

- Repérer et mobiliser les acteurs : formateurs intéressés par le projet / collectivités
⇒ groupe de travail de dispositif
- écriture du scénario
 - * distinguer le contenu pédagogique
 - * préparer les ressources utilisées : compréhension, accès, ...
 - * créer des outils d'autoévaluation
 - * quantifier le temps nécessaire à la lecture et l'appropriation des ressources

LE DESIGN APPLIQUÉ À LA FORMATION

SÉVERINE CHARLON
DESIGNER DE L'APPRENTISSAGE
EN ENTREPRISE



GRAIN'S CREATEUR DE CONNAISSANCES
WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

Grain's
Créateur de connaissances
Agence pédagogique
solution permanente
organisat

Grain's

Créateur de connaissances

Agence pédagogique
solution permanente
organisat



**INGÉNIERIE &
INNOVATION
PEDAGOGIQUE**

Grain's

Créateur de connaissances

Agence spécialisée en innovation

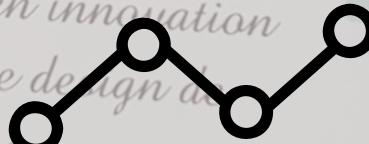
Grain's

Créateur de connaissances

Agence spécialisée en innovation
pédagogique et dans le design de

solutions d'apprentissages

permanents dans les



**DESIGN DE
L'APPRENTISSAGE
EN ENTREPRISE**

**WEBCONFÉRENCES
& ATELIERS**

CHARLON Séverine

Tel : + 33 (0) 610 767 061

contact@createurdeconnaissances.com

www.createurdeconnaissances.com

WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

TEL : 06 10 76 70 61

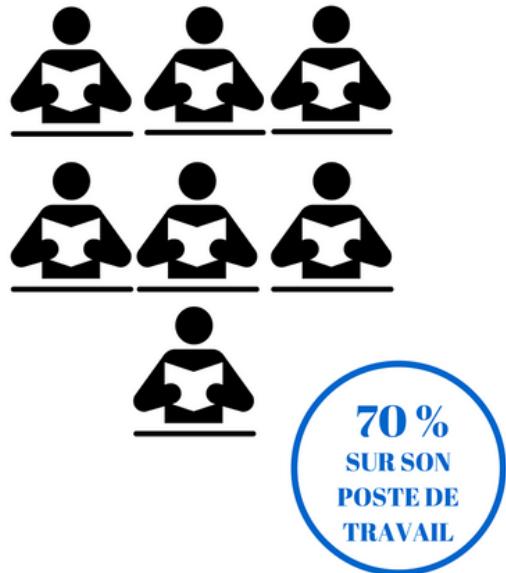


web

NOTRE APPROCHE

Apprentissage permanent

L'apprentissage en entreprise est formel et informel.



LE DESIGN LEARNING

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

IL CONSISTE À CONCEVOIR DES PARCOURS D'APPRENTISSAGE PERMANENT AU SEIN DE L'ENTREPRISE EN S'APPUYANT SUR L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR DES COLLABORATEURS ET À FORMALISER LEURS CONNAISSANCES, TRANSMIS TRÈS SOUVENT ORALEMENT, DE FAÇON INFORMELLE.

LA CONNAISSANCE EST UN BIEN IMMATÉRIEL, CAPITAL INTELLECTUEL DE L'ENTREPRISE. LE DESIGN LEARNING S'APPUIE SUR LE SAVOIR DES COLLABORATEURS, POUR CONCEVOIR DES PROCESSUS D'APPRENTISSAGE PERMANENT.

GALILÉE DISAIT : "ON NE PEUT RIEN APPRENDRE AUX GENS. ON PEUT SEULEMENT LES AIDER À DÉCOUVRIR QU'ILS POSSÈDENT DÉJÀ EN EUX TOUT CE QUI EST À APPRENDRE."

LIVRE BLANC EN LECTURE WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM

LA MÉTHODE

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

COLLECTER

DÉFINIR

PROTOTYPER

EVALUER

EVALUER LE NIVEAU DE
CONNAISSANCE ET LES
MÉTHODES
D'APPRENTISSAGE

IDENTIFIER LA
PROBLÉMATIQUE
D'APPRENTISSAGE ET
COMMENT LE
PARTICIPANT
APPRENDRA

CONCEVOIR LE SCENARIO
PÉDAGOGIQUE ET
CONSTRUIRE DES
RESSOURCES
PÉDAGOGIQUES
OPERATIONNELLES

MESURER LES
APPRENTISSAGES ET
COMMUNIQUER SUR
LES RÉSULTATS

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



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

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

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 %).

