Le 20 octobre 2016
à Mûr-de-Bretagne

UNIVERSITÉ DES INTERVENANT.E.S

DÉVELOPPEMENT DES PRATIQUES NUMÉRIQUES DANS LA PÉDAGOGIE

LE CARNET

Retrouvez encore plus d'info dans le carnet numérique sur WWW.CNFPT.FR > Devenez intervenant > Intervenant en Bretagne



À DÉCOUVRIR...
DANS LE CARNET

- Édito
- L'offre de service et de formation, une approche renouvelée
- Stratégie de développement des usages pédagogiques
- les 9 mini-conférences pour découvrir les pratiques numériques dans la formation
- Les outils numériques du CNFPT sur internet
- De nouveaux équipements numériques pour les salles de formation
- Argumentaire portant sur les e-communautés thématiques

RETROUVEZ TOUT AU LONG DU CARNET DES ASTUCES, DES JEUX ET AINSI APPRENDRE DIFFÉREMENT !



AUJOURD'HUI C'EST...

> PROGRAMME ET HORAIRES

9H30>>> Café d'accueil

10H15>>> Introduction par Jacky Le Bihan, Directeur adjoint à la formation

10h45>>> Le lexique du numérique

11h00>>> *Présentation vidéo d'Eric Goyard*
« Palmarès des technologies les plus utilisées aujourd'hui en formation professionnelle - Au fait, pourquoi ? »

11h15>>> *Témoignage de Laétitia Jenn*
« Présentation des atouts et limites des outils utilisés dans le cadre des formations intégrant le numérique. Zoom sur les spécificités du rôle de tuteur à distance. »

12h00>>> Présentation de « l'espace intervenants »

12h30>>> Déjeuner

13h30>>> *Ateliers découverte d'initiation et démonstration* •
•la coopérative pédagogique • l'espace intervenants
•le vidéoprojecteur interactif (VPI)•atelier de libre échanges entre intervenants

14h30>>> *Ateliers de mise en situation*
« Intégrer le numérique dans une séquence pédagogique »

16h00>>> Restitution

17h00>>> Fin

Les outils numériques et applications présentés aujourd'hui : Kahoot•VOTAR•VPI

ÉDITO

« Les apprenant.e.s joueront un rôle toujours plus actif dans l'acquisition et le partage des connaissances y compris dans la création et la diffusion de contenu »

Déclaration de Kronberg sur l'évolution de l'acquisition du savoir. Juin 2007

Ayant l'ambition de promouvoir une pédagogie active, le CNFPT a défini, dans le prolongement de son projet 2016-2021, une stratégie de développement des usages pédagogiques intégrant les apports du numérique. L'enjeu est de poursuivre les efforts pour installer le CNFPT comme un acteur.rice exemplaire en matière d'usages du numérique au service de pédagogies actives, interactives et enrichies au cœur des pratiques professionnelles de la formation. Le CNFPT oriente de plus en plus son offre de formation, son offre de service, en intégrant les nouvelles possibilités offertes par le distanciel dans une logique de complémentarité avec le présentiel. Supports de formation dématérialisés, pédagogie inversée, e-communauté de stage, e-communauté thématique, e-formation, e-ressources : autant de thèmes qui seront au cœur de ce projet.

Pour réussir, cette démarche doit se construire avec vous, intervenant.e.s, qui avez un rôle majeur à jouer. Il vous revient, en effet, d'utiliser les ressources numériques produites lors des séquences présentiels, d'animer les e-communautés de stages qui permettront aux stagiaires de dialoguer en amont et en aval des temps présentiels, de participer à la conception des dispositifs d'e-formation, d'assurer le tutorat des dispositifs d'e-formation, etc.

Conscient de l'importance du rôle que vous avez, le CNFPT a souhaité, dans le prolongement des actions déjà engagées depuis plusieurs années (espace « intervenant.e.s », charte des intervenant.e.s, rencontres, etc.), organiser « l'université des intervenant.e.s », entre octobre 2016 et janvier 2017, au niveau de l'ensemble de ses structures.

Ces universités ont pour but de vous aider à développer votre propre culture des usages du numériques en formation et ainsi vous présenter les produits et dispositifs que le CNFPT a déjà réalisé et envisage de produire dans les prochains mois.

En tant qu'intervenant.e.s, vous êtes un.e acteur.rice essentiel.le de la réussite de la démarche de transition numérique que le CNFPT entend conduire dans les prochaines années.

François Deluga, Président du CNFPT



L'OFFRE DE SERVICE ET DE FORMATION
UNE APPROCHE RENOUVELÉE

Le CNFPT enrichit et diversifie son offre de service de façon à répondre de manière toujours plus pertinente aux besoins et attentes des collectivités territoriales et de leurs agent.e.s, dans un environnement en forte mutation.

Cette offre de service donne la possibilité à tout.e agent.e de se former, de s'informer, d'évoluer professionnellement tout au long de sa carrière, voire de se repositionner sur un autre métier.

Elle s'assouplit et se modularise pour permettre à chacun.e de trouver des réponses adaptées à ses besoins et introduit de nouvelles modalités pédagogiques, notamment par les apports du numérique, pour renforcer l'autonomie des apprenant.e.s et mieux prendre en compte la diversité des modes d'apprentissage adaptés à chacun.e.

Cette offre de service est construite à partir d'un ensemble de ressources diversifiées (répertoire, référentiels de formation, études, supports dématérialisés tels que vidéos ou fichiers audio, etc.) et peut utiliser un ou plusieurs outils (salle de formation, plateforme de formation à distance, tableaux blancs interactifs, ...) adaptés à une diversité de méthodes pédagogiques (transmissive, démonstrative, interrogative, expérientielle, etc.) et modalités pédagogiques (présentiel, conférence, e-formation, séminaire, classe virtuelle, etc.). Cf. schéma ci-contre.

LES IMPACTS DU NUMÉRIQUE SUR LA FORMATION

La révolution numérique impacte directement les activités de formation par :

- Une possibilité de faire croitre l'autonomie des apprenant.e.s grâce à un accès direct à des bases de données, et le développement d'un rapport au savoir autonome sans passer par un médiateur,
- Une transformation des façons de penser par la possibilité d'utiliser des moteurs de recherche sémantique de choisir ses mots plutôt que de rentrer par des index et arborescences préétablies afin de trouver une information. De même on observe une transformation des conditions de lectures de textes par petits morceaux plutôt que par des livres d'un seul tenant et d'un.e seul.e auteur.rice.
- Un potentiel de stimulation et de création par l'accès à des images, des films, des ressources multimédia, et la stimulation de son imagination par ses ressources et ces nouvelles manières de présenter l'information, mais aussi, la possibilité d'utiliser des ressources numériques et multimédias, de les enrichir et de les faire circuler, et surtout la possibilité de créer et pas seulement recevoir des connaissances,
- Une façon renouvelée d'être en lien avec les autres par la fluidité des contacts et des échanges avec des groupes, des communautés et des réseaux, l'interactivité démultipliée avec d'autres utilisateurs.rices qui autorisent de nouvelles façon d'interagir à distance, tout en gardant un contact visuel, mais également la possibilité de contacter des personnes difficilement joignables de par leur activité ou fonctions sociales (chercheur.euse.s, expert.e.s, usager.ère.s, professionnel.les etc.),
- Une possibilité de s'affranchir des contraintes de la distance par l'accès à des zones excentrées, la possibilité de diffusion de message de façon synchrone ou asynchrone, et la possibilité de gagner des temps de déplacement.

DIFFÉRENTES MÉTHODES ET MODALITÉS PÉDAGOGIQUES



1. L'OFFRE DE SERVICE

FORMER
- Formation d'intégration
- Formation initiale
- Formation de professionnalisation
  - Les stages
  - Les cycles professionnels
  - Les itinéraires
- Les évènementiels

INFORMER
- Sur les métiers
- Sur les politiques publiques
- Sur les collectivités territoriales

ANIMER
- Des réseaux métiers
- Les territoires

ACCOMPAGNER
- L'accès à la FPT
  - Reconnaissance des diplômes
  - Préparations aux concours et examens professionels
  - Classes préparatoires intégrées
  - Concours A+
- La mobilité professionnelle
  - Les transitions profesionnelles
  - L'évolution professionnelle

3.1 LES MÉTHODES
- Méthode expositive, transmissive, passive ou magistrale
- Méthode démonstrative
- Méthode interrogative ou maïeutique
- Méthode active ou de découverte
- Méthode expérientielle

3.2 LES MODALITÉS
- Stages présentiels
- Visites apprenantes
- Formation en situation de travail
- Atelier pratique
- Classe inversée
- Formation par projet
- Groupes d'échange
- Classe virtuelle.
- e-communautés de stages
- e-communautés thématiques
- Conférences en ligne (webinaire)
- e-formation sans accompagnement
- e-formation avec accompagnement

2. LES RESSOURCES
- Études métiers/ prospectives
- Répertoire des métiers
- Études régionales
- Fiches techniques sectorielles
- E-revue
- Livres numériques
- Vidéos
- Animations numériques
- Fichiers audio
- Lettres d'information documentaire
- Tests d'auto-positionnement
- Référentiels de formation
- Fiches pédagogiques

4. LES OUTILS
- Laboratoire d'apprentissage
- Salles de formation
- Salles de co-conception
- Vidéoprojecteurs interactifs interactifs
- Tableaux blancs interactifs
- Tablettes
- Web radio
- WebTV
- Wikiterritorial
- Espace documentaire
- Plateforme FUN
- Plateforme Formadist
- Outil de classe virtuelle
- Coopérative pédagogique

STRATÉGIE DE DÉVELOPPEMENT DES USAGES PÉDAGOGIQUES

Pédagogie active et apports du numérique



Ayant l'ambition de promouvoir une pédagogie active, le CNFPT a défini une stratégie de développement des usages pédagogiques intégrant les apports du numérique. Cette stratégie s'appuie sur 4 axes de développement et vise à développer une pédagogie qui aide l'agent.e à être davantage acteur.rice de sa formation.

