



LE DESIGN APPLIQUÉ DANS LES ORGANISATIONS

SÉVERINE CHARLON
DESIGNER DE L'APPRENTISSAGE



web



GRAIN'S CRÉATEUR DE CONNAISSANCES
WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

Gra

Grain's

Grain's

Créateu

Créateur de

Créateur de connaissances

Agence
pédagogique
solution
permanente
organisa

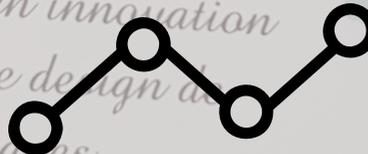
Age
péda
solu
per

Grain's

Créateur de connaissances



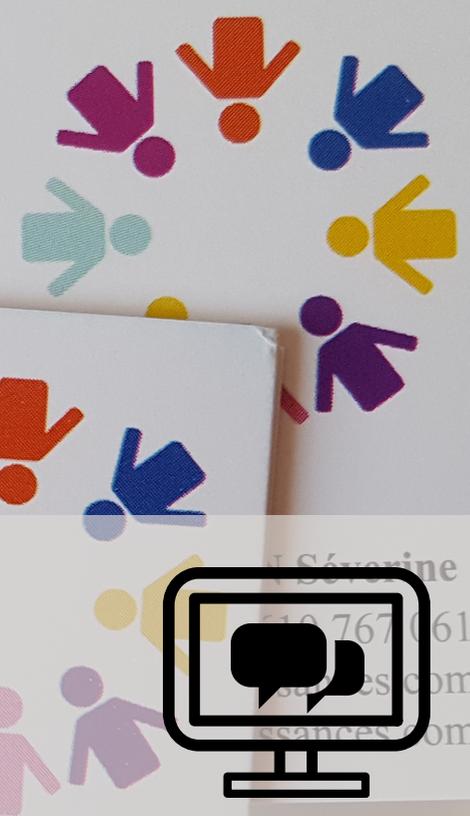
**INGÉNIERIE
HUMAINE &
INNOVATION**



**DESIGN DE SOLUTIONS
D'APPRENTISSAGE
ET AGENCEMENT DU
SAVOIR**



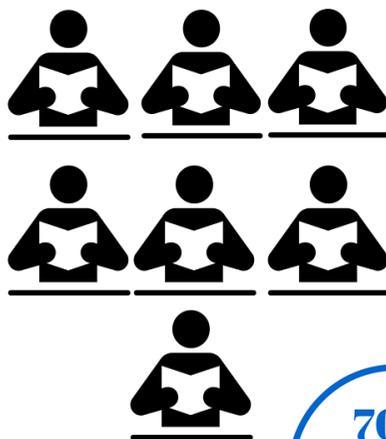
**ATELIERS DE CO-
CONCEPTION**



NOTRE APPROCHE

Apprentissage permanent

L'apprentissage en entreprise est formel et informel.



70 %
SUR SON
POSTE DE
TRAVAIL



20 %
AVEC SES
COLLEGUES



10 %
ACTIONS DE
FORMATION

NOTRE CONCEPT

LE DESIGN LEARNING

LE DESIGN LEARNING S'INSPIRE DES MÉTHODOLOGIES D'INNOVATION (DESIGN THINKING) ET DE LA GESTION DE LA CONNAISSANCE (KNOWLEDGE MANAGEMENT).

LE DESIGN LEARNING CONSISTE À CONCEVOIR DES PARCOURS D'APPRENTISSAGE EN S'APPUYANT SUR L'EXPÉRIENCE DES COLLABORATEURS ET SUR L'APPRENTISSAGE ENTRE PAIRS.

WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

LA MÉTHODE

L'APPLICATION DE L'ESPRIT ET DU PROCESSUS
DE DESIGN THINKING À LA FORMATION

COLLECTER

AUDIT SUR LE NIVEAU
DE CONNAISSANCE ET
LES MÉTHODES
D'APPRENTISSAGE

DÉFINIR

IDENTIFIER LA
PROBLEMATIQUE
D'APPRENTISSAGE ET
COMMENT LE
PARTICIPANT
APPRENDRA

PROTOTYPER

CONCEVOIR LE
PARCOURS ET
CONSTRUIRE DES
RESSOURCES
PÉDAGOGIQUES UTILES EN
SITUATION DE TRAVAIL

**EVALUER &
DEPLOYER**

MESURER LES
APPRENTISSAGES &
DEPLOYER AU SEIN
DE L'ORGANISATION



métier de conseiller

Experts de l'accompagnement à la création d'entreprise

Référentiel partagé par tous

Mémento des fondamentaux du conseiller

Kit de déploiement nouvelles offres

Les outils de professionnalisation

95 % des répondants considèrent que la maîtrise des méthodes et des outils sont des sujets importants.

