

ANNEXES

- 1. La pédagogie de l'Afpa**
- 2. Métis, première plateforme numérique de formation**
- 3. Outils et formation numériques de l'Afpa : quelques exemples**
- 4. Les start-up membres du Lab social learning**

Fiche 1 – la pédagogie de l’Afpa

La pédagogie mise en œuvre à l’AFPA place l’apprenant au centre des dispositifs de formation. Ainsi, les repères pédagogiques décrivent les invariants sur lesquels est construit le modèle pédagogique :

- Apprendre un métier en situation professionnelle
- Apprendre dans une démarche pédagogique active
- Apprendre dans un cadre pédagogique pour développer l’autonomie et la socialisation

Le modèle pédagogique de l’AFPA se décline en présentiel, à distance et en multimodalité.

Apprendre un métier en situation professionnelle

Dans une approche « compétences » par l’activité professionnelle, la personne s’approprie les gestes professionnels, les savoirs, savoir-faire techniques, relationnels et méthodologiques du métier visé. La situation professionnelle est reconstituée, simulée sur nos plateaux techniques ou sur une plate-forme à distance. Ce choix autorise **l’acquisition des compétences dans un espace protégé où l’erreur est possible pour devenir formatrice**. En entreprise, la personne confronte et construit sa propre expérience professionnelle et consolide ses apprentissages en situation de travail.

Apprendre dans une démarche pédagogique active

Le formateur favorise l’apprentissage expérientiel dans une approche graduelle de la complexité. Le formateur **s’appuie sur l’expérience des stagiaires pour renforcer leur motivation, leur engagement et l’estime de soi**. Contextualisant les situations d’apprentissage, le formateur stimule la capacité d’agir du stagiaire. L’apprenant réalise une activité concrète pour s’entraîner et acquérir des gestes et comportements professionnels. A partir du vécu professionnel, l’apprenant analyse son action et compare les résultats, seul ou dans un échange de pratiques. La confrontation facilite la réflexivité et l’émergence de nouvelles stratégies de résolution de problèmes. **La personne prend conscience de son processus d’apprentissage, développe sa capacité à apprendre, consolide et mémorise les savoirs**.

La personne intervient dans un nouveau contexte et/ou dans une situation plus complexe. Elle développe autonomie, confiance et estime de soi en transférant ses acquis vers de nouvelles situations professionnelles. Elle construit ainsi sa nouvelle identité professionnelle.

Apprendre dans un cadre pédagogique pour développer l’autonomie et la socialisation

Le cadre pédagogique est posé et tenu par le formateur : l’apprenant l’accepte et s’engage. Le formateur propose des situations d’apprentissage autour de projets nécessitant une coopération dans l’action, en présentiel ou à distance. Il veille à la réalisation de la production et au respect des échéances. Il accompagne la réflexion et valide les pistes de travail : il régule la **dynamique du groupe**. Le formateur utilise le(s) style(s) d’apprentissage préférentiel(s) de l’apprenant pour remédier aux difficultés. Il soutient la motivation et valorise les réussites.

Apprendre est un acte individuel. Il nécessite des temps d'auto-formation, de responsabilisation. Le développement de l'autonomie permet à l'apprenant d'accéder à des compétences d'ordre social, de culture professionnelle, d'aptitudes à anticiper et à se projeter.

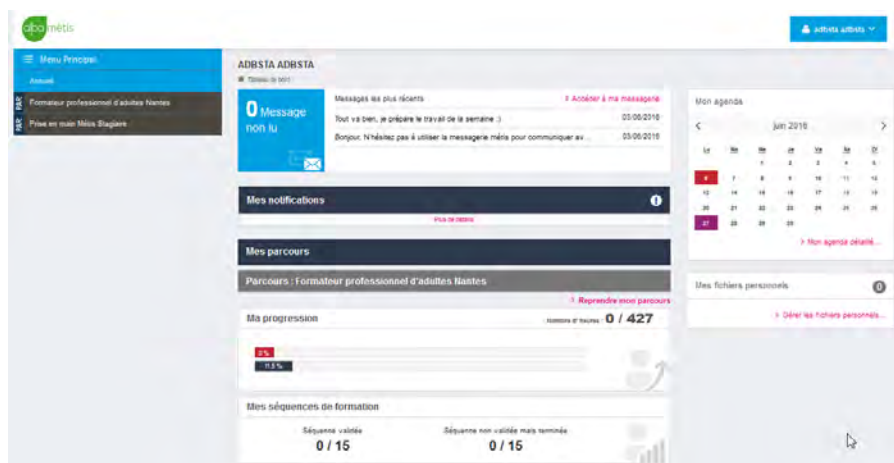
Apprendre avec et par les pairs permet de confronter les représentations, de maintenir la motivation, d'enrichir les stratégies d'apprentissage. L'expérience et les connaissances des apprenants, adultes en formation professionnelle, sont prises en compte et valorisées.

Fiche 2. Métis, première plateforme numérique de formation

Métis s'inscrit dans le cadre du chantier Nouvelle Offre de l'Afpa incluant la modularisation des formations, la production de scénarios pédagogiques multimodaux et la mise en place de l'environnement numérique nécessaire pour déployer cette offre.

Cette plateforme nationale est reliée au système d'information de l'Afpa et intègre les guides formateurs, livrets stagiaires et ressources pédagogiques mis à disposition par la Direction de l'ingénierie et de l'Innovation Pédagogique de l'Afpa.