AXE 1 : DÉVELOPPER DE NOUVELLES MODALITÉS D'APPRENTISSAGE

Cet axe s'intéresse aux apprenant.e.s, à leurs motivations à leurs capacités à s'engager en formation et d'apprendre à apprendre, à devenir davantage acteur.rice de leur formation. Il passe par une transformation des rapports au savoir des intervenant.e.s autant que des participant.e.s. L'initiative des apprenant.e.s est stimulée par un ensemble de processus visant à faire des temps de rencontre entre apprenant.e.s et formateurs.rices des temps forts.

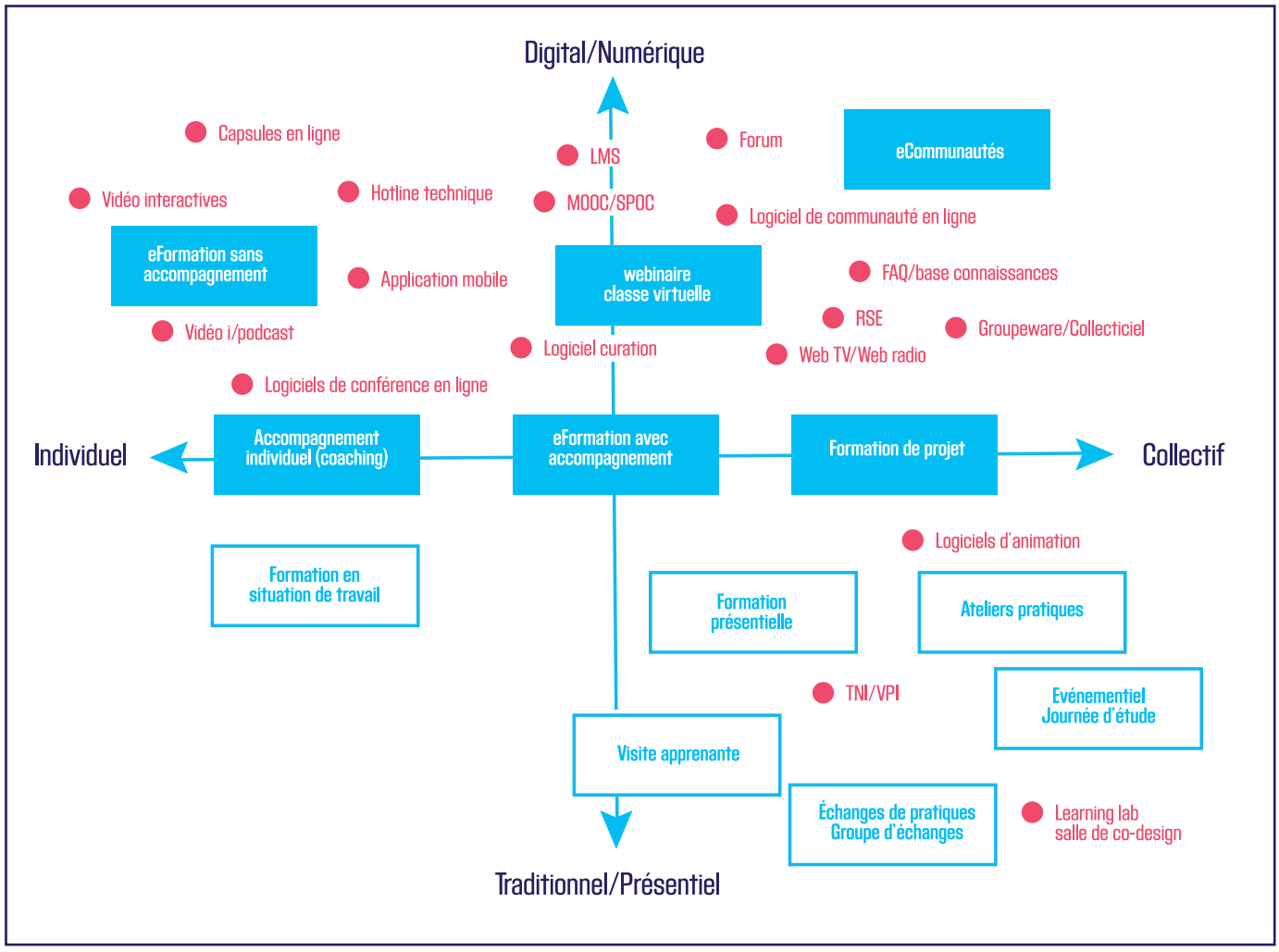
- **Formation active :** la formation active sera privilégiée pour conduire chacun à préparer la formation à laquelle il assiste. La mise en place de formations actives va nécessiter pour les formateurs.rices de se centrer sur les apprenant.e.s, de revoir leurs approches mais aussi de repenser l'ordonnancement des informations à délivrer en amont, pendant et après leur intervention.
- **Dématérialisation des supports pédagogiques :** la dématérialisation est le processus qui rend possible les formations actives. Les supports ainsi dématérialisés devront être accessibles aux participant.e.s et ergonomiques afin de développer leur pouvoir d'apprendre et leur autonomie.
- **Communauté de stage :** la communauté de stage est l'espace de dialogue en amont et en aval d'un temps de formation. Il permet d'entrer dans la classe inversée, de s'y préparer et d'en assurer la continuité. Née à Harvard dans les années 1990, la classe inversée est une méthode pédagogique qui consiste à externaliser une part de l'enseignement fait en présentiel, en dehors de la salle de formation. L'objectif premier est de consacrer davantage de temps, en présentiel, au travail en groupe et à l'accompagnement des apprenant.e.s en difficulté.

Concrètement, sur le principe de la classe inversée, les enseignement.e.s théoriques se font, via ordinateur (vidéos, podcast, documents à télécharger) ou textes donnés par le formateur, hors du temps formel de formation. De cette manière, le rapport « formateur/apprenant » ne se fait plus en face à face mais de côte à côte. Le ou les formateurs mettront en ligne, via l'e-communauté de stage, le programme de la formation, les différents supports théoriques, les différentes consignes. Les stagiaires, seront invités, hors du temps de formation en présentiel et à leur rythme (différent pour chacun.e), à découvrir, préparer et travailler sur les différents sujets de leur formation. De plus, ils pourront également communiquer, entre eux, sur quelconques problématique, incompréhension et détail rencontrés dans X document – multimédia ou papier – ou durant la formation en présentiel.

12 MODALITÉS PÉDAGOGIQUES PRIVILÉGIÉES

Il est souvent évoqué l'idée que le développement des compétences et l'acquisition des connaissances s'effectueraient à 70% par l'activité et l'expérience, « sur le tas », à 20%par les contacts, les interactions avec les autres et à 10% par de la formation formelle au sens propre, que ce soit en classe, en atelier ou encore via du e-learning classique. Dans ce contexte, le CNFPT entend diversifier ces méthodes pédagogiques en privilégiant douze modalités de formation. L'offre de formation qui est aujourd'hui principalement délivrée en présentiel (stage et événementiel) est appelée à évoluer pour passer du tout présentiel à des modalités à distance. Il s'agit de proposer de véritables bouquets de service combinant des modalités numériques ou non.





AXE 2 : DÉVELOPPER LES BOUQUETS D'OFFRE DE SERVICE

À travers les bouquets d'offre de service, le CNFPT entend dynamiser les façons d'apprendre. Les bouquets d'offre de service seront centrés sur les besoins des agent.e.s et des collectivités repérées plus finement à l'aide des méthodes de co-conception impulsées et du renforcement de l'écoute des usagers (promotion d'une maîtrise d'usage). Ils seront notamment articulés autour de trois types de dispositifs: les e-formations, les e-ressources et les e-communautés.

Les e-formations. À travers les e-formations, le CNFPT entend développer les dispositifs en complémentarité du présentiel avec une démarche d'enrichissement, notamment à travers des dispositifs hybrides.

