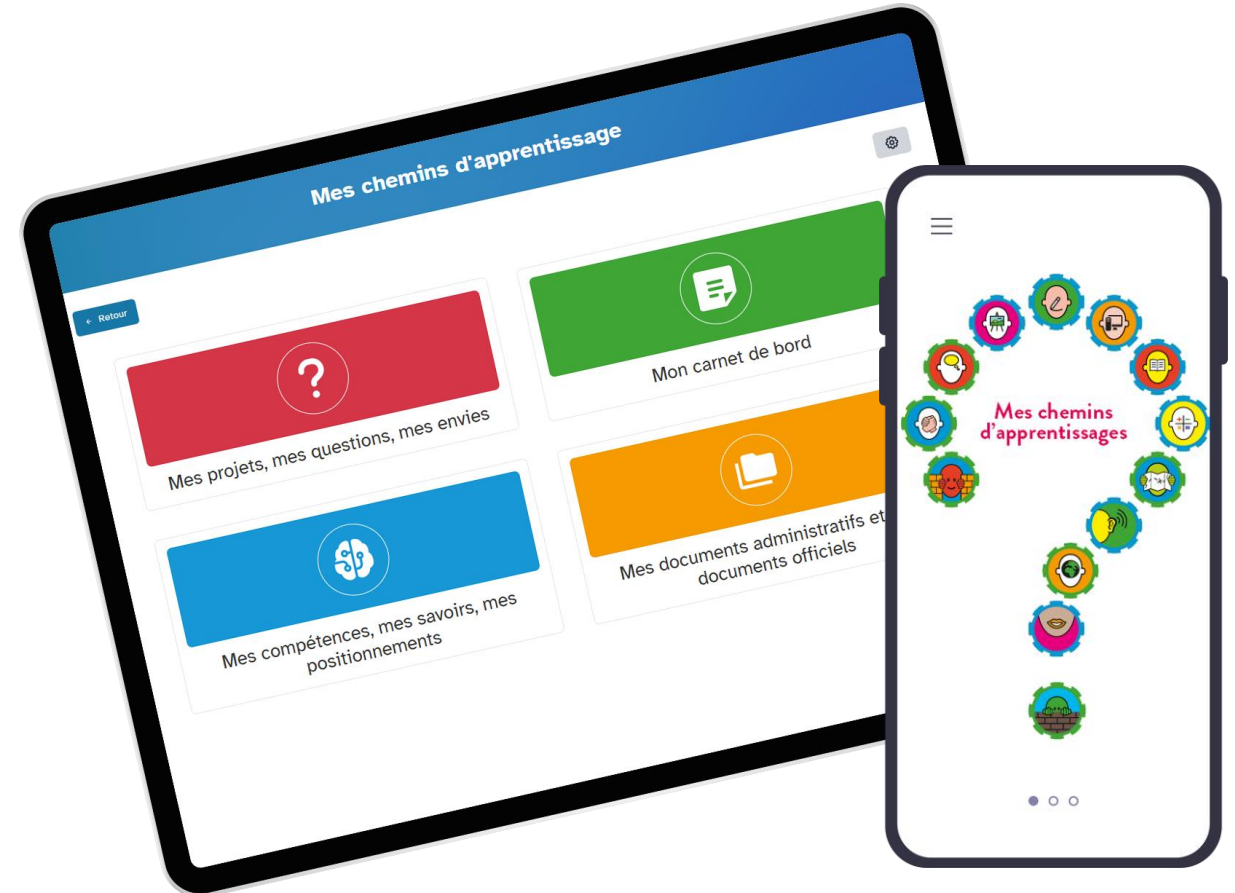


---

LA NUMÉRISATION DES SUPPORTS  
D'APPRENTISSAGE EN LIEN AVEC  
LE CADRE DE RÉFÉRENCE  
PÉDAGOGIQUE DE LIRE ET ÉCRIRE

---



---

Occupy  
the  
.TECH.  
Brussels

## QUI SOMMES-NOUS ?



### MISSIONS

- Appuyer & renforcer les créations numériques
- Promouvoir l'usage de celles-ci au service des personnes & des organisations.