Objectifs d'apprentissage exprimés
Savoir faire et connaître



93 % des répondants considèrent que la maîtrise des techniques d'accompagnement est un sujet important.

87 % des répondants considèrent que les offres CCI sont un sujet important.

Objectifs d'apprentissage exprimés
Savoir-faire, former, expliquer et connaître (89 %).

96 % des répondants considèrent que la culture de l'entrepreneuriat et la transmission est un sujet important.

Objectifs d'apprentissage exprimés
Savoir-faire, former, expliquer et avoir un critique (43 %).

88 % des répondants considèrent que la réglementation est un sujet important pour bien exercer le métier d'accompagnateur d'entrepreneurs.

Objectifs d'apprentissage exprimés
Acquisition de connaissances + savoir-faire (46%).

Objectifs d'apprentissage exprimés
Acquisition de connaissances + savoir-faire (70%).

Les sujets importants à traiter dans le parcours de professionnalisation et les objectifs d'apprentissage exprimés.

COLLECTER

AUDIT SUR LE NIVEAU DE CONNAISSANCE ET LA MANIERE D'APPRENDRE

Nous cherchons à connaître ce qu'il est nécessaire de savoir...



Résultats du quiz en ligne créé avec Google forms

Nombre de répondants : 52

L'opportunité d'apprendre pour le participant (thématiques, outils, procédures métiers)

Les différentes formes de pédagogie active et sur l'usage de plusieurs outils à des fins pédagogiques en les expérimentant au cours de la formation

Modalités de la classe inversée à partir d'une communication séquencée sur plusieurs semaines et à travers plusieurs activités à réaliser à partir de plusieurs espaces collaboratifs (Pearltrees et la communauté Google +)
L'atelier est organisée sous mode projet et animé en s'inspirant de la pédagogie socio-constructivisme (apprentissage social)

Le format souhaité des séquences (séquençages, activités, supports utilisés)

Plusieurs séquences sont proposées, intercalées d'une communication par email et via la communauté google +.
Des séquences sont proposées en mode classe inversée avec des activités à réaliser en amont de la journée en présentiel.
Une séquence est proposée pour évaluer la connaissance des participants sur les thématiques développées au cours du processus d'apprentissage. En fonction des résultats obtenus de l'évaluation, le contenu des ressources pédagogiques sera adapté sur la plateforme Pearltrees. Une séquence aura lieu sur le choix du projet. Une séquence sur la découverte des ressources pédagogiques sur Pearltrees. L'atelier du 12 avril 2016 est organisée en plusieurs séquences très courtes pour créer de l'interactivité et de l'appropriation des outils proposés. L'objectif de la journée étant principalement de travailler sur les projets et de faire travailler les groupes en équipe : partage des connaissances et apprentissage social, travail collectif, communication.

Outils TIC et technologies (transférables à l'apprenant)

- Forum
- Classe virtuelle
- Vidéo/partage
- Réseau social
- Wiki
- Blog
- Bibliothèque numérique

Activités clés à réaliser au cours de la formation

- Evaluation des connaissances
- Consultation des ressources pédagogiques proposées sur des supports variés (vidéo, lectures, sondages, quiz, découverte, forum)
- Recherche d'informations
- Tests des outils
- Expérimentation de la démarche de prototypage
- Expérimentation du mode projet en formation

Typologies d'apprenants

Conseillers formation de la Délégation Régionale du CNFPT Languedoc-Roussillon, en charge de la mise en œuvre des programmes de formation inter et intra.

DEFINIR

IDENTIFIER LA PROBLEMATIQUE D'APPRENTISSAGE ET COMMENT LE PARTICIPANT APPRENDRA

Nous définissons les priorités d'apprentissage et comment le collaborateur s'appropriera les connaissances requises.