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

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

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

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



Objectifs d'apprentissage exprimés
Savoir faire et connaître



Résultats du quiz en ligne créé avec Google forms



Nombre de répondants : 52



Nous devons connaître ce qu'il est nécessaire de savoir...

COLLECTER

EVALUER LE NIVEAU DE CONNAISSANCE ET LES MÉTHODES D'APPRENTISSAGE exprimés.

CANEVAS pédagogique

Formation pédagogie active et usages numériques

Période : Mars - Avril

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 organisé sous mode projet et animé en s'inspirant de la pédagogie socio-construitisme (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 organisé 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

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'accueillir 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.

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

Description : Déroulement 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.

- écriture du scénario pédagogique
 - * distinguer le contenu distanciel /
 - * repérer les ressources utilisables compréhensibles, accessibles...
Présentiel pédagogiques
 - * créer des outils d'autoévaluation
 - * quantifier



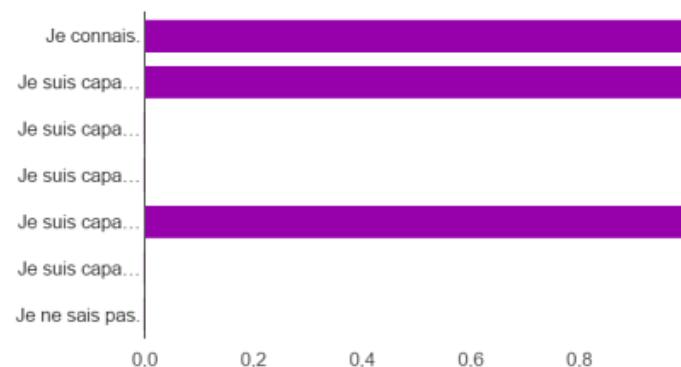
<p>PROGRAMME 2016</p> <h1>SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE</h1> <p>La formation s'organise en plusieurs séquences à distance et en présentiel. La journée en présentiel sera dédiée au "panorama des principales innovations pédagogiques pour adultes" et aux projets portés par les formateurs sous forme d'activités à réaliser.</p> <hr/> <h2>1 10 SÉQUENCES DE FORMATION</h2> <p>A distance</p> <p>Séquence 0 : Découverte de l'environnement virtuel de la formation. - 5 min à 10 min</p> <p>Séquence 1 : Auto-évaluation en ligne en lien avec les projets à développer. 5 min à 10 min</p> <p>Séquence 2 : Vote et organisation des équipes projets en ligne. 5 min à 10 min</p> <p>Séquence 3 : Classe virtuelle "Le scénario pédagogique". 30 min à 45 min</p> <p>Présentiel matin : Panorama des innovations pédagogiques</p> <p>Séquence 4 : Réinventer le tour de table avec le mind-mapp</p> <p>Séquence 5 : Introduire le jeu en formation</p> <p>Séquence 6 : Tests de plateformes de formation en ligne</p> <p>Séquence 6 : Le traitement de données pour mieux évaluer</p> <p>Séquence 7 : Démarrage des projets par équipe Phase "utilisateurs"</p> <p>Après-midi : Développement des projets votés et par équipe</p> <p>Séquence 8 : Prioriser les idées / projet</p> <p>Séquence 9 : Prototyper</p>
--

PROTOTYPER

CONCEVOIR LE SCENARIO PÉDAGOGIQUE ET CONSTRUIRE DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES OPERATIONNELLES

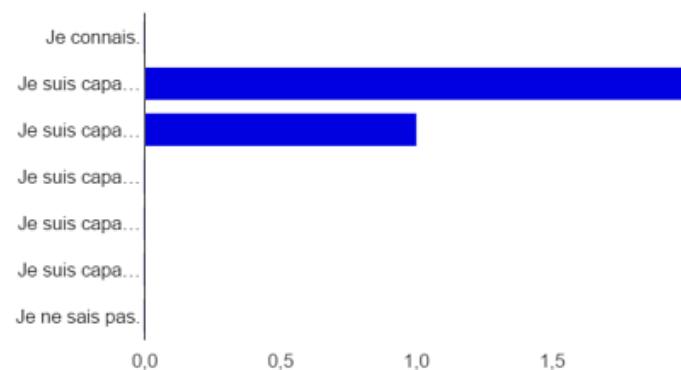
Tout est prototypable...