### APPROCHE

- **Systemique** : analyse du contexte global, en amont de la mission
- **Human Centered Approach** : Personnes au centre des développements (participation, attentes & besoins)
- **User experience** : tests & retours d'expérience des utilisateurs finaux.
- **Agile** : travail d'analyse participatif par étape, selon un cycle itératif
- **Fracture numérique & eInclusion**

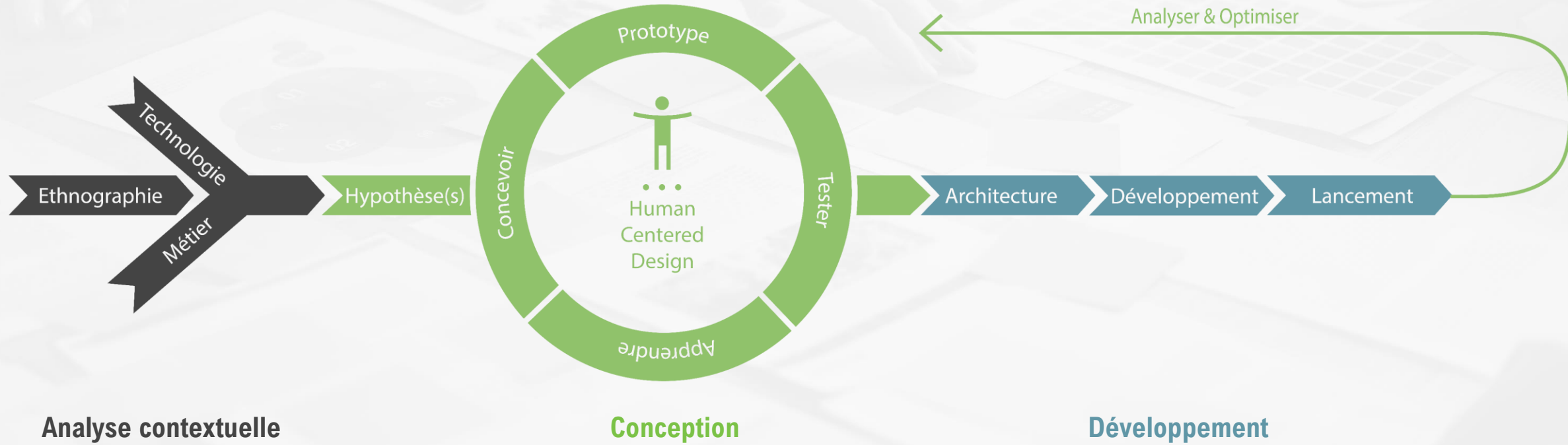


### SERVICES

-  Gestion de **projets numériques** (site web, application, projets numériques sur mesure)
-  **Communication digitale** (stratégie & plan de communication, site web, gestions des réseaux sociaux, production de contenus)
-  Accompagnement à la **transition numérique** (projets de transformation digitale, formations, accompagnement RGPD)
-  **Médiation numérique** (formation, accompagnement )

