

M40 - Construire un dispositif multimodal de formation

Séquence 4 - Enrichir un dispositif de formation : le levier du digital

Séance 1/4 : découvrir les tendances de la formation digitale à travers les ressources proposées et envisager leur intégration dans un dispositif de formation existant

Cas 1 : La Recyclerie, chantier d'insertion, contrats professionnels

Groupe 4 : Agnès, Catherine B., Marie-Jo, Martin, Soizic

Orientation	Plutôt OUI/N ON	Argumentaire Intégration
LCMS	OUI	<p>Notamment pour le lien avec les 2 encadrantes de la recyclerie. Possibilité de création et construction collaboratives des situations didactisées entre la recyclerie et l'OF.</p> <p>LCMS : Création et gestion de la matière pédagogique - gestion des processus de production. Centralise le dépôt des contenus d'apprentissage qui peuvent être manipulés par les équipes de conception pédagogique.</p> <p>LCMS : <i>Learning Content Management System</i></p>
LMS	OUI	<p>Mise en place de ressources en ligne en complément du CDR et à consulter au rythme de l'apprenant. Pas de formation à distance pour ce public mais peut servir de support à situations d'apprentissage pendant les modules de formation-action dans l'OF sur PC uniquement.</p> <p>En tant que plateforme en ligne, le LMS met à disposition des apprenants des contenus d'apprentissage, enregistre le suivi des formations (score, temps passé, etc.) et facilite le tutorat des formations.</p> <p>LMS : Diffusion de contenus - Tracking - Tutorat</p>

Ingénierie tutorale	Plutôt NON	<p>L'accompagnement sera principalement réalisé en présentiel sur un mode classique. La mise en place des permanences devrait permettre aux apprenants d'aller chercher des ressources sur la plateforme et de venir questionner le formateur présent.</p> <p>Toutes les séquences prévues, formation-action ou atelier individualisé sont tutorées en présentiel.</p> <p>Question : quelles différences entre tutorat et accompagnement ?</p> <p>Système tutoral : stratégie tutorale de l'OF (support) l'apprentissage et lien avec les choix pédagogiques. Permet d'identifier les moyens humains et matériel qui assurent les fonctions tutorales au sein du DF à distance. Précise les relations entre les différents acteurs (objectif de qualité).</p> <p>Scénario tutoral : identifie, décrit et quantifie les différentes interventions tutorales prévues tout en précisant leurs modalités et les outils de communication qui les supportent. Ces interventions sont situées dans le scénario pédagogique de la formation à distance ou hybride. La charte tutorale, partie de ce livrable, notifie les droits et devoirs de l'institution, des tuteurs et des apprenants les uns envers les autres.</p> <p>Plan de diffusion tutoral : indique comment le système tutoral et le scénario tutoral sont orchestrés lors de la diffusion de la formation à distance ou hybride. Il prévoit en particulier comment les acteurs seront préparés à l'exercice de leurs fonctions tutorales, le dimensionnement des outils de suivi des actions tutorales et de leur évaluation, les conditions de viabilité économique du système tutoral.</p>
Social learning	OUI	Social learning : « Au sens former sur le terrain » : Le cœur du dispositif de formation (atelier individualisé) imaginé. Construction de situations didactisées
Communautés de pratique	OUI	Si possibilité de rejoindre une CdP déjà existante des chantiers d'insertion. Dans ce cas prévoir des temps supplémentaires pour participer à des moments significatifs pour l'apprentissage et la

		<p>construction d'une identité commune. Prévoir aussi des accès aux outils techniques (wikis, forum de discussion...).</p> <p>L'entrée progressive d'un « apprenti » (au sens large) ou d'un novice au sein d'une communauté professionnelle. Formation formelle + s'opère aussi au cours du cheminement identitaire de celui-ci pour intégrer une communauté professionnelle qui possède une culture propre, des codes, un vocabulaire, des rôles, des outils, des symboles, etc. Selon Wenger (1998), tous ces éléments forment la pratique d'une communauté professionnelle.</p> <p>Théorie de l'apprentissage situé (interdépendance entre l'apprenant, l'environnement d'apprentissage et le milieu culturel, l'ancrage social, le transfert de connaissances). Ce processus n'est plus considéré comme une démarche exclusivement individuelle et intrapsychique mais aussi comme une activité sociale au cours de laquelle un individu entre en contact avec un groupe dans un contexte social réel.</p> <p>L'apprentissage au sein d'une CdP se produit grâce à la participation active des membres et à leur socialisation au travers d'activités qui font sens pour eux.</p> <p>Outils techniques : L'écriture collaborative (Wikis, glossaires, etc.), la communication (forums de discussion, discussion synchrone), les répertoires de ressources partagées, un agenda commun, un gestionnaire de tâches, etc.</p> <p>Outils conceptuels : autour de la gestion des connaissances</p>
Réalité augmentée	Pourquoi pas ?	<p>Interagir virtuellement avec les situations de travail. Apprendre des procédures ou des gestes sur le poste de travail.</p> <p>+ limiter le « gaspillage de matière » nécessaire à l'apprentissage</p> <p> Côté ludique, susceptible de stimuler davantage l'envie d'apprendre des élèves...</p> <p>_ Complexité et Cout de mise en oeuvre ?</p> <p>La réalité augmentée est une technologie permettant de créer le lien</p>