Les espaces collaboratifs et les communautés professionnelles en ligne [Question 6 : Après cette formation, quel est votre niveau de connaissances sur les sujets suivants ?]



Je suis capable d'expliquer le sujet dans des contextes différents
Je suis capable d'avoir un regard critique sur le sujet.

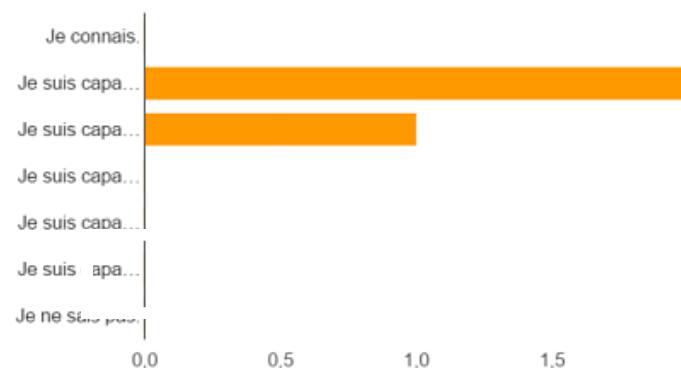
La classe inversée [Question 6 : Après cette formation, quel est votre niveau de connaissances sur les sujets suivants ?]



EVALUER

MESURER LES APPRENTISSAGES ET COMMUNIQUER SUR LES RÉSULTATS

Les animations pédagogiques collaboratives [Question 6 : Après cette formation, quel est votre niveau de connaissances sur les sujets suivants ?]



L'expérience formation prend pied dans la réalité...

L'APPLICATION DU DESIGN EN FORMATION

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

CONCEPTION DE PROGRAMMES

EVOLUTION DES ESPACES DE FORMATION

PROCESS & OUTILS

SYSTEMES DE FORMATION

* créer des outils d'autoévaluation
accessibles...
* quantifier le temps nécessaire à la
lecture et l'appropriation des
ressources

LES REALISATIONS

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

CONCEPTION D'UN PLAN
NATIONAL DE
PROFESSIONNALISATION
POUR UN RÉSEAU DE
CONSEILLERS A LA
CRÉATION
D'ENTREPRISES

CONCEPTION
DE SUPPORTS
D'APPRENTISSAGES POUR
UN RÉSEAU
DE DIRECTEURS DE SITE
SUR LA RÉGLEMENTATION

FORMATION A
L'INNOVATION
PÉDAGOGIQUE
POUR DES CONSEILLERS
FORMATIONS CNFPT

FORMATION BLENDED
LEARNING AUX USAGES
NUMÉRIQUES POUR DES
ENSEIGNANTS D'UNE
UNIVERSITE TECHNIQUE
AU GHANA

APPRENTISSAGE
PERMANENT

INNOVATION
PEDAGOGIQUE

PROJET DESIGN DE L'APPRENTISSAGE

CONCEPTION D'UN PLAN NATIONAL DE PROFESSIONNALISATION POUR UN RÉSEAU DE CONSEILLERS A LA CRÉATION D'ENTREPRISES

Enjeu : Identifier les priorités de formation et engager toutes les parties prenantes dans le processus d'apprentissage.

Réalisations : Ateliers de créativité avec un groupe de travail, enquête nationale, conception d'un plan de formation, exploitation d'un intranet interne, mixité des parcours en distanciel et en présentiel, création d'ateliers "social learning".