À ce titre, les e-formations offrent, en plus d'un renouvellement des approches pédagogiques, un fort potentiel de diffusion, une grande individualisation des parcours, une gestion plus souple des temps de formation, une capacité à toucher des apprenant.e.s très dispersé.e.s géographiquement ou peu mobiles, une rapidité de déploiement et des économies d'échelle.



Un schéma pluriannuel de développement de l'e-formation sera défini et actualisé chaque année. Le schéma initial reposera sur les objectifs suivants :

e-formation en accès libre depuis le site Internet. Il s'agit de réaliser des dispositifs d'e-formation de courte durée, accessibles librement pour les internautes sans avoir besoin de s'inscrire. Ces dispositifs ont une vocation de sensibilisation ou visent à aborder un thème pouvant être évoqué dans un format court, inférieur à 30 minutes.

e-formation, en mode hybridation, accessible depuis la plateforme Formadist. Dans ce cadre, l'objectif serait de :

- **développer des modules d'e-formation spécifiques pour les formations d'intégration à la fonction publique des catégories A, B et C,** afin de mettre en place des formations hybrides pour ces dispositifs. Il s'agit donc d'offrir, dans une démarche d'enrichissement, des modules d'e-formation qui viendront compléter les formations d'intégration réalisées en présentiel.
- **développer pour toutes les préparations aux concours et examens professionnels des modules d'e-formation « connaissances »**, dans le cadre de formations hybrides, structurés par matière (droit public, finances, culture, etc.) et par niveau (catégorie A, B et C).
- **lancer une campagne d'acquisition de dispositifs de formation « sur étagère »** dans différents domaines « standards » et non spécifiques aux collectivités territoriales (ex : conduite de réunion, gestion du stress, prise de parole, etc.).

e-formation sous la forme de séminaire en ligne (MOOC) accessible depuis la plateforme FUN. Les séminaires en ligne (MOOC) sont des dispositifs de formation qui répondent à une structuration type. Chaque séminaire est structuré avec six à dix sessions qui sont mises en ligne au rythme de 1 à 2 sessions par semaine. Chaque session comprend des vidéos et/ou des animations numériques, des exercices d'auto-évaluation, un dossier documentaire et un forum de discussions.

e-formation sous la forme de conférence en ligne (webinaire) accessible depuis la plateforme Adobe Connect. Il s'agit de développer des conférences en ligne sous le concept « 1 heure, 1 thème, 1 intervenant.e ».

• Les e-ressources.

A travers les e-ressources et son wikiterritorial, le CNFPT souhaite créer un véritable centre de ressources, en accès libre, pour les collectivités territoriales et leurs agent.e.s. Ce centre de ressources doit couvrir l'ensemble du champ de l'action publique locale avec pour objectif d'avoir d'ici trois ans des e-ressources implémentées pour chaque itinéraire de formation.

Ces e-ressources prendront différentes formes ; articles, vidéos, audio, dossiers thématiques, livres numériques, etc.

Ces e-ressources seront produites par le CNFPT ou seront issues de partenariats éditoriaux avec des acteurs.rices publics ou para-publics.ques. Le CNFPT entend ainsi jouer un rôle de syndication de contenus.

L'ensemble de ces ressources permettra ainsi de contribuer à la généralisation des méthodes pédagogiques dites « de classe inversée ». Cet objectif sera formalisé dans un schéma d'acquisition d'e-ressources.

Dans le cadre des e-ressources, en complément du wikiterritorial, sera également lancée une revue sur l'action publique locale en Europe et un disposition d'open-data pour permettre aux collectivités territoriales d'échanger leurs documents structurants.

• Les e-communautés.

A travers les e-communautés, le CNFPT entend développer des services d'apprentissage numériques en libre accès, à travers la mise à disposition d'espaces d'apprentissages numériques ergonomiques Avec une navigation et un accès intuitifs. Des e-communautés thématiques seront créées pour chaque grand domaine de compétences des collectivités territoriales. Ces e-communautés offriront à leurs membres de l'actualité, de la documentation spécifique et des espaces de dialogue et d'échanges.

Cette offre de service entend reposer sur une pédagogie active qui vise à aider l'agent.e à être davantage acteur. rice de sa formation. C'est une pédagogie qui utilise toutes les ressources des situations et des territoires pour créer les meilleurs environnements d'apprentissage. L'idée de pédagogie active induit également l'idée d'une personne autonome capable d'agir et de se coordonner au sein de collectifs, renforçant par ses capacités à apprendre en groupe, en communauté et en réseau, le tissu social dans lequel elle intervient, consolidant les liens humains sur le territoire mais aussi la démocratie qui est tramée de ces liens.



AXE 3 : DÉVELOPPER DES ESPACES PHYSIQUES ADAPTÉS

LE DÉVELOPPEMENT DES ESPACES PHYSIQUES

• L'adaptation des salles de formation.

Afin de développer une pédagogie et des méthodes actives, le CNFPT entend rénover ces 800 salles de formation pour faciliter l'interactivité et le travail de groupe. En fonction d'un projet formalisé au niveau de chaque structure, les salles de formation pourront être équipées de tableaux blancs interactifs, de vidéoprojecteurs interactifs fixes ou mobiles ou de tables numériques.

• La création d'un laboratoire d'apprentissage et de salles de co-conception.

Le laboratoire d'apprentissage et les salles de co-conception sont :

- **des espaces accueillants et inspirants**
  Ces espaces sont des salles attrayantes et colorées, équipées d'ordinateurs, ou de vidéoprojecteurs de haute technologie. La manipulation alternative d'objets physiques ou numériques (tablettes, tableaux interactifs, smartphone, télévoteurs), pose des questions d'ergonomie des usages. A quoi sert donc ce que l'on fait ? Comment améliorer nos objets de travail ? Que faire de plus créatif ? Qu'apporte le numérique ? Que retranche-t-il ? Le numérique sert de révélateur pour réinventer un usage.

- **des espaces de rencontre et de partage**
  Ces espaces sont ouverts au monde. Ils favorisent la mixité professionnelle, fonctionnelle, institutionnelle et hiérarchique. Ils permettent par leurs équipements de liaison vers l'extérieur, par exemple une visioconférence, d'associer un collègue absent, ou un.e expert.e lointain. Par brassage et mélange des genres ils autorisent la «sérendipité», cette rencontre du hasard et de l'intelligence. Ils favorisent l'émergence d'idées et de concepts novateurs. Ils substituent une intention à un objectif et à un programme prédéfini.

- **des espaces « écosystèmes d'apprentissage »**
  Ce qui compte ce sont les interactions. Ces espaces ont vocation à rester en mouvement, à faire changer de rôle, d'angle de vue, de posture, de liens entre les participants. A l'apprenant.e « acteur.rice de sa formation » s'ajoute le collectif au cœur des savoirs d'interaction. Ils constituent des incubateurs d'expériences à vivre ensemble, auxquelles chacun.e va donner du sens en fonction de ses propres préoccupations et des différentes temps de travail proposés : temps longs ou courts, types et travail en groupes par 2, par 3, par 4, par 6, tout le monde ensemble, temps de prise de distance et temps de réalisation, etc.

- **des espaces où le faire collectif l'emporte sur le dire individuel**
  Ces espaces induisent un état d'esprit, où il s'agit de collaborer, de produire rapidement, de prototyper, de bonifier, de communiquer par l'action. C'est une logique ou l'on fabrique vite et où l'on améliore rapidement des prototypes. Si l'on exprime une idée, c'est un autre qui l'améliore et un troisième qui est amené à la défendre et un quatrième à l'utiliser. Le produit de l'apprentissage est concret et partagé. C'est une fierté que l'on souhaite commune et communicative.

• La création d'espaces numérique en libre accès.

Dans chaque structure, un espace pourrait être mis à disposition des stagiaires en libre accès leur permettant d'accéder à internet et d'utilise l'ensemble des dispositifs et produits numériques du CNFPT. Cet espace pourrait également accueillir un espace de documentation.



AXE 4 : DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES ET LA COMMUNICATION

LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES

La mise en œuvre de la stratégie de développement des usages pédagogiques nécessitera la mise en place d'actions d'accompagnement auprès :

• Des agent.e.s du CNFPT

Des actions de formation sur les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique seront proposés aux agent.e.s qui le souhaitent. Des actions de formations seront également organisées, cette fois, à destination de l'ensemble des agent.e.s du CNFPT sous la forme de formation en présence ou à distance.

Des actions de formations, sous forme de webconférences régulières, pour l'appropriation des méthodes numériques de la coopérative pédagogique.