Sa réalisation, basée sur la plateforme Moodle sous licence libre, a été confiée à **Orange Applications for Business** et son optimisation à l'entreprise Enovation spécialisée dans Moodle. Ce projet s'inscrit dans le cadre d'un partenariat global entre l'Afpa et Orange démarré en février 2015. Cet accord, qui porte sur 5 ans, prévoit la mise en commun de compétences respectives technologiques et pédagogiques des deux partenaires au service de l'intégration numérique dans les parcours de formation.



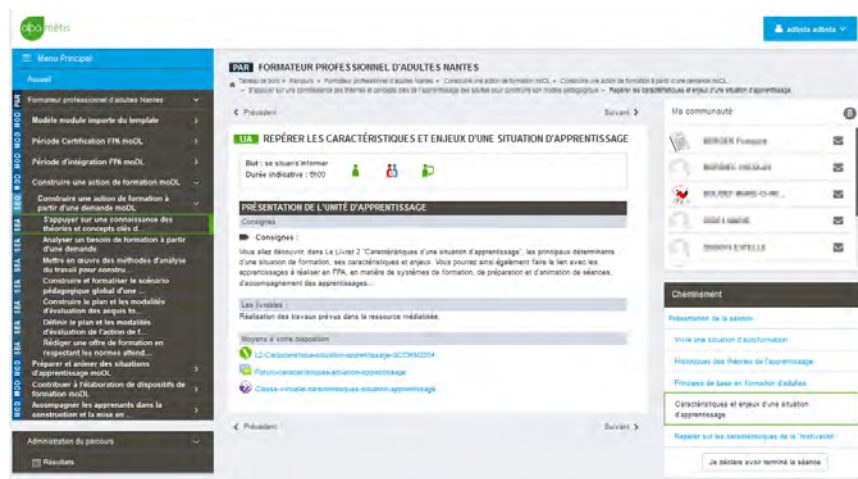
L'utilisation de Métis démarre le 15 juin 2016 sur 10 sites pilotes et pour 11 titres professionnels. Les sites pilotes retenus sont : Colmar et Strasbourg (Alsace), Paris (Ile de France), Toulouse Balma (Midi-Pyrénées), Lille Lomme et Lille Roubaix (Nord Pas de Calais), Marseille Saint-Jérôme (PACA), Nantes Saint-Herblain (Pays de Loire), Lyon Vénissieux (Rhône-Alpes).

Dans une première phase, la plateforme intégrera les titres professionnels :

- Formateur professionnel d'adultes,
- Technicien d'études du bâtiment,
- Comptable assistant,
- Secrétaire comptable
- Secrétaire assistante,
- Assistant de vie aux familles,
- Technicien(ne) d'Assistance en Informatique,
- Technicien(ne) Supérieur(e) de Support en Informatique,
- Technicien(ne) Supérieur(e) Gestionnaire Exploitant(e) de Ressources Informatiques,
- Manager d'univers marchand,
- Employé commercial en magasin.

Au-delà de la mise à disposition des ressources, cette plateforme fournira aux stagiaires des services permettant la mise en œuvre de plusieurs modalités : accéder à partir de lieux différenciés (en centre, en entreprise, à domicile ou dans des lieux intermédiaires), travailler seul, en sous-groupe ou en groupe, en même temps ou de façon asynchrone, avec ou sans le formateur.

Mètis fournit aux stagiaires des outils pour **échanger, accéder aux activités pédagogiques et travailler ensemble** : messagerie instantanée, forum, wiki, blog, classe virtuelle... à partir de tous types de terminaux de lecture.



Chaque formateur peut également adapter son parcours de formation, l'enrichir avec ses propres ressources, créer ses activités pédagogiques et personnaliser les parcours des stagiaires en tenant compte de leurs acquis, rythmes, styles d'apprentissage et besoins spécifiques. Il utilisera également Mètis pour animer sa formation suivant plusieurs modalités, suivre les travaux des stagiaires et évaluer leurs acquisitions.

L'Afpa a élaboré l'interface graphique la plus conviviale possible afin d'utiliser Mètis, pour des formations pour tous publics, de différents niveaux ou dans tous secteurs ainsi que pour la formation de son propre personnel.

Basé sur une **pédagogie « social constructionist »**, Mètis, permet de mettre en œuvre les innovations pédagogiques, telles que le social learning ou la classe inversée. Elle contribuera également au développement des compétences numériques de nos stagiaires.

A l'issue de cette phase de sites pilotes, l'Afpa prévoit de déployer Mètis pour l'ensemble de ses formations en utilisant les serveurs virtuels de CloudWatt. Ce déploiement est prévu au quatrième trimestre 2016.

Fiche 3 - Les outils et formations numériques de l'Afpa : quelques exemples

➤ L'AFPABOX



PRÉSENTATION

L'AfpaBox est une adaptation aux besoins de l'Afpa du projet open source Librarybox. Elle est constituée pour la partie matérielle d'un routeur Wifi reprogrammé et d'une clé USB. La partie logiciel utilise un système d'exploitation Linux ainsi qu'un serveur Web qui permet l'affichage d'un site internet et les fonctionnalités associées. L'ensemble est un dispositif mobile et autonome de distribution de livrets séquences et de ressources formatives. Elle

diffuse un réseau de communication sans fil où les utilisateurs peuvent visualiser le contenu de la clé USB qui y est branchée. Cette clé USB peut, par exemple, contenir des livrets séquences et leur guidance comme sur un site internet, des ressources formatives de tout format (images, vidéos, documents et autres contenus numériques) au choix du formateur et enfin des devoirs déposés par les stagiaires. L'AfpaBox ne demande pas d'identification, ne retient pas de données d'utilisateurs et n'est pas connectée à Internet. Chacun peut s'y connecter depuis n'importe quel appareil captant le WiFi : ordinateur, smartphone, tablette.