Le scénario pédagogique en amont et pour l'atelier du 12 avril 2016



Description : Découverte des ressources et évaluation des connaissances. Consultation des ressources pédagogiques en amont de l'atelier afin d'acculturer les participants sur les thématiques choisies. Plusieurs ressources pédagogiques sont proposées en fonction du niveau de connaissances des participants.

Description : Choix des projets par les participants à partir de la plateforme DOODLE. Organisation des contenus par thématique sur la plateforme Pearltrees.

Description : Proposition de rencontre virtuelle sur Google + pour échanger et répondre aux questions des participants. Découverte de l'outil Hang Out.

Description : Deroulement de l'atelier projet à partir de la méthode Design Thinking - expérimentation du jeu en formation et du traitement de données. Exploration des typologies de LMS en lien avec les pédagogies. S'appuyer sur la communauté Google + pour partager en direct le contenu de la journée avec les membres de la communauté. Organisation des équipes et animation de la journée en travaillant sur le partage de connaissance et la collaboration entre les membres de chaque équipe.



Créer facilement des infographies avec EASEL.LY



FICHE MODALITE

RESUME : EASEL.LY EST UN SITE INTERNET FACILITANT LA CONCEPTION ET LA DIFFUSION D'INFOGRAPHIES.

AVANTAGE : OUTIL FACILE A S'APPROPRIER ET LUDIQUE. INSCRIPTION GRATUITE

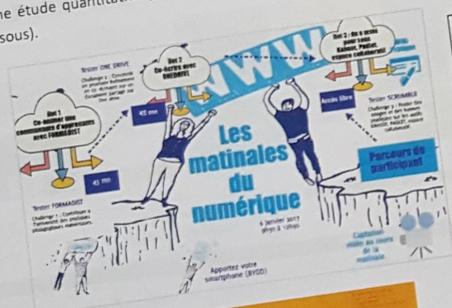
LIMITE : DANS SON ABONNEMENT GRATUIT, NE PERMET PLUS D'EXPORTER EN PDF

DEFINITION

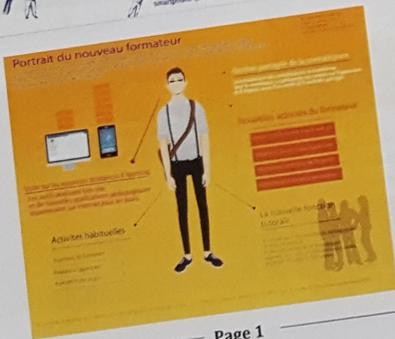
La création d'une infographie est devenue une activité simple à réaliser pour les formateurs. De nombreux outils en ligne, comme l'outil EASEL.LY, proposent de réaliser des modèles très faciles à adapter pour concevoir des visuels pédagogiques, ludiques et diffusables au cours d'une séance de formation.

Les infographies sont devenues des contenus extrêmement appréciés des apprenants. Le terme « infographie » est un mot-valise formé à partir de « informatique » et de « graphie ». Le terme infographie est utilisé par certains au sens de diagramme, cartographie et tout type de schéma explicatif destiné à mettre en image des informations, notamment statistiques ou géographiques.

L'infographie permet de pouvoir construire une forme de document attractive, simple, claire et visuelle sans se défaire du fond. Les infographies permettent de visualiser plus facilement un ensemble de données parfois complexes. Une image est parfois plus parlante qu'un long discours ! Elles permettent de comprendre en un coup d'œil les principaux enseignements d'une étude quantitative par exemple, ou un programme de formation. (voir exemples ci-dessous).



Exemple d'une infographie pour illustrer un programme de formation



Infographie sur l'évolution d'un métier

Réaliser un quiz ludic avec le site Kahor



tion d'un quiz permet de tester des connais... ière ludique, ou d'introduire un séminaire

tion du jeu ou du quiz

tion d'un quiz nécessite un temps de prép

vestissement pour un questionnaire d'un

J deux solutions peuvent être propo

avec du matériel différent :