• Des intervenant.e.s

Les actions à destination des intervenant.e.s se déclineront en trois parties : des modules à vocation généraliste pour développer une culture pédagogique partagée, des modules de spécialisation qui s'adressent à des publics spécifiques et des modules numériques pour accompagner le développement des nouveaux usages. Ces actions sont au cœur de l'ONH Culture pédagogique partagée qui fournit des référentiels et des outils pour aider à la professionnalisation des gestes pédagogiques de tous les intervenant.e.s. Ces actions prennent aussi place dans la coopérative pédagogique qui sera progressivement ouverte aux intervenant.e.s.

• Des stagiaires

Les actions à destination de stagiaires seront articulées autour de trois axes : apprendre à apprendre autrement, apprendre à utiliser les ressources et apprendre à utiliser le numérique. Ces actions s'adresseront à l'ensemble des agent.e.s et devront veiller tout particulièrement à lutter contre « l'illettrisme numérique » que peuvent connaître certains agent.e.s.

LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMMUNICATION

La mise en œuvre de la stratégie de développement des usages pédagogiques nécessitera d'avoir une politique de communication spécifique vis-à-vis des agent.e.s du CNFPT et des collectivités territoriales. Vis-à-vis des collectivités territoriales et de leurs agent.e.s, un double message de communication sera porté :

- promouvoir, de façon globale, l'usage du numérique dans la formation ;
- promouvoir, de façon spécifique, chaque dispositif et produit réalisés en la matière par le CNFPT.



LES 9 MINI-CONFÉRENCES POUR DÉCOUVRIR LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DANS LA FORMATION



LE DIGITAL DE DEMAIN - ADAPTIVE LEARNING

Entre un apprenant.e et ses modules de formation à distance, il y a une LMS (Learning Management System). C'est un dispositif binaire qui se contente de distribuer le savoir sans l'analyser. Pour comprendre la manière dont nous apprenons, il faut se tourner vers l'Adaptive Learning - un tutorat intelligent, capable de moduler le savoir en fonction de nos habitudes et de notre profile apprenant.

LE DIGITAL DE DEMAIN - LES INTERFACES NEURONALES

Et si nous étions capables de connecter notre cerveau à un ordinateur ? Ce fantasme, que l'on retrouve dans beaucoup de films de science-fiction, est un domaine de la recherche médicale. S'il butte encore sur des problèmes de biomécanique (essayez de brancher un câble à travers une boîte crânienne), quelques solutions non-invasives commencent à voir le jour dans le domaine de la formation.

LE DIGITAL DE DEMAIN – LA REALITE AUGMENTEE

On est capable de comprendre ce que voit l'œil d'une caméra. Dès lors, on peut surimposer à cette image des Pokemon pour inciter nos ados technophiles à sortir de chez eux. Mais on peut surtout y surimposer des instructions et des procédures pour réaliser certaines tâches. C'est la réalité augmentée dans ce qu'elle propose de mieux : une aide à la demande et en situation réelle.

LE DIGITAL DE DEMAIN – LA REALITE VIRTUELLE

Voyager en 3D dans le corps humain ou s'entraîner à parler en public. Si ces deux activités n'ont a priori aucun lien en commun, elles se basent toutes deux sur une même technologie : la réalité virtuelle – un environnement immersif, aussi proche que possible du réel, dans lequel un.e apprenant.e peut s'exercer sans peur et sans risque.

GERER UN PROJET E-FORMATION (E-LEARNING) : RETOURS D'EXPERIENCES

Cette conférence paradoxale vous fera découvrir les ingrédients de la « galère » et vous conseillera pour vous mettre en difficulté de manière performante dans la gestion d'un projet e-formation ; et ceci aux différentes étapes du projet, de l'analyse du besoin sans logique d'usage à une conception remplie d'écueils sans oublier la gestion délicate des experts, les validations sans validations, la gestion compliquée des prestataires et le déploiement sans bonne préparation. Un cocktail inoubliable...nous apprenons autant des difficultés que des succès !

LES RESEAUX SOCIAUX EN FORMATION, UNE DYNAMIQUE SOCIAL-LEARNING EN MARCHE

En concomitance à l'évolution du réseau Internet lui-même, les dispositifs de formation évoluent, de l'enseignement à distance au social-learning. D'une formation essentiellement transmissive, on tend vers une formation présentant des volets sociaux et collaboratifs forts. À l'occasion de cette conférence, nous investiguerons la place de cette nouvelle modalité de formation dans le champ digital-learning, ses réalités et potentiels ainsi que les conditions de réussite de sa mise en oeuvre dans nos systèmes formels d'apprentissage. Enfin, entre ami.e.s, nous apprendrons à élaborer une séquence collaborative de formation.

LES WEBINAIRES : QUELS USAGES SYNCHRONE/ ASYNCHRONE DANS LES PRATIQUES DE FORMATION PROFESSIONNELLE ?

Le mot Webinaire est un néologisme associant les mots Web et séminaire. Au CNFPT des webinaires pédagogiques sont animés régulièrement par la coopérative pédagogique. Nous vous en ferons un retour d'expérience. Les outils synchrones et asynchrones peuvent également être utilisés en tutorat à distance. Ils ont pour principal objectif de soutenir les efforts d'apprentissage dans le cadre d'un projet de formation ouverte et à distance. Il aide à rompre l'isolement et à atteindre les résultats des objectifs pédagogiques des apprenant.e.s. Quels sont les usages et quelle pertinence de ces outils dans les dispositifs de formation ?

AU SECOURS, JE DOIS SUIVRE UNE FORMATION À DISTANCE

Moocs, spocs, ludopédagogie, social learning, réalité augmentée, storytelling: la formation à distance est en mutation permanente et tente sans cesse de se réinventer. Mais que cache cette frénésie ? Pourquoi ne plus former comme on le faisait jusque dans les années 2010 ? Cet atelier dessine les contours et les réponses à ce que nous sommes devenus : des apprenant.e.s exigeant.e.s, impatients, multitâches, exalté.e.s.



PALMARES DES TECHNOLOGIES LES PLUS UTILISEES AUJOURD'HUI EN FORMATION PROFESSIONNELLE – AU FAIT, POURQUOI ?

Aujourd'hui, la prégnance des technologies exploitées en formation est telle qu'il devient parfois difficile de distinguer ce qui relève de la technique, de la pédagogie et du dispositif de formation lui-même. En effet, lorsque nous évoquons les social-games, par exemple, parle-t-on de la plateforme numérique utilisée, de la stratégie pédagogique qui se veut collaborative, ou encore de l'ingénierie du système formel d'apprentissage ? A l'occasion de cette conférence, nous tenterons de démêler cet imbroglio par l'identification des technologies numériques actuelles, au regard des situations d'usage possibles de ces mêmes technologies en formation.



LES OUTILS NUMÉRIQUES DU CNFPT SUR INTERNET

Pour mieux répondre aux attentes des agent.e.s territoriaux.ales et des collectivités territoriales en matière de formation, le CNFPT a développé différents outils sur internet.

Formadist.

Le CNFPT a développé, dans une démarche de complémentarité avec les temps présentiels, des modules de formation à distance diffusés à travers sa plate-forme technologique Formadist accessible par internet qui permet une gestion des contenus et des apprenant.e.s. Les modules concernent aujourd'hui principalement la préparation aux concours et examens professionnels : adjoint.e administratif, assistant.e administratif.ve, assistant.e du patrimoine, ATSEM, attaché.e, lieutenant.e sapeur.euse-pompier.ère, rédacteur.rice, rédacteur.rice principal.e et technicien.ne.
http://formadist.cnfpt.fr

Plate-forme FUN.

La plate-forme France Université Numérique (FUN) est une solution technique à laquelle le CNFPT a adhérée afin de pouvoir diffuser des séminaires en ligne (MOOC). La particularité de cette plate-forme est son côté ouvert. N'importe quel internaute peut s'inscrire librement aux dispositifs de formation proposés. Ces formations comportent plusieurs modules. Chaque module met à disposition un contenu pédagogique (cours, vidéos, quiz). Il fait également l'objet d'un forum. Les séminaires en ligne se clôturent par l'obtention d'une attestation de suivi de stage délivrée par le CNFPT.
http://www.fun-mooc.fr

Abdobe Connect.

Outil accessible via internet qui permet de réaliser des classes virtuelles ou des webinaires ; est accessible à partir d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone.
http://cnfpt.adobeconnect.com

Portail internet.

Il offre de façon géolocalisée aux internautes un accès unique aux informations utiles et offres de services de l'établissement. Il est la porte d'accès à tous les service sites de l'établissement.
www.cnfpt.fr

Espace documentaire.

Espace d'hébergement et de diffusion du travail de veille documentaire réalisé par le réseau des documentalistes du CNFPT. Comprend les lettres d'informations documentaires, une base nationale de notices bibliographiques, le sommaire des périodiques et des dossiers documentaires. Accessible aujourd'hui aux seul.e.s agent.e.s du CNFPT, il sera rendu accessible prochainement aux intervenant.e.s et aux stagiaires via internet.

WEBTV.