Son objet est de **permettre l'accès à de l'information et des contenus dématérialisés dans des espaces sans accès à Internet**. Elle permet de délivrer un service complémentaire de celui de la plate-forme Métis dans les centres Afpa (ou tout autre lieu de formation) ne disposant pas d'un accès internet (ou pas suffisamment rapide) pour bénéficier des services de celle-ci. Ce dispositif permet donc de **réduire la fracture numérique, géographique et sociale**, quel que soit le lieu de formation.

➤ WOOE-ED TABLE

Cet outil propose **quatre machines à bois virtuelles de débit et d'usinage**.

En sécurité préventive, dans une déclinaison sédentaire ou nomade, il permet à tous publics :

- de disposer d'une gamme complète d'exercices paramétrables ;
- d'apprendre et de perfectionner à volonté et en autonomie ses gestes et sa concentration ;
- de corriger les gestes et postures aux machines ;
- d'accéder à une évaluation objective des acquis de la pratique.

En formation, il permet pour chaque stagiaire :

- l'édition d'exercices et de parcours adaptés ;
- le suivi détaillé de la progression ;

- l'évaluation objective des apprentissages.

WOOD-ED Table est un produit industriel issu de la R&D menée par la Direction de l'ingénierie (BTP.) Le projet a été développé dans le cadre de DEVIN Tech et cofinancé par le FSE. L'Afpa détient la propriété intellectuelle de ce simulateur. WOOD-ED TABLE est protégé par un brevet, dont l'extension internationale est en cours.

WOOD-ED TABLE est en cours de commercialisation et doit être déployé sur tous les dispositifs Afpa concernés.

LES AVANTAGES

- Limitation des risques d'accident (dimension RSE) ;
- Économie sur les consommables : matière d'œuvre, outils, énergie;
- Élimination de tout impact sur l'environnement (dimension RSE) ;
- Contribution à la réduction de l'emprise au sol par effet de substitution relative à des matériels coûteux en exploitation ;
- Gain de « temps formateur », le stagiaire travaillant très rapidement seul sur Wood-ED Table.

➤ **WAVE - Outil virtuel de soudage**

Wave est conçu pour **enseigner ou évaluer le geste professionnel du soudeur.**

Il permet au stagiaire

- de disposer d'une gamme complète d'exercices sur les trois principaux procédés, dont deux validés par l'Afpa : MAG et SAE
- d'apprendre ou perfectionner efficacement ses gestes et sa concentration, à volonté, en autonomie.

Il permet au formateur

- de disposer d'un outil d'édition d'exercices adaptés aux besoins du stagiaire.
- de suivi des résultats du stagiaire.
- d'évaluer les progrès ainsi réalisés.

La Plateforme Wave a vu le jour au début des années 2000 en partenariat avec l'Afpa, qui est copropriétaire intellectuel de la machine.

En constante évolution grâce au retour d'expérience, les 63 machines déployées à l'Afpa peuvent aujourd'hui bénéficier de la dernière version du logiciel (V5) déjà installée sur 14 machines en 2015. Outre la fiabilité, cette version donne aux formateurs beaucoup plus de souplesse dans la création et l'ajustement de cursus de formation. Elle permet également aux stagiaires de consulter et d'interpréter les résultats à distance via un ordinateur, une tablette ou un smartphone.

LES AVANTAGES

- Économiser consommables, énergie et temps d'installation
- Libérer du temps au formateur, le stagiaire travaillant seul sur la machine
- Éliminer tout impact sur l'environnement
- Limiter les risques d'accident.

➤ **SERIOUS GAME RELATION CLIENT**

CONTEXTE D'UTILISATION

Ce jeu sérieux peut s'utiliser dans le cadre de toute formation abordant les questions de relation client. Conçu avec et pour les stagiaires, formateurs, ingénieurs de plusieurs filières métier, il concerne plus particulièrement les titres du secteur de la distribution et des assistantes. Il ne se substitue pas à une mise en situation ou jeu de rôle en réel, mais offre un outil complémentaire pour s'entraîner aux techniques de la relation client dans un contexte plus simple.

APPORTS EN FORMATION

Le jeu Relation Client se fonde sur la pédagogie par le jeu qui **permet un engagement supérieur de l'apprenant** sur des sujets qui ne l'intéresseraient pas ou peu, ou qu'il croit maîtriser.

A QUEL MOMENT DE LA FORMATION L'UTILISER ET AVEC QUELLES MODALITÉS ?

Le formateur peut choisir d'utiliser ce serious game comme une mise en situation virtuelle. Il peut également faire appel au serious game pour compléter une pédagogie centrée sur les compétences et les gestes professionnels ; c'est une forme de mise en situation.

Le jeu comprend dix scénarios qui peuvent être joués de façon complètement indépendante.