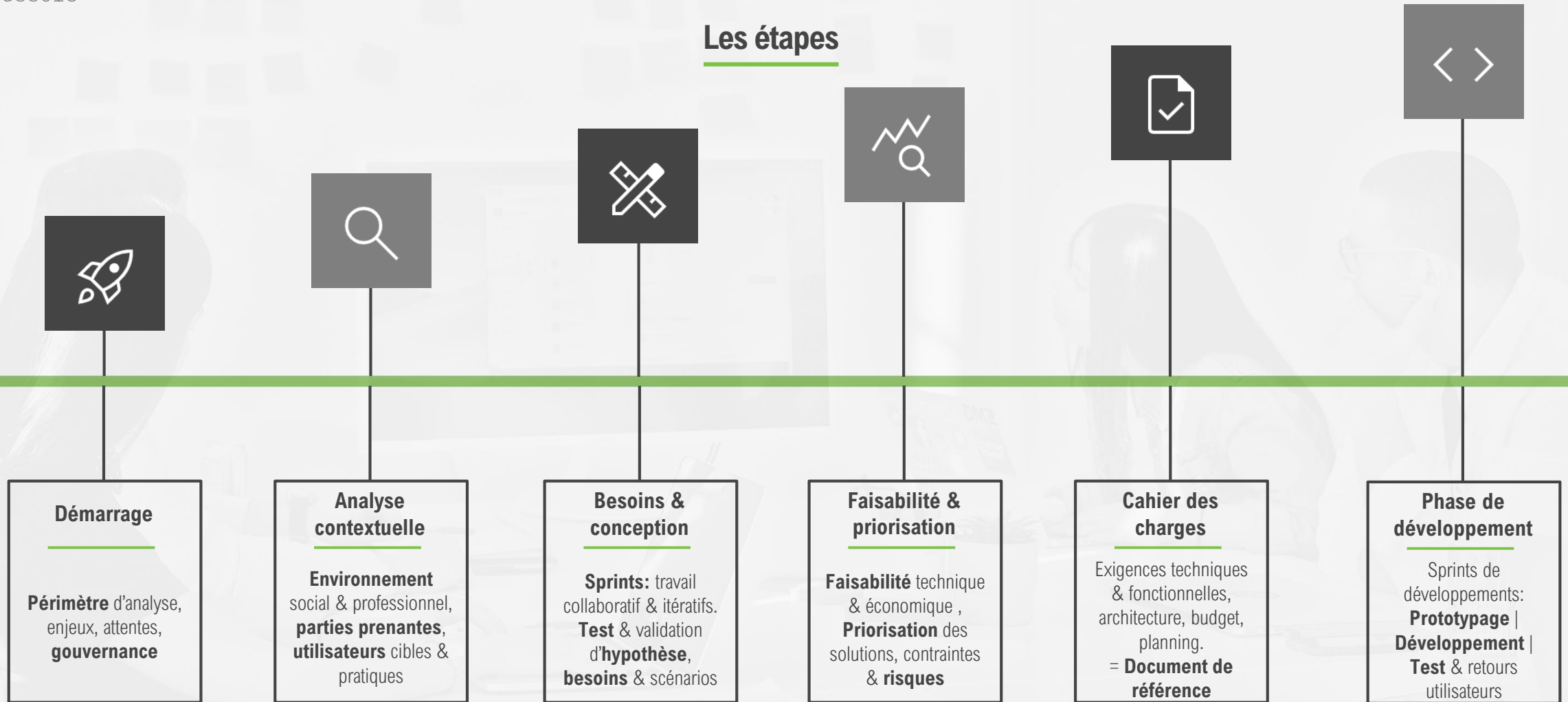
# CONCEPTION & GESTION DE PROJETS NUMÉRIQUES

## L'approche



# CONCEPTION & GESTION DE PROJETS NUMÉRIQUES

## Les étapes



COMITÉ DE  
PILOTAGE

Veille au respect du cadre et des objectifs de la mission | Arbitre ou valide les choix stratégiques

## OBJECTIF DE LA MISSION



### ANALYSE DE FAISABILITÉ

Développer un objet numérique **spécifique au contexte d'apprentissage & de formation** en alphabétisation populaire qui réponde aux pratiques et besoins de formation des équipes pédagogiques.

### BUTS


- Créer des **supports numériques de formation** qui:
  - ✓ Soient utilisables par les personnes en formation d'alphabétisation
  - ✓ Poursuivent les mêmes objectifs que ceux existants en forme papier
  - ✓ S'inscrivent dans une approche constructiviste de la formation
- **Impliquer l'ensemble des acteurs** de la formation dans la création des supports numériques

### VOLET 1 | Analyse de faisabilité


  
Analyse  
contextuelle


  
Besoins &  
conception

  
Faisabilité des  
scénarios

  
Cahier des  
charges

### VOLET 2 | Développement

  
Développement

  
Tests  
utilisateurs

# LES OUTILS PÉDAGOGIQUES

## Mes chemins d'apprentissage

(portfolio de l'apprenant)