La WEBTV du CNFPT est un espace d'hébergement et de diffusion de toutes les ressources vidéo informatives et pédagogiques produites par le CNFPT. Cet espace comprend une partie « grand public » et une partie privée. Elle est articulée avec la plate-forme e-formation et le site internet du CNFPT. Elle comprend, aujourd'hui, plus de 2000 vidéos.
http://video.cnfpt.fr

Web radio.

Un espace d'hébergement et de diffusion, en accès libre, de l'ensemble des ressources audio informatives et pédagogiques : Interview, reportage, table ronde, etc. Elle sera lancée au cours du 2e semestre 2016.

Wikiterritorial.

Créé en 2011, le Wikiterritorial est un espace numérique de diffusion, en accès libre, de ressources informatives et pédagogiques classées par grands domaines de compétences et types d'articles. Le WikiTerritorial comprend notamment un fil d'actualité, une encyclopédie territoriale, un espace concours et des lettres d'information documentaire.
http://wikiterritorial.cnfpt.fr

DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS NUMÉRIQUES POUR LES SALLES DE FORMATION

Pour favoriser la pédagogie active et l'usage du numérique lors des sessions en présentiel, le CNFPT a engagé un programme d'équipement en outils numériques de ses salles de formation. En tant qu'intervenant.e, vous serez conduit.e à les utiliser.

TABLEAUX BLANCS INTERACTIFS

Le tableau blanc interactif (TBI) est un tableau sur lequel on peut afficher le contenu d'un ordinateur et le contrôler directement du tableau à l'aide d'un crayon-souris et pour certains types de tableaux avec les doigts. Il existe aussi les TBI mobiles, facilement transportables.

VIDEOS PROJECTEURS INTERACTIFS

Le vidéo projecteur Interactif (VIP) est un système constitué d'un vidéoprojecteur à focale ultra-courte et d'un capteur infrarouge capable de détecter la position d'un stylet sur n'importe quelle surface de projection qui, par ce procedé, se transforme en surface interactive (mur, tableau blanc émaillé, table...). Avec un tel outil, il n'est plus nécessaire de disposer d'un tableau dédié pour rendre la surface réactive.





LA COOPERATIVE PÉDAGOGIQUE, QU'EST CE QUE C'EST ?

La coopérative pédagogique est un centre de ressources interactif et multimodal.

Les membres de la coopérative constituent une communauté relative à l'ingénierie de formation (digitale & présentielle) et à l'animation.

La coopérative met à disposition des ressources, des outils, et organise des événements à destination de toute personne souhaitant se professionnaliser dans l'ingénierie de formation et l'animation (animation d'une formation, d'une réunion, d'un séminaire, ...

OBJECTIF DE LA COOPERATIVE

L'objectif de la coopérative est double :

- Acculturer les membres de la coopérative
- Créer une synergie entre les membres favorisant les échanges de pratiques

LES MISSIONS ET ACTIVITES DE LA COOPERATIVE

La coopérative est un bouquet de service qui s'articule autour de quatre grandes missions principales :

MISSION 1 : FORMER

La coopérative impulse l'auto-formation en mettant à disposition différentes ressources :

- 20 fiches outils pédagogiques
- 50 fiches méthodes pédagogiques
- 2 livrets numériques (outils & méthodes)
- 16 dossiers thématiques
- 4 guides méthodologiques
- Des retours d'expérience
- Des comptes rendus de visite de lieux apprenants & connectés
- 1 boite à outils web 2.0
- 1 vidéothèque
- Et d'autres ressources à découvrir!

MISSION 2 : INFORMER

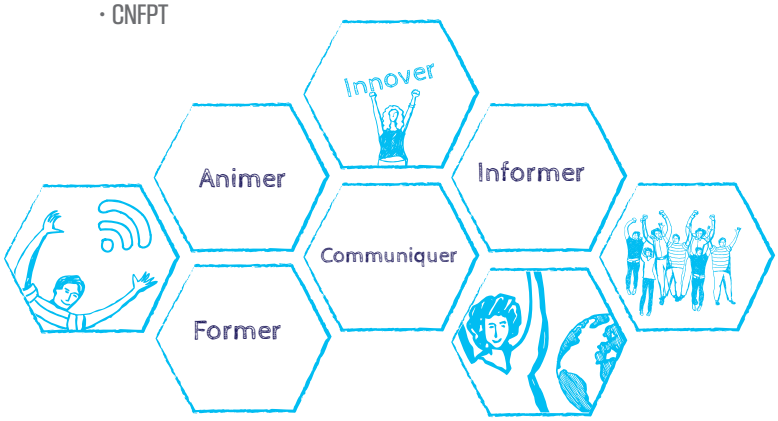
La coopérative informe ses membres coopérateurs avec deux principales activités :

Agenda des événements liés à la formation professionnelle :

- Colloques
- Salons
- Journée d'étude
- Formation dédiée

Veille thématique dédiée au digital/numérique dans la formation via son Scoop-it dédié centralisant l'ensemble des articles web dont les mots clefs sont :

- Numérique
- Digital learning
- MOOC
- Serious game
- Loi
- CNFPT



MISSION 3 : ANIMER

Au-delà de l'animation de la communauté en ligne, et afin d'être multimodale et ainsi offrir un réel bouquet de service, la coopérative pédagogique créé, produit et anime deux séminaires (durée de 2 jours/séminaire) par an, à Paris :

- Les séminaires privilégient fortement les pédagogies actives en proposant des ateliers de travail en sous-groupes ;
- Les sujets traités portent sur le numérique/digital au sein de la formation professionnelle ;
- Un.e expert.e externe au CNFPT, spécialisé.e dans l'ingénierie de formation et l'usage des technologies, est invité.e.

MISSION 4 : COMMUNIQUER

La coopérative communique au travers de 2 rendez-vous récurrents :

1. La newsletter, envoyée par mail, chaque mois (12/an)

2. Les webinaires (conférences en ligne), organisés 2 fois par mois, le jeudi de 17h à 17h30 (22 webinaires/an)

- Les webinaires thématiques rythment le planning événementiel de la coopérative
- Les webinaires sont pilotés par l'équipe de la coopérative et animés ou co-animés avec des membres coopérateurs

LES MEMBRES DE LA COOPERATIVE

La coopérative compte aujourd'hui 1768 membres dont :

- 948 membres externes (Intervenant.e.s du CNFPT) ;
- 820 membres internes.

La coopérative pédagogique est ouverte à toute personne qui souhaite se professionnaliser sur les pratiques professionnelles en formation adultes (conception et animation).

COMMENT S'INSCRIRE À LA COOPERATIVE?

POUR UN INTERVENANT EXTERNE :

L'intervenant.e doit faire la demande auprès de la structure du CNFPT qui l'emploie, structure qui transmettra ensuite à la direction de l'ingénierie du CNFPT.





DES E-COMMUNAUTÉS THÉMATIQUES POUR FAVORISER LES ÉCHANGES ENTRES LES AGENTS DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES

Développer un réseau social professionnel destiné aux acteur.rice.s du mode local. En s'inscrivant depuis le site internet au service « e-communauté », les agent.e.s des collectivités territoriales pourront, à terme, accéder à une quarantaine d'e-communautés couvrant l'ensemble des compétences des collectivités territoriales.

Objectifs :

Les objectifs globaux des «e-communautés thématiques » sont :

- Créer un réseau social de référence / un espace collaboratif numérique ;
- Faire converger les acteur.rice.s de la fonction publique territoriale ;
- Accompagner les membres d'une e-communauté ;
- Donner la parole et écouter les membres d'une e-communauté ;
- S'adapter et/ou anticiper la demande.

Contenu (outils à disposition) :

Chaque e-communauté disposera de fonctionnalités « socles » :

- Echanger entre utilisateur.trice.s dans le cadre d'une messagerie privée ;
- Partager des contenus issus d'une e-communauté (sur l'e-communauté, sur les réseaux sociaux, par courriel, etc.) ;
- Commenter tous les contenus postés par les utilisateur.rices ou les gestionnaires des e-communautés ;
- Approuver tous les contenus postés par les utilisateur.rices ou les gestionnaires des e-communautés ;
- Retrouver une série de liens utiles ;
- Constituer son réseau grâce à un annuaire des utilisateur.rices ;
- Maîtriser ses informations personnelles en modifiant son profil utilisateur.rices ;
- Ajouter tout type de contenu (article, lien, vidéo, photo, etc.) ;
- Qualifier tous les contenus avec des mots-clés.

En complément de ces fonctionnalités socles, des fonctionnalités complémentaires pourront être activées de façon optionnelle. Elles sont au nombre de 7 :

- La création de « groupes » (d'intérêt, de projet, régionaux, etc.) par tous les utilisateur.rices ;
- Une rubrique « actualités », proposant un fil d'actualité en lien avec le thème de l'e-communauté ;
- Une rubrique consacrée aux « documents de référence » (rapports publics, décrets, etc.) à laquelle les utilisateur.rices peuvent contribuer ;
- La possibilité de disposer d'une plateforme d'échange de fichiers entre utilisateur.rices ;
- L'accès à un agenda participatif ;
- La possibilité de poser ses questions à des expert.e.s missionnés par le CNFPT pour apporter des réponses adaptées ;
- L'échange entre utilisateur.rices dans le cadre d'un forum.