GAINS ATTENDUS POUR LE STAGIAIRE ET LE FORMATEUR

Pour le stagiaire, c'est une animation ludique, un moment agréable pour découvrir ou redécouvrir des notions et les fondements théoriques liés à l'accueil des clients, aux techniques de vente et aux techniques de SAV et de fidélisation. Il peut incarner plusieurs métiers (hôtesse d'accueil, Employé libre-service, vendeur spécialisé, assistante commerciale). Un débriefing de synthèse et un débriefing détaillé sont proposés avec des indications d'amélioration pour chaque réponse faite au client (remédiation). Ce débriefing est fait par un coach virtuel incarné par le manager du magasin.

Pour le formateur, c'est la possibilité de proposer une action de formation originale qui peut faire office de « brise-glace ». C'est **la possibilité de se concentrer sur les apprenants qui en ont le plus besoin**. Le formateur peut aussi vérifier les acquis avec une mise en situation virtuelle.

➤ **Plateforme de simulation à la conduite d'une pelleuse hydraulique**

Cette plateforme permet au stagiaire d'apprendre la conduite d'une pelle à chenilles en sécurité. Elle permet d'acquérir les connaissances nécessaires à la prise de poste du stagiaire. Elle le forme à la réalisation de terrassements complexes, mais également au chargement de camions.

L'apprentissage se fait suivant une progression pédagogique basée sur 24 modules de formation incluant plus de 1 000 exercices. Chaque module traite un point pédagogique précis et contient une vidéo de présentation. Cette progression est individualisée.

Le logiciel GSTA (Gestion des stagiaires), gère l'enregistrement des résultats des exercices pratiques et/ou des tests théoriques des apprenants.

Condition d'efficacité : le simulateur vient en complément d'un apprentissage de la conduite sur un engin.

LES AVANTAGES

- Accélère l'apprentissage sur les phases de prise en main de l'engin : acquisition des réflexes.
- Économise du carburant : estimé à 60 litres par stagiaire soit sur un groupe 600 litres.
- Réduit la casse machine : les premiers gestes sont acquis sur simulateurs. Les stagiaires ont acquis les réflexes quand ils prennent en main l'engin.
- Permet de réaliser les apprentissages à la conduite quelles que soient les conditions météorologiques.
- Permet à plusieurs groupes de stagiaires d'utiliser soit les engins soit le simulateur. Cela libère des engins et permet ainsi de former plus de groupes.
- Permet de réaliser les tests de positionnement en toute sécurité.

Les centres de formation équipés de ce simulateur de conduite sont les centres de Doué la Fontaine, Faulquemont et Borgo.

➤ MOOC : 101 techniques de bases de la cuisine française



CONTEXTE D'UTILISATION

Ce MOOC est une formation multimodale qui propose aux internautes de **découvrir les bases de la cuisine française à travers 101 techniques**. Une fois ces techniques acquises, il est possible de reproduire n'importe quelle recette. Cette formation ne nécessite aucun prérequis. Elle est destinée à tous ceux qui ont un projet professionnel autour de la cuisine, mais aussi à tous les particuliers pour qui la cuisine est simplement une passion. Elle peut être suivie entièrement à distance ou en complément d'une formation présentielle.

APPORTS EN FORMATION

Le MOOC est un format pédagogique qui combine les avantages de plusieurs modalités. La vidéo est particulièrement adaptée à l'apprentissage de compétences métier reposant sur des gestes et techniques. L'apprenant peut aussi faire le point sur ses connaissances et sa progression avec des outils d'auto-évaluation. Les forums et réseaux sociaux numériques appuient et facilitent la

création de communautés d'apprenants et l'interaction entre pairs avant, pendant et après la formation.

A QUEL MOMENT DE LA FORMATION L'UTILISER ET AVEC QUELLES MODALITÉS ?

Le MOOC peut être utilisé en amont d'une formation présentielle. Dans ce cas, il permet de faire un point de situation avant d'entrer en formation. En formation, son utilisation peut être un complément utile permettant à chacun de réviser ou revoir individuellement des notions vues ensemble en groupe.

GAINS ATTENDUS POUR LE STAGIAIRE ET LE FORMATEUR

Pour l'apprenant, les avantages du MOOC sont nombreux, car il peut :

- confronter son projet professionnel à la réalité du métier,
- progresser à son rythme selon ses modalités préférées (visualisation de vidéos, lecture de documents, pratique, auto-évaluation,...),
- vérifier ses connaissances avant de passer à la pratique,
- échanger à distance avec l'équipe pédagogique et la communauté des apprenants,
- confronter sa pratique avec ses pairs, échanger ou partager en images le résultat de ses productions,
- mettre en pratique plusieurs techniques de bases à travers les activités proposées (recettes).

Pour le formateur, le MOOC :

- peut être utilisé en complément d'une pédagogie face à face,
- permet d'évaluer les connaissances et le niveau de motivation d'un futur stagiaire ayant suivi le MOOC
- peut être un support à la mise en place de pédagogies inversées.

➤ **Magifor 360 - Magasin Virtuel interactif pour la formation**

CONTEXTE D'UTILISATION

Cette application numérique concerne l'ensemble des formations du secteur Distribution (Employé commercial en magasin, Vendeur conseil en magasin, Responsable de rayon et Manager d'univers marchand).

Sans se substituer aux apprentissages, elle offre un outil complémentaire aux formateurs et à leurs apprenants pour **s'immerger dans un magasin hyperréaliste et se confronter aux situations professionnelles du quotidien** à propos de l'organisation de la surface de vente, de la présentation des marchandises, du suivi des rayons (assortiment, implantations, signalétique, rangement...).