tu en équipe

rateur par table tablette, ou Smar

irs

roprojecteur + ordinateur pour pr

Individuel

lphone par personne avec ac

imettant de lancer les questi

projecteur pour projeter les c

vidéo projecteur pour restit

z sur le site https://

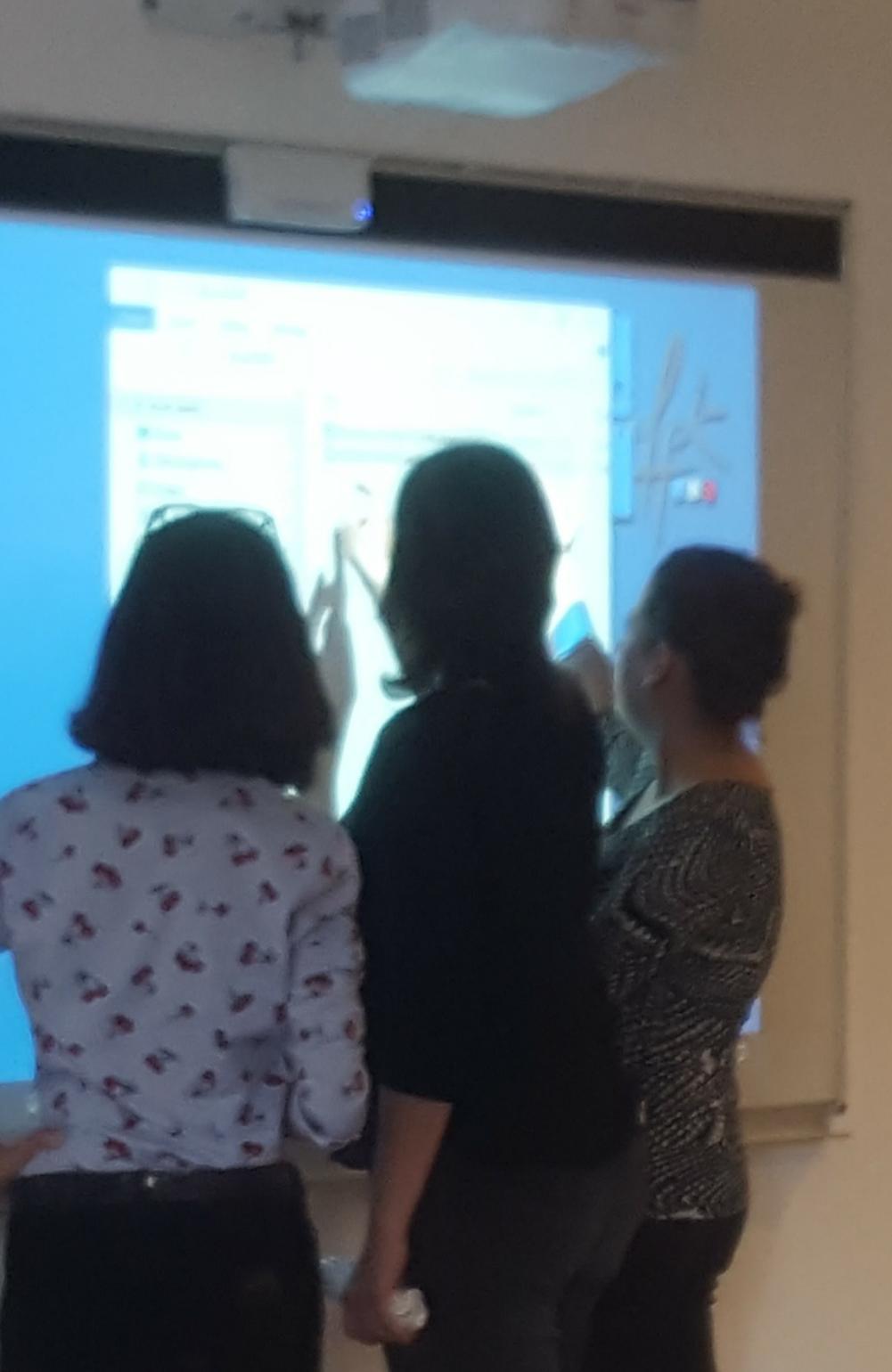
tre compte créé et r

PROTOTYPER

CONCEVOIR LE PARCOURS ET CONSTRUIRE DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES UTILES EN SITUATION DE TRAVAIL

Nous élaborons des parcours et des ressources pour apprendre en toute autonomie.