LE MODÈLE SAMR

Le CNFPT vous propose une méthode appelée SAMR. Ce modèle permet de définir dans quelle mesure l'apport du numérique transforme la formation : 4 niveaux sont ainsi repérés qui vont de la simple substitution de support papier par des supports en ligne, jusqu'à la redéfinition où la technologie permet le recours à des activités impossibles sans elle.

Les initiales SAMR sont les premières lettres de chacun des niveaux :

TRANSFORMATION

REDÉFINITION

- **La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables.**

MODIFICATION

- **La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche.**

AUGMENTATION

- **La technologie agit comme substitution directe d'outil, avec amélioration fonctionnelle.**

SUBSTITUTION

- **La technologie ne fait que répliquer ; aucun changement fonctionnel.**

AMÉLIORATION

Télécharger le dossier complet en vous connectant www.cnfpt.fr

1. Cliquer sur SE FORMER
2. Accéder aux supports pédagogiques
3. Indiquer le code stage 16MSAMR001 et le code secret NUMERIQUE

Ce modèle vous intéresse ? Regarder notre vidéo d'animation sur le modèle SAMR :



10 LOGICIELS/APPLICATIONS PRÉCONISÉS POUR FORMER AU CNFPT

10 logiciels/applications sont préconisés afin d'impulser l'usage du numérique dans la pédagogie. Cette liste est non exhaustive et a pour vocation à évoluer dans le temps :

Terminaisons	Singulier	Pluriel
Générateur Quiz	Socrative	Libre
Générateur Mindmapping	Mindmeister	Version complète nécessitant une licence
Branistorming, Idéation	Yellow	Nécessite une licence
Restitution	Wordpress	Libre
Co-écriture	OneNotes	Libre
Travail de groupe	Trello	Libre
Prod ressources audio	Audacy	Libre
Prod ressources vidéo	Movie Maker	Libre
Communication synchrone	Adobe connect	Nécessite une licence
Communication asynchrone	Drupal	eCommunautés CNFPT

Des webinaires vont être programmés afin de réaliser un accompagnement à la prise en main de ces différents logiciels et applications. Pour obtenir les fiches dédiées à ces outils et toutes informations utiles, contacter la délégation du CNFPT dans laquelle vous intervenez.

DES OUTILS ET DES RESSOURCES À VOTRE DISPOSITION

Le recours aux intervenant.e.s est au cœur du fonctionnement du CNFPT pour la réalisation de ses missions de service public et tout particulièrement la formation professionnelle des agents territoriaux. La qualité de la relation aux intervenant.e.s /CNFPT est un levier majeur pour la réussite des actions de formations . Pour faciliter vos interventions au CNFPT, plusieurs outils sont à votre disposition.

- L'espace intervenant.e.s est un site internet qui vous permet de nous faire connaître vos compétences, vos domaines d'expertise, vos expériences en matière de formateur.rice.s afin de développer et diversifier vos interventions. Vous pouvez également accéder et candidater à nos annonces de recherche d'intervenant.e.s pour des projets de formations.

lien vers :
http://intervenant.e.s.cnfpt.fr/home/

- La charte des intervenant.e.s précise les valeurs et les engagements que le CNFPT souhaite partager avec ses intervenant.e.s

lien vers :
http://intervenant.e.s.cnfpt.fr/data/CNDI.pdf

- Le guide pratique « Je suis intervenant.e au CNFPT », vous apporte les informations utiles pour comprendre l'environnement dans lequel vous êtes amené.e à intervenir et vous présente les attentes du CNFPT en matière de pédagogie. Il vous fournit également des repères sur le plan administratif et vise à vous faire partager les orientations de l'établissement.

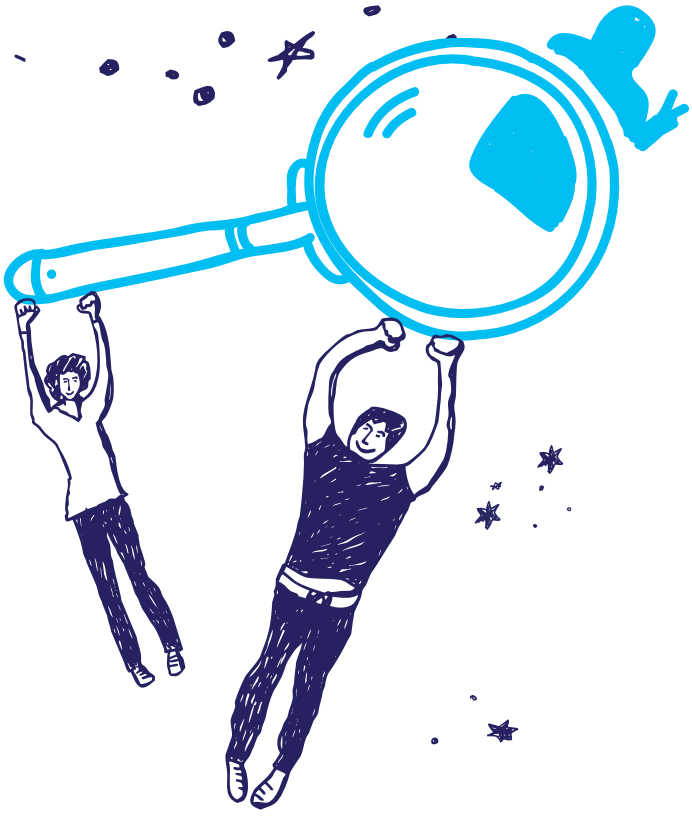
Le guide sera prochainement disponible sur l'espace intervenant.e.s.



LA DÉMATÉRIALISATION DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Depuis 2014, le CNFPT généralise la dématérialisation des supports pédagogiques, jusque-là proposée par quelques délégations et instituts.

Cette démarche doit permettre à tou.te.s les stagiaires d'accéder à l'ensemble des supports utilisés par les intervenant.e.s lors des sessions formation en présentiel sur le site du CNFPT, au sein d'un espace personnalisé.
L'utilisation de ce dispositif de dématérialisation est très simple pour les stagiaires. Il leur suffit de taper sur une page dédiée du site internet du CNFPT (http://www.cnfpt.fr/se-former/supports-pedagogiques) le code de leur session de formation et un code secret ; éléments fournis avec la convocation pour accéder directement aux documents.



A travers cette démarche, le CNFPT vise une forte réduction des consommations de papier, une simplification de la gestion documentaire, un raccourcissement des délais de fabrication... Surtout, cette démarche devrait conduire aussi à terme à un enrichissement des pratiques pédagogiques.
La dématérialisation préfigure les communautés de stage en ligne qui offriront de multiples services aux stagiaires d'une même session : téléchargement des supports avant, pendant ou après le stage - selon les modes d'apprentissage mis en œuvre par le formateur - forum de discussion ou encore tests d'auto-évaluation en ligne, etc.
Dans la mise en œuvre de cette démarche, une attention particulière doit être portée à la mise en ligne de documents relevant du droit d'auteur.

> à la Délégation Bretagne

Retrouvez les différents documents, modèles et supports d'information élaborés à votre intention, nécessaires à la mise en ligne des documents (guide pratique, modèles de supports à utiliser, ...)
Vos interlocuteurs formation habituels sont à votre disposition pour vous apporter toutes les précisions utiles et ainsi dématérialiser vos supports pédagogiques.

Toute l'information sur WWW.CNFPT.FR > Devenez intervenant > Intervenant en Bretagne > Dématérialisation des supports pédagogiques

NOTES

Trucs et astuces !



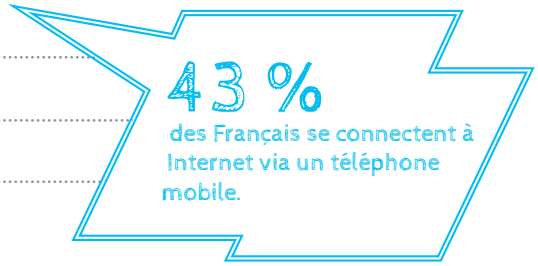
UN QR CODE C'EST QUOI ?

Le QR Code est un code barre à 2 dimensions qui permet de stocker des informations numériques (textes, adresses de site web, etc.). Il peut-être déchiffré à partir d'un téléphone mobile équipé d'un appareil photo et du lecteur approprié. Imprimé sur un support ou placé dans l'environnement urbain, il permet de relier l'espace physique et l'espace numérique.