APPORTS EN FORMATION

Le magasin virtuel reconstitue l'environnement professionnel sous une forme qui offre toute la perception qu'on peut avoir en réalité. Grâce au concept de la visite 360°, l'apprenant pourra se déplacer dans les rayons du magasin, et s'intéresser soit à la vue globale, à l'affichage, soit faire un focus sur des points précis : articles, ruptures, étiquetage, ... comme dans un réel point de vente.

Ces déplacements sont « enrichis » selon différents scénarios pédagogiques utilisant l'interaction avec les éléments : analyse de vues des rayons, d'implantations, relevés d'assortiment, utilisation de quizz, liens vers des ressources multimédias, des vidéos...

L'action pédagogique peut se dérouler, soit selon les consignes données par le formateur, soit de manière autonome, intégrée dans les scénarios d'apprentissages multimodaux.

A QUEL MOMENT DE LA FORMATION L'UTILISER ET AVEC QUELLES MODALITÉS ?

Le formateur peut faire appel au magasin virtuel pour compléter une pédagogie centrée sur les compétences et les gestes professionnels ; c'est une forme de mise en situation.

L'action pédagogique pourra se dérouler en autonomie selon les consignes données par le formateur, soit de manière autonome, intégrée dans les scénarios d'apprentissages multimodaux.

La visite virtuelle permet aussi au formateur d'illustrer ses propos en l'utilisant lors des regroupements.

GAINS ATTENDUS POUR LE STAGIAIRE ET LE FORMATEUR

Cette application est au service d'une pédagogie active :

- permettre aux apprenants de se retrouver en situation immersive dans les rayons du magasin et d'interagir avec les vues
- augmenter la motivation des apprenants en travaillant avec un outil reflétant la réalité de l'environnement professionnel.
- Il peut être utilisé en présentiel ou à distance.
- Le formateur personnalise son retour à l'apprenant en s'appuyant sur chaque expérience.
- Il favorise et enrichit la confrontation entre pairs.

➤ **Magellan - la plateforme d'accompagnement de l'Afpa.**

Pour répondre au mieux aux attentes des personnes, des entreprises et des prescripteurs, l'Afpa a développé une plateforme numérique permettant de faciliter l'accompagnement des stagiaires.

3 espaces dédiés sont présentés sur Magellan :

ESPACE STAGIAIRES

- Choisir son emploi : définir son profil, son projet et ses cibles professionnelles
- S'outiller : disposer d'outils dynamiques (CV, cartes de visite, journal d'affaires, ...)
- Postuler : accéder à un méta-moteur de recherche d'offres d'emploi grâce à notre partenaire Jobfeed de Textkernel.

ESPACE ENTREPRISES

- Tester : proposer des offres de stage pour repérer des futurs salariés
- Recruter : sourcer et présélectionner les profils recherchés (jobdating, mise en relation, dépôt d'offres, ...)
- Recommander : recommander des candidats et valoriser les compétences développées.

ESPACE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

- Personnaliser : personnaliser les parcours d'accompagnement
- Programmer : rendre lisible la programmation et inviter les stagiaires à des ateliers
- Diffuser : favoriser la diffusion d'informations et la communication

Les avantages de Jobfeed, le méta-moteur de recherche d'offres d'emploi intégré à la plateforme Magellan

- **Détection des doublons** : La méthode de détection des doublons constitue un aspect unique de cette technologie. Chaque offre d'emploi importée est comparée aux postes vacants recueillis durant les six dernières semaines. Les résultats de recherche sont ainsi clairs et libres de toute contamination.
- **Différencier employeur direct et intermédiaire** : En plus du contrôle de la source de l'offre d'emploi, Jobfeed est en mesure de distinguer une offre d'emploi d'un intermédiaire ou d'un employeur.
- **Offres d'emploi actives et périmées** : Chaque offre d'emploi est revisitée chaque jour afin de disposer d'informations actualisées. Vous savez ainsi quelles offres ont été pourvues ou non, et la durée de leur publication.
- **Profils de recherche et alertes e-mail** : Jobfeed intégré à Magellan permet de conserver les recherches sous forme de profils de recherche. Pour rester informé, les stagiaires peuvent ainsi paramétrer des alertes e-mail quotidiennes, hebdomadaires ou mensuelles.

➤ **Devenir concepteur – développeur informatique en 11 mois.**

OBJECTIFS

Concevoir ou développer des solutions utilisateurs, ou adapter des composants afin de construire des applications sécurisées dans une architecture applicative n-tiers.

Savoir développer des composants logiciels d'interface, modéliser et créer des bases de données, automatiser des processus d'entreprise.

Maîtriser les stratégies de sécurisation des applications et leur déploiement.

CONTENU

MODULE 1 : Développer l'interface d'une application informatique

MODULE 2 : Développer des pages web en lien avec une base de données

MODULE 3 : Développer la persistance des données

MODULE 4 : Développer une application n-tiers, partie 1

MODULE 5 : Développer une application n-tiers, partie 2

MODULE 6 : Développer une application de mobilité numérique

MODULE 7 : Développer des applications avancées pour iPhone et iPad

MODULE 8 : Période en entreprise

Les contenus intègrent les changements liés à la révolution numérique : applications web responsives, applications périphériques mobiles.

CERTIFICATION

L'ensemble des modules permet d'accéder au titre professionnel de concepteur développeur informatique (niveau II).