		entre des données virtuelles et le monde réel en temps réel et en 3D Côté ludique, susceptible de stimuler davantage l'envie d'apprendre des élèves...
Réalité virtuelle, immersion	Pourquoi pas ?	<p>Par exemple, construire un simulateur pour former aux procédures de vérification des systèmes de sécurité au travail. Apprentissage d'un environnement, d'une logique, d'un cheminement, de la gestion de la pression Peut aider à mieux comprendre les situations + Limite le temps d'immobilisation des espaces réels Côté ludique, susceptible de stimuler davantage l'envie d'apprendre des élèves... _ Complexité et Cout de mise en oeuvre ?</p> <p>La réalité virtuelle permet d'immerger complètement un utilisateur dans un monde fictif. Côté ludique, susceptible de stimuler davantage l'envie d'apprendre des élèves... Apprentissage d'un environnement, d'une logique, d'un cheminement, de la gestion de la pression Peut aider à mieux comprendre les situations Peut-être déclencheur de vocation (accès à des endroits inaccessibles dans le réel, ex cabine de pilotage d'un avion...) Le virtuel permet un meilleur ancrage dans le réel (situation concrète) Expérimentation en cours...</p>
Adaptative learning (personnalisation de la formation)	NON Mais	<p>Pas adapté au contexte de l'étude de cas. Le nombre de salariés de la recyclerie (8 personnes) est insuffisant pour envisager un tel déploiement technologique (complexe et couteux). D'autre part cela supposerait que les activités d'apprentissage soient majoritairement réalisées à distance ce qui n'est pas souhaitable pour le public concerné.</p> <p>Des ressources existantes comme celle du projet voltaire pourrait</p>

		<p>néanmoins être utilisées pour des remises à niveau ou des entraînements plus poussés individuellement et sur la base du volontariat ou alors être utilisé comme support en formation-action à l'OF.</p> <p>Développement d'une pédagogie différenciée : Le principal enjeu des learning analytics serait de permettre le développement d'une pédagogie différenciée, appuyée sur la proposition de parcours individualisés s'adaptant, en temps réel, aux connaissances des apprenants et à leur compréhension du cours, grâce à l'automatisation des dispositifs.</p>
Gamification / jeux sérieux (« serious game »)	Pourquoi pas ?	<p>A base de chose simple comme un quizz pour s'assurer de la bonne compréhension tout en rendant ludique cette évaluation formative Ou utilisation de serious game à disposition sur internet (exemple triton pour les savoirs de base à tester au préalable), à discuter et réfléchir avec l'équipe pédagogique</p> <p>Gamification des formations en lignes pour les rendre moins rébarbatives. Comment concevoir autant l'expérience de formation que le contenu pédagogique ? Concevoir une expérience engageante, un goût de revenez-y Les objectifs de formation sont à définir au préalable pour faire un choix parmi les serious game. L'implication : Quizz, rendez-vous, découverte surprise, les niveaux, le système de points, les badges, les avis, le classement... Tout ce qui peut insuffler une émulation positive dans la communauté apprenante</p>

Remarques :

- Quelles que soit les options choisies ou souhaitées par la recyclerie, il faudra prévoir des avenants au contrat initial pour prendre en compte le développement des outils spécifiques à la situation.

- Si l'utilisation d'outils déjà existants est envisagée, il faudra revoir modules initialement prévus en intégrant ces outils dans les scénarii pédagogiques voire dans le déroulé du dispositif si l'on veut faire un plein usage des possibilités offertes. Comme cette demande n'était pas explicitée lors de la première commande un avenant sera là aussi nécessaire.