JEU

Test pour connaître son niveau numérique :

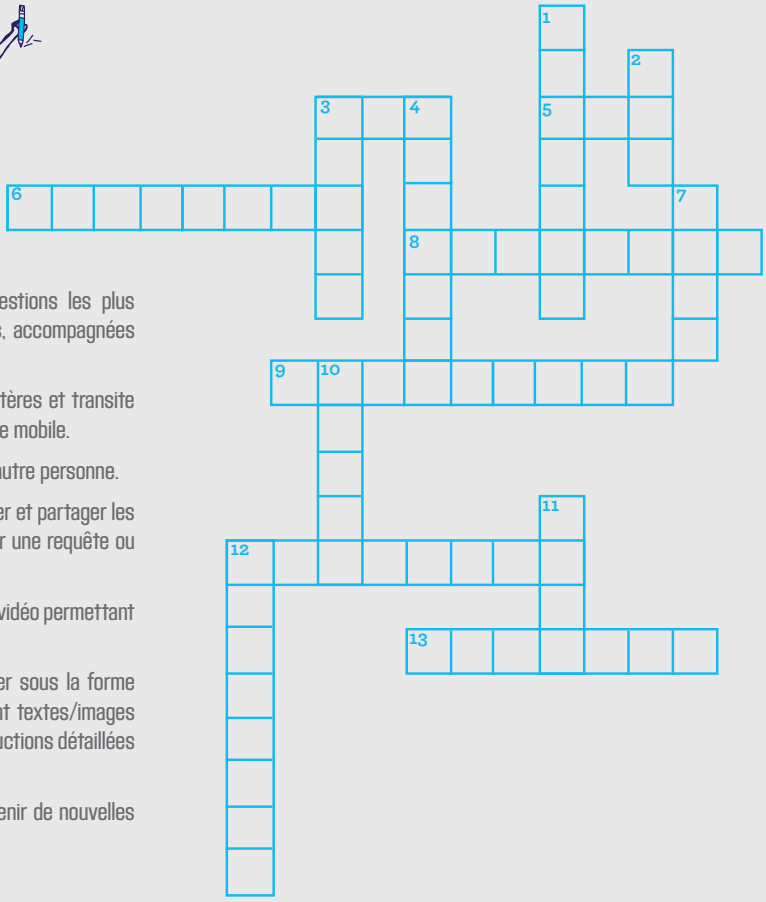
NOTES


43 %
des Français se connectent à Internet via un téléphone mobile.

JEU

QUELS MOTS SE CACHENT DERRIÈRE LES DÉFINITIONS SUIVANTES ?





HORIZONTAL

3 - Rubrique présentant par sujets les questions les plus fréquemment posées par les utilisateurs, accompagnées des réponses correspondantes.

5 - Message qui ne peut excéder 160 caractères et transite par le réseau d'un opérateur de téléphonie mobile.

6 - Personne qui suit les publications d'une autre personne.

8 - Pratique qui consiste à sélectionner, éditer et partager les contenus les plus pertinents du web pour une requête ou un sujet donné.

9 - Principe de transmission de flux audio ou vidéo permettant la lecture immédiate.

12 - Outil pédagogique qui peut se présenter sous la forme d'un logiciel, d'une vidéo, d'un document textes/images électronique ou papier, constitué d'instructions détaillées pas à pas, le plus souvent par étapes.

13 - Élément à ajouter à un logiciel pour obtenir de nouvelles fonctionnalités.

VERTICAL

1 - Utilisation du signe # devant un mot-clé

2 - Norme de port informatique qui permet de connecter facilement sur un ordinateur des périphériques (clavier, souris, etc.)

3 - Fils de discussions classés par sujets où les utilisateurs peuvent laisser des commentaires et réagir aux commentaires des autres utilisateurs

4 - Acronyme de « Quick Response code » - Ce code visuel en deux dimensions peut être lu par différents terminaux, en particulier les dispositifs mobiles, ce qui déclenchera différentes actions

7 - Formation en ligne massive ouverte à tous. Cette formation comporte plusieurs modules comprenant notamment des vidéos, des quiz et un forum.

10 - Dispositif de messagerie instantanée

11 - Carnet Web sur lequel des personnes morales ou physiques affichent un contenu. Souvent publié en ordre chronologique inversé, il peut être ouvert aux commentaires pour les utilisateurs.

12 - Dispositif mobile avec écran tactile permettant notamment de naviguer sur internet.

Découvrez également le glossaire du numérique distribué au début de l'Université à l'accueil !

RÉPONSES :

1 - mooc
2 - usb
3 - curation
4 - hashtag
5 - streaming
6 - tablette
7 - follower
8 - sms
9 - tchat
10 - blog
11 - forum
12 - faq
13 – tutoriel

NOTES

3,025 milliards, c'est le nombre d'internautes que la planète compte en 2015 contre 1 milliard en 2006. Cela représente 42% de la population mondiale

NOTES

1995,
c'est l'année de création du premier réseau social qui s'appelait Classmates.com. L'objectif de ce site était de remettre en contact des anciens camarades de classe.

NOTES

48 %

c'est le pourcentage d'individus ayant participé à un réseau social au cours des 12 derniers mois.

NOTES

2010,
la tablette tactile iPad est présentée pour la première fois par Steve Jobs en janvier.

TOUT SAVOIR SUR
SUR LE CRÉATIVE COMMONS

Les auteurs ou titulaires des droits d'auteur peuvent choisir un ensemble de conditions qu'ils souhaitent appliquer à leurs œuvres :



ATTRIBUTION : Toutes les licences Creative Commons obligent ceux qui utilisent vos oeuvres à vous créditer de la manière dont vous le demandez, sans pour autant suggérer que vous approuvez leur utilisation ou leur donner votre aval ou votre soutien.



PAS D'UTILISATION COMMERCIALE : Vous autorisez les autres à reproduire, à diffuser et à modifier votre œuvre (à moins que vous choisissiez 'Pas de Modification'), pour toute utilisation autre que commerciale, à moins qu'ils obtiennent votre autorisation au préalable.



PARTAGE DANS LES MEMES CONDITIONS : Vous autorisez les autres à reproduire, diffuser et modifier votre œuvre, à condition qu'ils publient toute adaptation de votre œuvre sous les mêmes conditions que votre oeuvre. Toute personne qui souhaiterait publier une adaptation sous d'autres conditions doit obtenir votre autorisation préalable.



PAS DE MODIFICATION : Vous autorisez la reproduction et la diffusion uniquement de l'original de votre oeuvre. Si quelqu'un veut la modifier, il doit obtenir votre autorisation préalable.

Ces quatre options peuvent être arrangées pour créer six licences différentes, les six licences Creative Commons :



Attribution



Attribution / Pas de Modification



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Pas de Modification



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale /Partage dans les mêmes conditions



Attribution / Partage dans les mêmes conditions

NOTES

74 %

de personnes déclarent se connecter, d'une façon ou d'une autre (au domicile, au travail ou en mobilité), à Internet, soit près de 40 millions de personnes. Les inégalités demeurent importantes entre les classes d'âge, mais tendent à diminuer progressivement.

JEU

POUR APPRENDRE LE VOCABULAIRE NUMÉRIQUE

VOUS POUVEZ CRÉER VOUS-MÊMES CES JEUX !

CRÉATEUR DE MOTS MÊLÉS

GÉNÉRATEUR DE MOTS CROISÉS

R V F V P I Y M A A O K U Z S O U B V Y
E Z N F D L D M S R E I L E T A W H Z G
H S Z M A I T R I S E D U S A G E L C P
R K P L J C V U O C Q Z L Z U J X P Y M
Z X T Z A D O B E C O N N E C T E X S C
A C A O I D A R B E W T S E V L P U E X
X A S Y N C H R O N E F T V T B E W C Y
W L F F I N O I T A M R O F E N L T R N
U M R Ç Ç K A I B T P E K I I Q W H U U
Y S J H P X K V F O R M A D I S T T O F
H E V I T C A N O I T A M R O F B U S P
N R H P I T O L G J S E Y Q Y Y N V S A
P D O D G R O U P E D E C H A N G E E K
Q A D N K G T U F L E U Q I T A R P R Q
M I P I Z E V I T C A E I G O G A D E P
F C H B Y E R P Z P Q B Z D O D Q Z S H
D U M O O C X W P J P P Y I M Ç Ç N W G
C L A S S E V I R T U E L L E X V H G H
Q Z U E E S R E V N I E S S A L C K F M
H K X D S E T U A N U M M O C E Ç O X Ç

- CLASSEVIRTUELLE
- CLASSEINVERSEE
- ERESSOURCES
- EFORMATION
- ECOMMUNAUTES
- FORMATIONACTIVE
- GROUPEDECHANGE
- MAITRISEDUSAGE
- MOOC
- PEDAGOGIEACTIVE
- WEBTV
- WEBRADIO
- FUN
- TBI
- VPI
- FORMADIST
- ASYNCHRONE
- ATELIER
- PRATIQUE
- ADOBECONNECT

NOTES

1989, c'est l'année où Tim Berners-Lee, un physicien britannique, a inventé le web au CERN.