L'offre modulaire de l'Afpa permet d'obtenir des qualifications partielles sous forme de certificat de compétences professionnelles en suivant un ou plusieurs modules.

➤ **Devenir Concepteur d'Applications pour iPhone et iPad en 16 semaines**

OBJECTIFS

Être capable de développer des applications complexes Web mobile, de gérer un projet pour équipements mobiles et développer des applications avancées pour iPhone et iPad, adaptées aux évolutions technologiques et au marché de l'informatique.

CONTENU

MODULE 1 : Introduction au développement d'applications Web mobiles



MODULE 2 : Gérer un projet pour équipements mobiles

MODULE 3 : Développer une application mobile avec les technologies du Web

MODULE 4 : Programmer avec objective-C 2.0

MODULE 5 : Programmation avec swift

MODULE 6 : Développer des applications pour iPhone et iPad

MODULE 7 : Développer des applications avancées pour iPhone et iPad

MODULE 8 : Période en entreprise

MODULE 9 : Préparation à l'évaluation

VALIDATION DE LA FORMATION

- Réalisation et présentation d'un projet de synthèse intégrant l'ensemble des technologies acquises lors du parcours.
- Entretien avec le jury afin de valider les compétences acquises.
- Attestation de formation et attestation des compétences acquises.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ce parcours peut être complété par la formation : « Concepteur Développeur

Informatique » pour obtenir le titre professionnel de « Concepteur Développeur Informatique » de niveau II.

Fiche 4 - Les start-up membres du Lab social learning



En 1996, 2J PROCESS naissait de la passion de ses 2 fondateurs pour la pédagogie par le digital. Depuis, l'équipe 2J PROCESS ne cesse d'innover, au service des besoins de formation de ses clients : **e-learning, mobile learning, serious game, réalité virtuelle...**

Les particularités de 2J Process :

- une très bonne connaissance de la **Prévention des Risques Professionnels** : au-delà de nos réalisations sur mesure dans ce domaine, l'agence propose plus de 40 produits sur étagère (www.2jprocess.com).

- sa capacité à appréhender les **sujets techniques** et à les restituer sous forme digitale, on line ou off line (depuis le e-learning enseignant un processus technique jusqu'au simulateur haut de gamme en immersion totale via lunettes 3D).



L'expertise et la créativité de 2J Process ont été récompensées à de multiples reprises : la dernière distinction concerne le Serious Game « Habiligame » réalisé en partenariat avec l'AFPA. Il a été récompensé par le prix de l'innovation à Preventica 2014.

L'équipe 2J Process compte à ce jour 20 personnes à plein temps et continue son développement au service de ses clients, constitués principalement de grandes entreprises nationales et internationales, ainsi que du monde de l'éducation*.

Quelques références :





Africa 4 Tech est un séminaire autour de l'innovation en Afrique, co-fondé par **Gilles Babinet**.

Cet évènement se tiendra au Maroc en novembre 2016. Son objectif : mettre en relation grandes entreprises occidentales et innovateurs africains. Pour les premiers, c'est l'occasion de mieux comprendre les besoins réels des marchés africains et de créer des offres adaptées, pour les seconds, c'est l'opportunité de faire passer leurs innovations à une plus large échelle.

En encourageant les échanges d'expériences et d'expertises, Africa 4 tech invite les décideurs à relever le défi de l'innovation frugale. Grâce à des formats de travail en open innovation et à des digital talks, ces acteurs du changement sont formés au design d'innovations concrètes et durables pour le continent africain.

<http://africa4tech.org/french/>

@Africa4Tech



Gilles Babinet est un multi-entrepreneur français, actuellement « Digital Champion » pour la France auprès de la Commission Européenne.

Créateur de nombreuses sociétés dans des domaines aussi divers que le conseil (Absolut), le bâtiment (Escalade Industrie), la musique mobile (Musiwave), la co-création (Eyeka), les outils décisionnels (CaptainDash), il est élu en 2011 premier Président du Conseil national du numérique. Son rôle : éclairer les pouvoirs publics sur les enjeux de l'économie numérique et

améliorer le dialogue entre le gouvernement et le secteur de l'Internet. Gilles Babinet oriente le Cnum sur le développement de l'e-éducation, du financement de l'innovation, de la fiscalité du numérique, et de l'open-data.

C'est en Juin 2012 qu'il est nommé **Digital Champion** par la ministre déléguée au Numérique d'alors, Fleur Pellerin. **Il représente à ce titre les enjeux du numérique pour la France auprès de la Commission européenne.**

Gilles Babinet publie en Février 2015 l'ouvrage " Big data, penser l'homme et le monde autrement" (Le Passeur Editeur), qui analyse les conséquences sociétales de la montée des nouvelles technologies. En septembre 2015, il a également publié, en partenariat avec Les Echos, le baromètre de l'agilité digitale des acteurs du CAC40, le eCAC40.

Gilles collabore également avec l'Institut Montaigne sur différents travaux, lié à la compétitivité et au numérique.



Créée en 2005 près de Toulouse par Gilles MARIN, la société DAO&Co est à l'origine un bureau d'études spécialisé dans la CAO / DAO et l'assistance à maîtrise d'œuvre de conception.

Aujourd'hui DAO&Co s'appuie sur une équipe pluridisciplinaire de 27 collaborateurs qui est sa plus grande valeur ajoutée, fidèle et fidélisée. Les compétences y sont développées au quotidien, autant en responsabilisation sur les missions qu'au travers de formations qualifiantes sur de nouveaux outils ou de nouvelles expertises.

