCIÉTAL

EVALUATION

EN RESUME



Menu






Valider

Suivant






Télécharger
Visiter une page
Visionner une vidéo

Boutons commencer
survoler valider

Infos plus
Notion importante



Choisissez un Avatar en cochant sur la case puis valider



Description générale

Sur cet écran (calque) apparaît les avatars, qui personnaliseront le parcours de l'apprenant. L'apparition du bouton vers le bas permettra à l'apprenant de commencer la formation avec son avatar.

Texte à l'écran :

Texte_titre_E4_01_a : Choisissez un avatar en cochant la case puis valider.

Texte Voix off : X

Navigation :

Clic sur le bouton (*bouton_lancer.jpeg*) pour lancer le module et accéder à l'écran suivant

Médias :

Background : bloc rectangle #8C50A6

Avatars :

image_avatarH-01.jpeg ,
image_avatarF-02.jpeg

Boutons:

Pictogramme *bouton_lancer.jpeg*

Animation / ordre d'apparition

1. Tout apparaît de manière simultanée en rideau à l'écran à l'exception du bouton **LANCER** *bouton_lancer.jpeg*.
2. Lorsque l'apprenant à cocher la case le bouton Lancer apparait

Interactions

- Si l'apprenant clique sur le bouton LANCER, il est envoyé à E5_01