NOTES

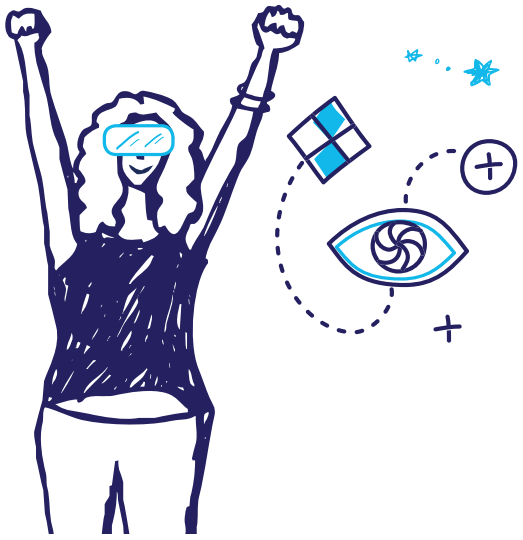
98 %
des accès internet
se font en haut débit

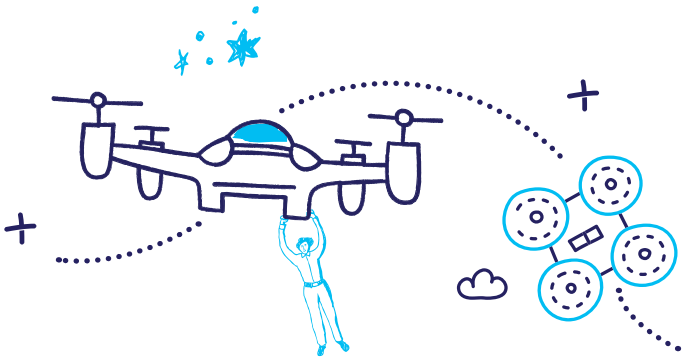
LES OUTILS CONNECTÉS DE DEMAIN ...

Certains objets connectés qui sont aujourd'hui en phase d'expérimentation ou en début de commercialisation pourraient demain prendre une place importante dans nos vies quotidiennes.

Casque de réalité virtuelle

La réalité virtuelle est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou bien d'un univers totalement imaginaire. Cette immersion se fait au moyen d'un casque ou de lunettes de réalité virtuelle qui place un système d'affichage 3D stéréoscopique sur le nez. Elle ne doit pas être confondue avec la réalité augmentée qui désigne les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels ou des informations dans une séquence d'images.





Drone

Le drone est un aéronef télécommandé, c'est-à-dire sans pilote à bord. Il embarque une charge utile qui lui permet de réaliser des missions diverses et variées : surveillance, renseignement, cartographie, transport, vidéo...



Hologramme

L'empereur Palpatine dans la saga « Star Wars », Superman dans la forteresse de Solitude, nombreux sont les films qui ont nourri le fantasme de l'apparition visuelle d'un individu sans présence corporelle. Un hologramme est une réelle image 3D (captation de l'objet à 360°), bien qu'enregistrée sur un film photographique, qui n'a que 2 dimensions. C'est un procédé d'enregistrement permettant de restituer une image 2 dimensions (2D) en 3 dimensions (3D). L'image change en fonction de l'angle d'observation, exactement comme lorsqu'on regarde un véritable objet en 3D.

L'imprimante 3D

L'impression 3D est une technique de fabrication dite additive qui procède par ajout de matière. L'impression 3D permet de réaliser des objets usuels, des pièces détachées ou encore des prototypes destinés aux essais. Le point de départ est un fichier informatique représentant l'objet en trois dimensions, décomposé en tranches. Ces informations sont envoyées à une imprimante 3D qui va réaliser la fabrication par ajout de couches successives.





Voiture autonome

La voiture autonome est une voiture capable de rouler sans intervention d'un conducteur. Le but à terme est de développer un véhicule pouvant opérer en toute situation dans le trafic réel et sur une infrastructure non spécifique sans l'intervention d'un être humain

NOTES

1976,
année où Steve Wozniak
et Steve Jobs créent
le Apple I dans
un garage.

BÂTIR LES SAVOIRS

Beedeez

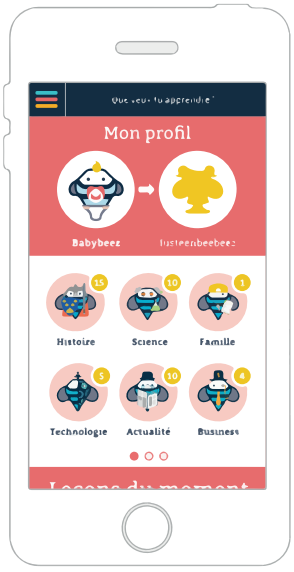
L'application **Beedeez** propose d'apprendre à tout moment de la journée (dans les transports, les files d'attente, les pauses...). Elle comporte une offre de leçons ludiques sur un ensemble de thèmes qui évoluent en fonction des contributions de la communauté. La durée des leçons est adaptée au temps dont vous disposez.

Beedeez

Pour commencer : téléchargez gratuitement l'appli sur :

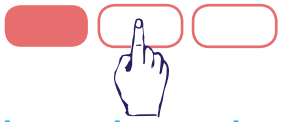
Disponible sur App Store ou DISPONIBLE SUR Google play

C'est parti !





Choisissez ce que vous voulez apprendre.
Plus de 350 notions, 600 quiz, de quoi trouver votre bonheur.



Indiquez le temps dont vous disposez.
5 min dans une file d'attente, ou 20 min dans le métro? Beedeez s'adapte !



Progressez de manière ludique.
Testez-vous et faites évoluer votre avatar.

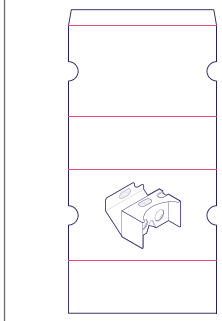
Le plus :

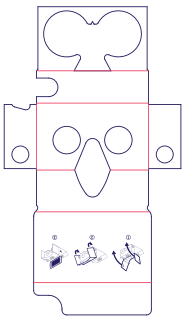
En vous enregistrant dans la communauté, vous pourrez à votre tour créer des leçons... vous voyez l'idée en formation ?

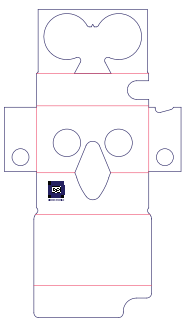
NOTES

82 %
de la population à accès à Internet fixe à domicile (contre 67 % en 2009).

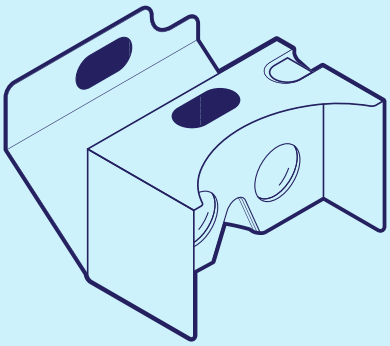
CRÉER SES LUNETTES
DE RÉALITÉ VIRTUELLE



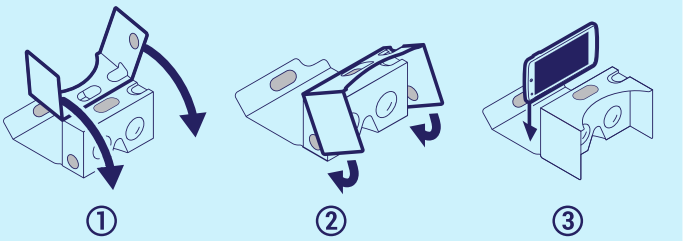




Vue en 3 D des lunettes



Assemblage et constitution des lunettes



VIEWER PROFILE

JEU

QUELLE APPLICATION SE CACHE DERRIÈRE CE PICTOGRAMME ?

	INSTAGRAM
	LINKEDIN
	MESSENGER
	WHATSAPP
	YOUTUBE
	VIBER
	SKYPE
	FACEBOOK
	TWITTER
	SNAPCHAT

Besoin d'aide ?
Consultez le glossaire !

Reliez les Pictogrammes à leur application



NOTES

82 %

des français sont équipés d'un ordinateur à leur domicile, plus de la moitié d'entre eux disposant d'au moins un ordinateur portable.

NOTES

80% et 89%

Ce sont respectivement les taux d'équipement en téléphonie fixe et en téléphonie mobile. Le taux d'équipement mobile vient de dépasser le fixe.

Bon retour !!



Encore plus de vidéos, d'outils, de quizz, de jeux, d'idées et d'infos dans le carnet numérique en ligne.
Retrouvez-le sur WWW.CNFPT.FR > Devenez intervenant > Intervenant en Bretagne.

le cnfpt

© 16/12707/DP /CNFPT STUDIO GRAPHIQUE- IMPRESSION CNFPT WAMBRECHIES - PAPIER RECYCLÉ