Grâce à un savoir-faire reconnu par ses clients en vulgarisation technique, DAO&Co axe sa stratégie d'entreprise sur le développement d'outils digitaux dédiés et sur la production de contenus pédagogiques personnalisés, que ce soit pour des projets de communication, de concertation, de formation... et ce quels que soient les publics ciblés.



Plus d'infos sur www.dao-co.com



Depuis 2004, Kelis est l'éditeur des solutions logicielles de conception de chaînes éditoriales numériques open-source Scenari .

Experts en ingénierie documentaire, Kelis

- accompagne ses clients, grands comptes privés, organismes publics, universités, écoles dans leurs projets d'organisation de la production collaborative de contenus et de diffusion multi-canal.
- développe des solutions dans les secteurs de la communication technique, de la gestion et de la formation.



Kelis est une société coopérative et participative (SCOP), rassemblant 14 collaborateurs aux compétences complémentaires : développeurs, consultants, chefs de projet, rédacteur technique, infographiste et administrateur système.

Le modèle de développement de Kelis est fondé sur :

- les services pour le conseil, le déploiement de chaînes éditoriales ;
- le support, la maintenance, l'assistance et la formation ;
- le développement de nouvelles fonctions dans le système Scenari ;
- l'investissement en recherche & développement.



LearnAssembly accompagne les entreprises dans leur transformation digitale et managériale, via des Moocs d'entreprise et des programmes de digital learning. Spécialiste du digital et de ses impacts sur la formation, LearnAssembly accompagne les plans de transformation et de conduite du changement via une pédagogie innovante. Nous souhaitons aider chacun à la libération de son potentiel, à l'heure du digital.

Avec une équipe de 20 collaborateurs, LearnAssembly collabore avec des groupes comme Axa, Accor, BNP, Maif, AG2RLM, Poulton, Boston Consulting Group ou encore Aéroports de Paris.



Plus d'infos :

[La French Touch de l'éducation](#), notre évènement annuel réunissant les innovateurs de l'éducation

Notre [Mooc](#) sur l'innovation managériale

Tribune sur la [transformation digitale](#)

Tribune sur le métier de [CDO](#)

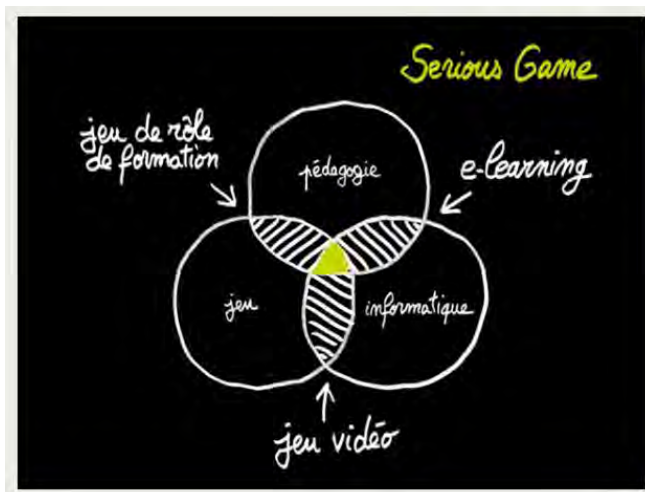
Tribune sur le casse-tête de la [formation au digital](#)



Créée en 2010, Manzalab compte parmi les premières entreprises françaises sur le marché du Serious Game.

Manzalab produit des formations immersives et interactives sur le principe de **l'Experiencing**, ou apprentissage par l'expérience ; celles-ci prennent la forme de **serious games** et de simulations en **réalité virtuelle**.

La pédagogie de Manzalab repose sur les dernières avancées en matière de Neurosciences - en particulier, la théorie des "Quatre piliers de l'apprentissage" développée par le Pr Stanislas Dehaene, spécialiste mondial du cerveau et partenaire de Manzalab : l'Attention, l'Engagement actif, le Feedback et la Consolidation. Ces quatre piliers constituent la grammaire même du jeu vidéo.



Les serious games de Manzalab couvrent des domaines variés (jeux de management, simulations métier, applications éducatives ou santé...). La société a bâti une solide expertise des **simulations comportementales** (formation à l'entretien par exemple, ou aux techniques de vente) sur la base de son moteur de dialogues Replica. En matière de **réalité virtuelle**, Manzalab produit des réalisations de pointe, choisies par l'Innovation Lab d'Accenture pour montrer le potentiel de cette technologie.

Manzalab crée des projets sur-mesure et possède une gamme de produits sur étagère. La société consacre **30% de son activité à la R&D** et conduit des projets de recherche avec des partenaires prestigieux - DGA, ENS Ulm, CNRS, CEA, INSERM, HEC, Ministère de l'Education Nationale.

Manzalab développe ses propres technologies et adresse tous types de supports : PC, Mac, tablettes, smartphones, réalité virtuelle.

Entre autres réalisations, la société a développé le serious game **Les Bases de la Vente** pour l'AFPA et travaille avec de nombreux grands comptes : Orange, Accenture, Sanofi, Crédit Agricole, Veolia, SFR, EDF...

Manzalab figure parmi les **champions français du serious game** selon [la dernière étude de l'IDATE](#), institut de référence du secteur.



Combiner Serious Game et Réalité Virtuelle

La réalité virtuelle constitue une véritable rupture technologique, qui promet de révolutionner les modes de communication et la formation.