INDIVIDU EN CAS DE POSTURE		le processus d...
LE PORTEUR DE PROJET		Réalisations : groupe de travail, conception d'un parcours en direct, création d'ateliers...
SITUATION		ENSES
 <p>La personne qui manque d'une approche client / marketing / gestion / communication ...</p>	<p>La principale est que le client est exclusif aux besoins</p> <p>la démarche partant du client</p> <p>Selon vous, amener le client en présence</p>	<p>ENSES</p> <p>ENSES ACCORDANT UNE POSTURE REFLEXIVE</p> <p>Pensez-vous qu'il y ait différents profils d'entreprises clientes ? Si oui, comment les regrouper en catégories ?</p> <p>Vous êtes très confiant dans votre capacité à trouver des clients. Pourriez-vous décrire une offre type que vous avez l'intention de faire à deux catégories de clients différents et expliquer en quoi elles sont différentes ?</p> <p>J'aime bien développer des relations avec un fab lab dans un autre secteur, qui a demandé il y a un an. Cela peut-être enrichissant pour nous, et je pense vous ?</p>
<p>Vous recevez une personne experte en impression 3D et qui souhaite ouvrir un Fab Lab.</p> <p>Avec ses connaissances et ce matériel, elle est persuadée d'avoir de nombreuses demandes.</p> <p>Vous aimerez qu'elle perçoive l'intérêt de construire des offres pour des cibles données.</p>	<p>POUR ALLER PLUS LOIN</p> <p>CONSULTER LA PROBLÉMATIQUE "PROJET ENVIRONNEMENT".</p>	<p>EXPLICATIONS</p> <p>La posture réflexive (R) serait particulièrement adaptée à ce type de situation. Les questions qu'il pose, vous aide à la décision, à la réflexion et à l'établissement des plans d'action.</p>