EVALUER & DEPLOYER

MESURER LES APPRENTISSAGES & DEPLOYER
AU SEIN DE L'ORGANISATION

*Expérimenter tout en mesurant
régulièrement l'expérience
utilisateur*

LES REALISATIONS

L'APPLICATION DU DESIGN THINKING DANS LES
PROCESSUS D'APPRENTISSAGES ET DANS LES
ORGANISATIONS

DESIGN D'UN PLAN DE
FORMATION POUR UN
COLLECTIVITÉ
TERRITORIALE

DESIGN DE SOLUTIONS
POUR APPRENDRE EN
TOUTE AUTONOMIE ET EN
SITUATION DE TRAVAIL

ANIMATION DE
E-COMMUNAUTÉS
RÉSEAU RÉGIONAL DU
CNFPT

DESIGN VISUEL DE
SOLUTIONS ET
APPRENTISSAGE
EN ÉQUIPE

RÉALISATION

DESIGN D'UN PLAN DE FORMATION POUR UN COLLECTIVITÉ TERRITORIALE



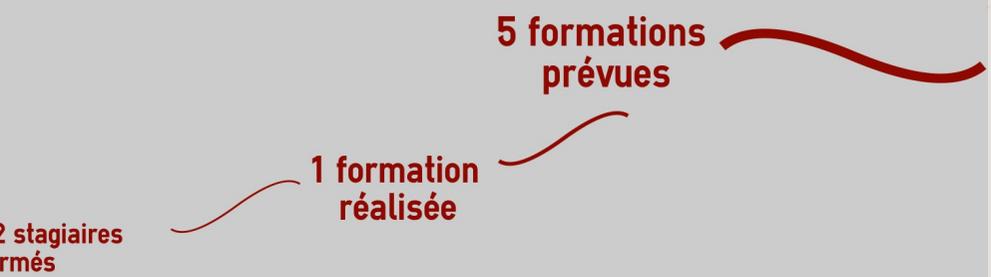
Parcours professionnel



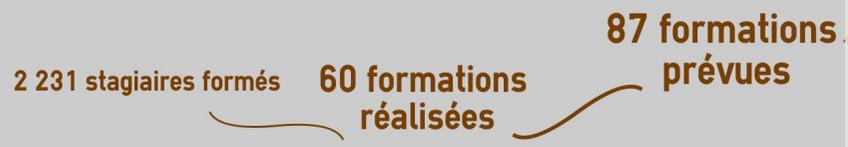
Favoriser le bien au travail



Enjeu : Identifier de nouveaux domaines de formation en cohérence avec le projet politique de la collectivité et l'expérience des utilisateurs du plan de formation. Engager toutes les parties prenantes dans la conception du futur plan de formation.



Réalisations : Atelier de co-conception avec un groupe de travail en utilisant une technique d'idéation, audit du plan de formation triennal.



Résultats : Identification des grands domaines de formation et des modalités avec l'ensemble des parties prenantes, évolution des relations entre le service des RH et les différents services de la collectivité.