La combinaison entre **serious game et réalité virtuelle** s'inscrit pleinement dans la démarche pédagogique de Manzalab. En effet, la réalité virtuelle place l'apprenant au cœur d'une bulle de concentration, développant ainsi l'attention et l'engagement actif - les deux premiers piliers de la théorie du Pr Dehaene.

En termes de support technologique, Manzalab mise particulièrement sur la **MVR (Mobile Virtual Reality)**, dispositif simple associant un smartphone et un casque léger, d'ores et déjà accessible au plus grand nombre.



The MOOC Agency est une agence spécialisée dans la conception de **parcours digitaux de formation et de recrutement** pour le compte d'entreprises, d'administrations et d'écoles supérieures.

Les parcours que l'agence réalise sont fortement inspirés par les innovations pédagogiques développées depuis l'émergence des MOOCs (*Massive Online Open Course*). Ils intègrent donc de nombreuses possibilités d'interactions sociales (forums, activités collaboratives, tchat, conférences en ligne...), mais aussi des éléments de *gamification* (*serious game*). Par ailleurs, le format vidéo y est prédominant.



The Mooc Agency intervient sur **l'ensemble du processus de production** d'un parcours digitalisé. Pour ce faire, l'équipe pluridisciplinaire de l'agence intervient sur l'ingénierie pédagogique, la réalisation audiovisuelle et le développement web. Elle suit ses clients dans chacune des étapes de conception d'un MOOC, mais aussi dans son animation et son amélioration continue. The Mooc Agency organise enfin le transfert de compétences vers les équipes de ses clients, pour les former à la **transformation digitale** de leurs activités.

Depuis 2013, l'agence est intervenue sur près de 40 projets de transformation digitale d'une activité de formation ou de recrutement.

The Mooc Agency / références :





MOOC & Cie a deux activités:

- la création de **nouveaux formats de cours en ligne** (MOOC, COOC, SPOC),
- et l'accompagnement des organisations dans **la digitalisation de leurs formations**.

Les ambitions de MOOC & Cie :

1. Consolider et explorer les modes d'apprentissage liés au numérique.

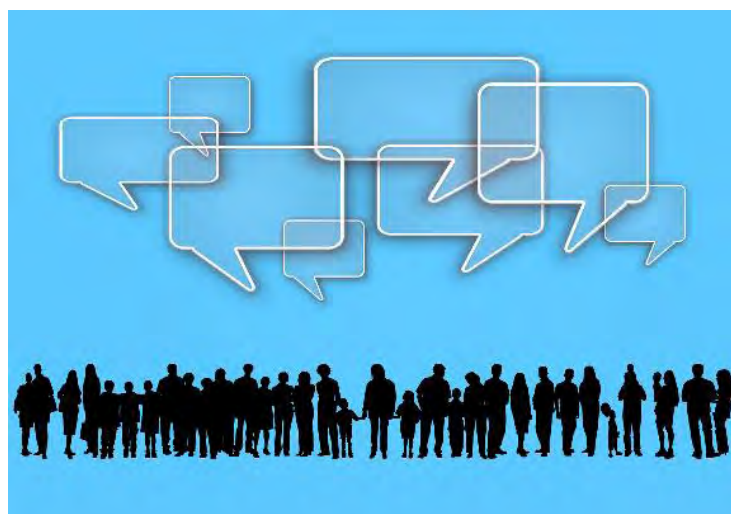
La plupart des concepteurs de formations en ligne calquent leur pédagogie sur le modèle de la classe ou de l'amphi. Or le travail avec de grandes nombres d'apprenants impose des évolutions majeures :

- Utiliser des médias variés, pour répondre aux attentes de groupes très hétérogènes
- Créer des parcours pédagogiques engageants, à la fois ludiques et ergonomiques, sans sacrifier la rigueur de l'information.

2. Contribuer au développement de la formation continue, tout au long de la vie, avec des formats souples et orientés vers la tâche.

3. Professionnaliser la digitalisation de l'information dans les entreprises et les institutions

- MOOC & Cie accompagne les organisations dans l'acquisition de compétences numériques transversales.
- Cette approche inclut la formation de formateurs de ces organisations, par les experts du Collectif MOOC & Cie.



Dernières réalisations de Mooc & Cie :

Formation de formateurs pour l'IRFSS (Institut régional de formations sanitaires et sociales Rhône-Alpes) : mise en place et animation d'un plan de professionnalisation des formateurs à l'utilisation du numérique. 2 modules fondamentaux en formation hybride, 4 ateliers techniques, dispositif d'accompagnement des porteurs de projets.

Pour Orange : Ingénierie pédagogique du SPOC « Animation de communautés» (150 participants) et du COOC « Digital Learning » (600 participants).

Pour l'IFCAM (Université interne Groupe Crédit Agricole) : COOC Digital By CA, COOC de culture numérique pour les collaborateurs du groupe

Pour Altran : COOC E-way, sur les valeurs et la méthodologie de projet de l'entreprise pour les nouveaux collaborateurs (500 participants).

Pour l'ENSV – Ministère de l'Agriculture- COOC sur l'influenza aviaire (800 participants)

Pour la RMN (Réunion des Musées Nationaux) et Orange : MOOC « Picasso » (17 000 participants).

Pour le Château de Versailles et Orange : MOOC « Louis XIV à Versailles » (16 500 participants).