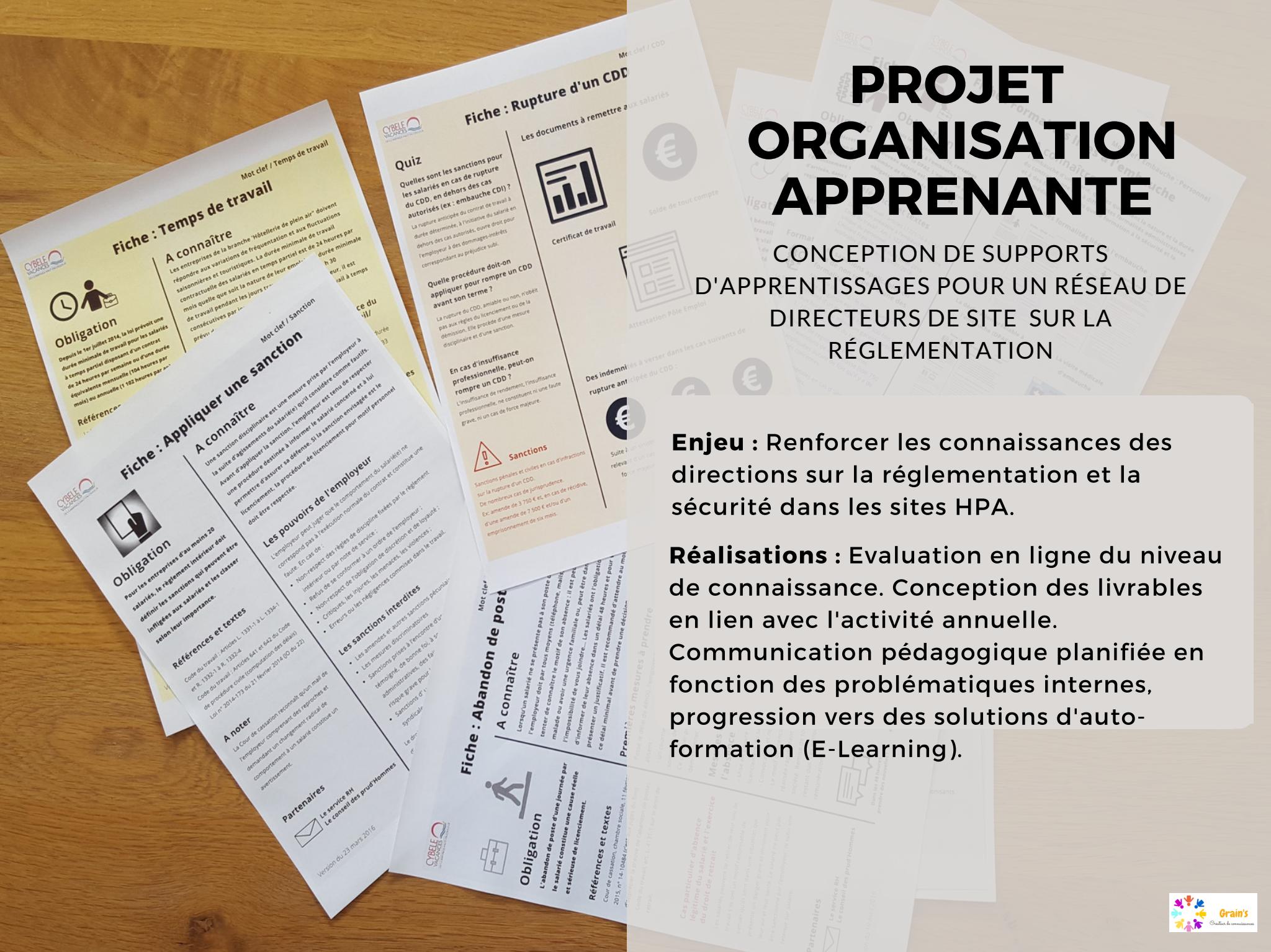
PROJET ORGANISATION APPRENANTE

CONCEPTION DE SUPPORTS
D'APPRENTISSAGES POUR UN RÉSEAU DE
DIRECTEURS DE SITE SUR LA
RÉGLEMENTATION

Enjeu : Renforcer les connaissances des directions sur la réglementation et la sécurité dans les sites HPA.

Réalisations : Evaluation en ligne du niveau de connaissance. Conception des livrables en lien avec l'activité annuelle.

Communication pédagogique planifiée en fonction des problématiques internes, progression vers des solutions d'auto-formation (E-Learning).



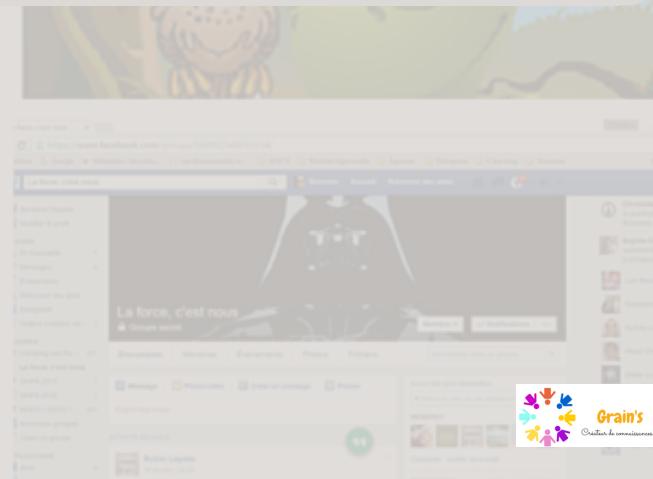
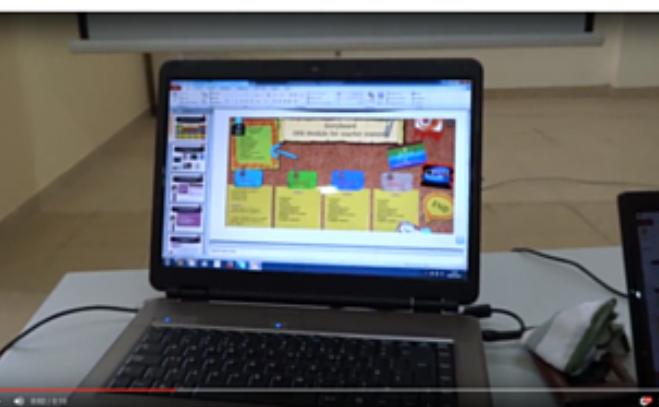


PROJET INGÉNIERIE PEDAGOGIQUE

MIXER LES ESPACES DE FORMATION PHYSIQUES
ET VIRTUELS EN FORMATION

Enjeu : Former les formateurs occasionnels du CNFPT à reconstruire l'espace physique et virtuel de formation. Le lieu s'adapte à la pédagogie.

Réalisations : Enquêtes sur les usages personnels et professionnels d'internet, conception de temps de formation en mode synchrone et synchrone, intégration d'outils numériques et d'objets connectés en présentiel.



PROJET INNOVATION PEDAGOGIQUE

FORMATION A L'INNOVATION PEDAGOGIQUE POUR DES CONSEILLERS FORMATIONS - DELEGATION REGIONALE DU CNFPT

Enjeu : Accompagner les équipes pédagogiques à concevoir des processus de formations innovants.