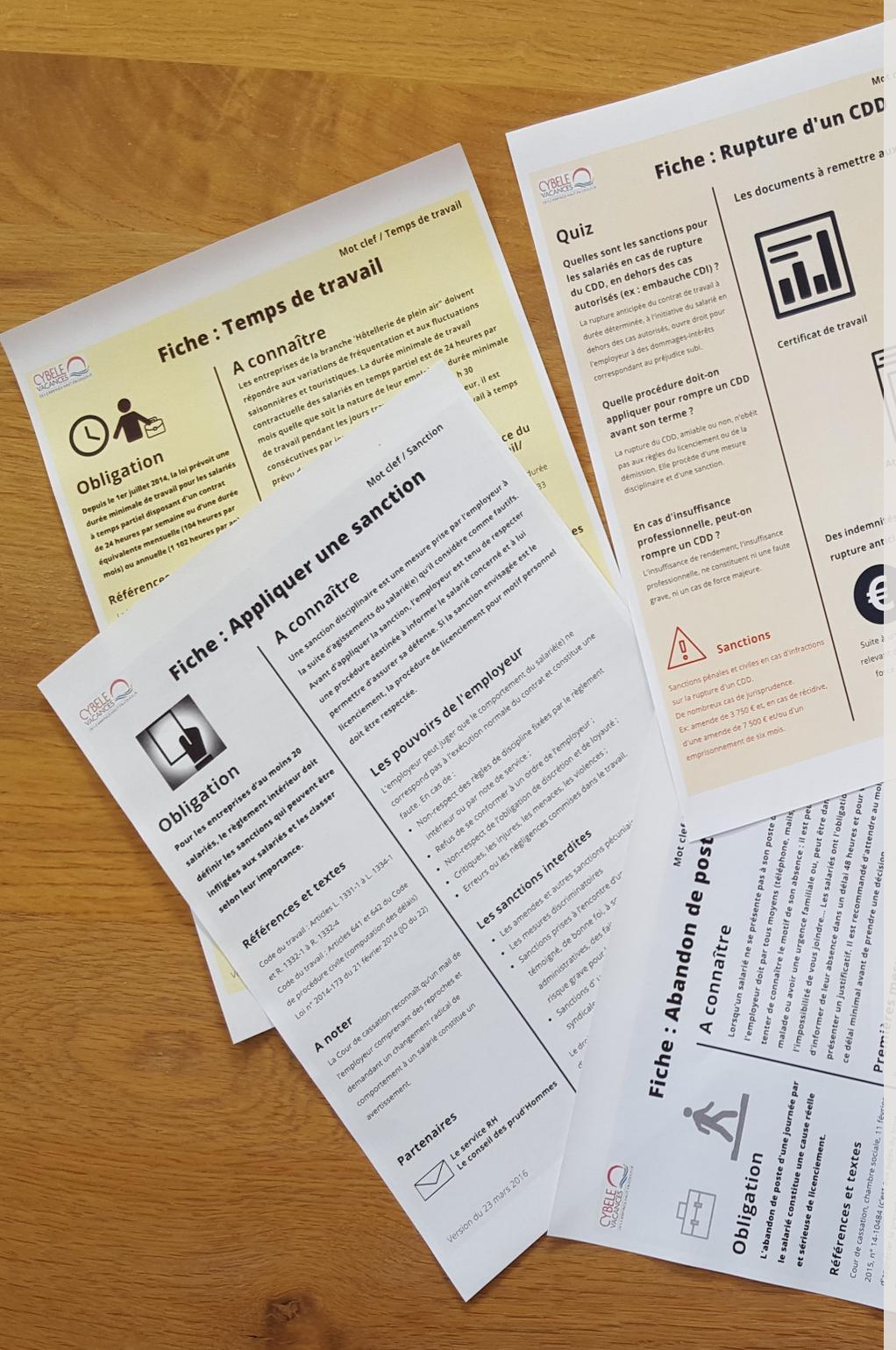
RÉALISATION

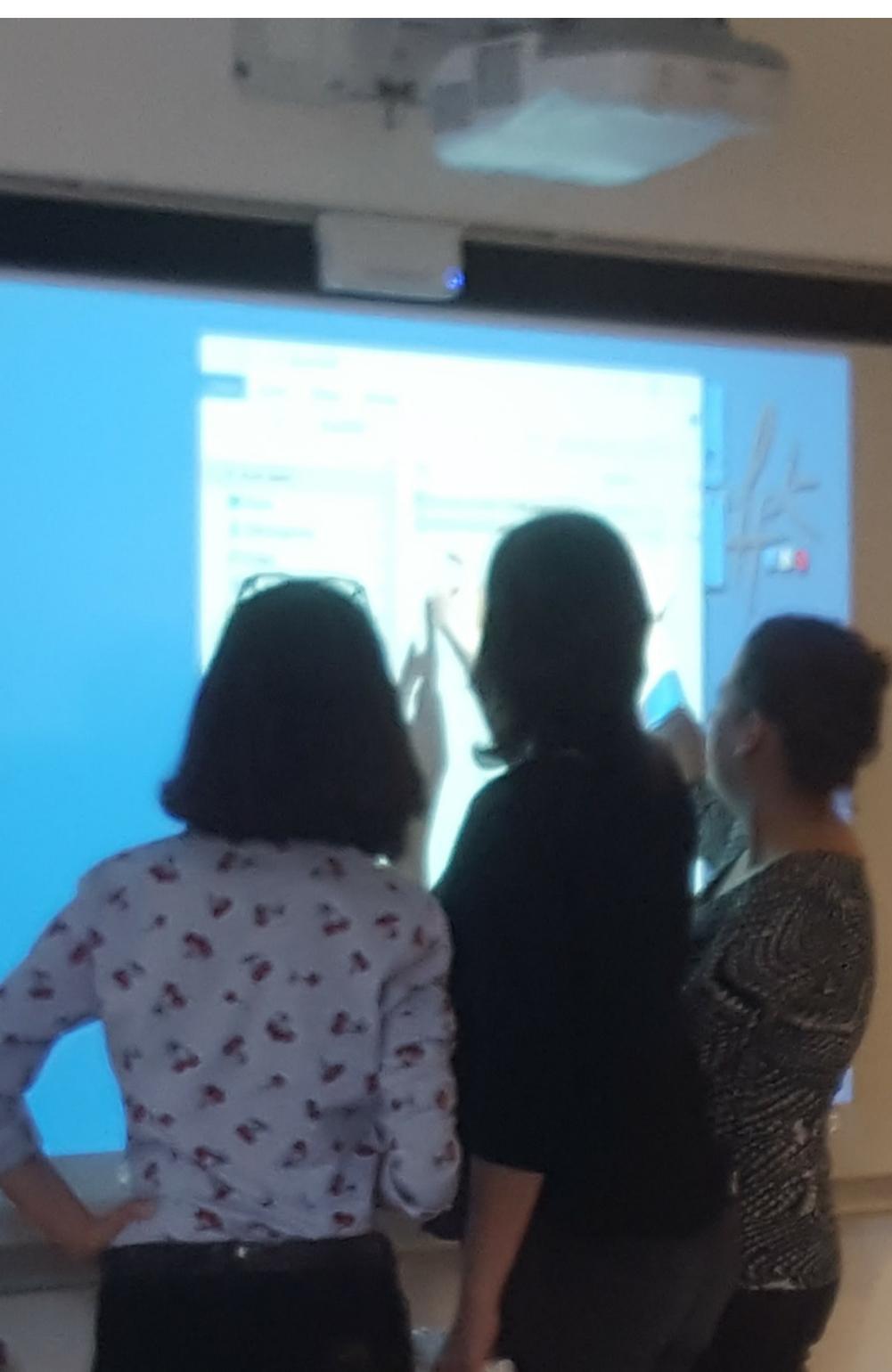
DESIGN DE SOLUTIONS POUR APPRENDRE EN TOUTE AUTONOMIE ET EN SITUATION DE TRAVAIL

Enjeu : Renforcer les connaissances des directions sur la réglementation et la sécurité dans les établissements du Groupe Cybèle Vacances.

Réalisations : Auto-évaluation en ligne des directions sur leur niveau de connaissance. Conception des livrables en lien avec l'activité annuelle. Communication des livrables en cohérence avec l'activité.

Résultats : Auto-formation et évolution vers l'apprentissage entre pairs (partage des connaissances dans la conception des livrables). Evolution vers l'organisation apprenante (cf. livre blanc sur le site).





RÉALISATION

ANIMATION DE (E)-COMMUNAUTÉS RÉSEAU RÉGIONAL DU CNFPT

Enjeu : Acculturer un réseau de professionnels, formateurs occasionnels au CNFPT, sur les outils numériques.

Réalisations : Audit sur les usages d'internet, animation de tutos et de classes virtuelles, expérimentation d'outils numériques et d'objets connectés en présentiel. Conception d'activités pédagogiques ludiques à distance.

Résultats : Création d'une E-communauté, acculturation aux outils numériques, à l'expérimentation et à la facilitation. Mobilisation de futurs formateurs ambassadeurs du numérique.



RÉALISATION

DESIGN VISUEL DE SOLUTIONS ET APPRENTISSAGE EN ÉQUIPE

Enjeu : Accompagner une équipe à adopter des techniques de travail collaboratives et le design de solutions.

Réalisations : Animation d'un atelier collaboratif, dans le cadre d'un changement organisationnel et d'un recrutement. Technique d'idéation et de design visuel des solutions envisagées.

Résultats : Expérimentation et apprentissage d'une technique d'idéation avec les membres de l'équipe. Découverte d'une nouvelle méthode de résolution de problèmes et d'animation d'un groupe de travail. Prise de décision collective.



WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