Réalisations : Evaluation en ligne du niveau de connaissance, activités d'apprentissage en ligne, animation pédagogique ludique et en mode projet, Evaluation des apprentissages.

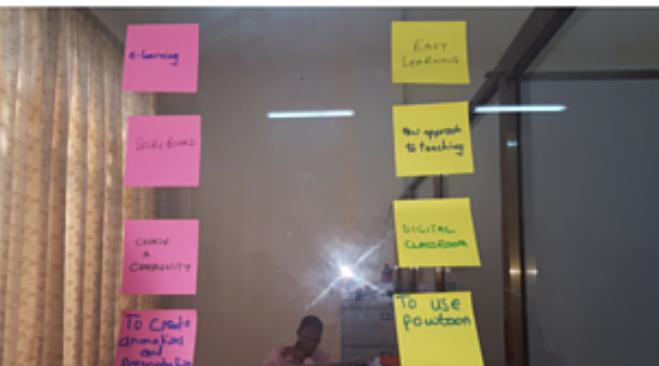
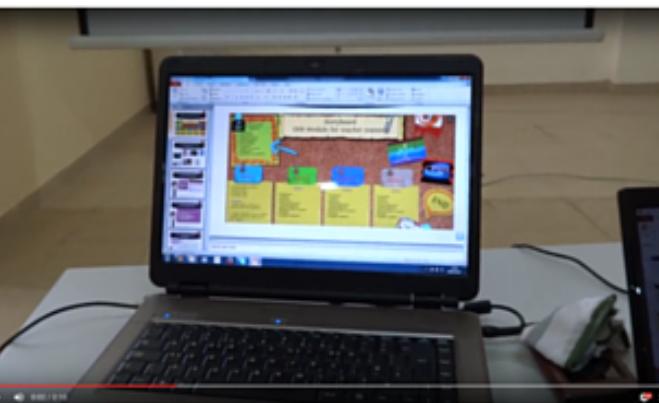


PROJET INNOVATION PEDAGOGIQUE

FORMATION BLENDED LEARNING AUX
USAGES NUMÉRIQUES POUR DES
ENSEIGNANTS D'UNE UNIVERSITÉ
TECHNIQUE AU GHANA

Enjeu : Accompagner les enseignants de filières techniques à concevoir des processus de formations ludiques et à intégrer les usages numériques en formation.

Réalisations : Enquête en ligne sur les usages numériques, module E-Learning, animations d'ateliers projets, méthode d'animation en mode social learning, formation par les pairs.



Portrait du nouveau
La capacité à exercer en qualité de formateur, évolue. Cette nouvelle manière d'enseigner, nécessite de nouvelles compétences et de nouvelles méthodes.

Veille sur les nouvelles tendances E learning
Les outils évoluent très vite et de nouvelles applications pédagogiques apparaissent sur internet tous les jours.

Activités habituelles

Ingénierie de formation	1
Relation à l'apprenant	2
Evaluation des acquis	3

Autre

On gagne toujours à se perfectionner
Améliorer d'outils et techniques pour accompagner les entrepreneurs de domaines nouvelles technologies, projets innovants pour comprendre et développer des méthodes de travail de projets.
Difficulté de répondre, car ces thématiques sont trop générales.
Formation OPÉRATIONNELLE aux outils numériques (internet sociale, renforcement du site Internet, application...).
Remarque : les préparations ne sont pas toujours très intégrées.
Acquisition de connaissances/compétences afin de manager les équipes.

Grain's
Créateur de connaissances
Agence pédagogique et dans le design de solutions d'apprentissages permanents dans les organisations.

Grain's
Créateur de connaissances

Agence pédagogique et dans le design de solutions d'apprentissages permanents dans les organisations.

Grain's
Créateur de connaissances
Agence spécialisée en innovation pédagogique et dans le design de solutions d'apprentissages permanents dans les organisations.

Grain's

Créateur de connaissances

Agence spécialisée en innovation



Séverine
510 767 061
[ssances.com](http://www.createurdeconnaissances.com)
[ssances.com](http://www.createurdeconnaissances.com)

CHARLON Séverine
Tel : + 33 (0) 610 767 061
contact@createurdeconnaissances.com
www.createurdeconnaissances.com



WWW.CREATEURDECONNAISSANCES.COM