MES PROJETS,  
MES QUESTIONS,  
MES ENVIES

MON CARNET DE BORD

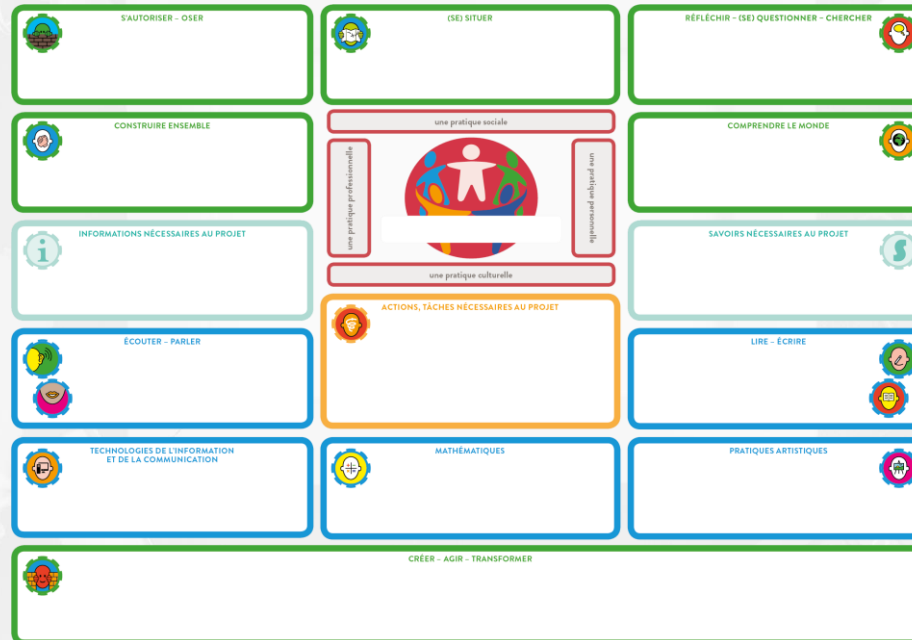
- AU JOUR LE JOUR
- CE QUE JE GARDE DE MON TRAVAIL, DE NOTRE TRAVAIL
- TEMPS D'ARRÊT, J'ÉVALUE MON TRAVAIL, NOTRE TRAVAIL

MES COMPÉTENCES,  
MES SAVOIRS,  
MES POSITIONNEMENTS

MES DOCUMENTS  
ADMINISTRATIFS ET MES  
DOCUMENTS OFFICIELS

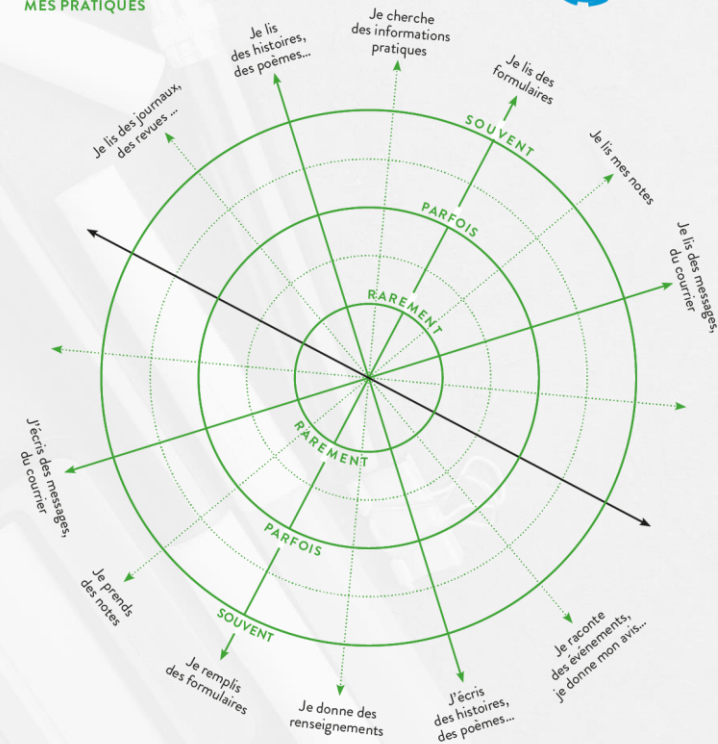
## Les roues

(outil d'analyse)



## Les toiles d'araignée

(outil d'auto-évaluation)







## ANALYSE CONTEXTUELLE

Analyse systémique de l'environnement & des parties prenantes de la mission

PANDÉMIE &  
FORMATION  
EN  
DISTANCIEL

NUMÉRISATION DES  
OFFRES DE BIENS  
& SERVICES



LE NUMÉRIQUE  
& L'APPRENTISSAGE  
EN ALPHA



### Expérience & investigation

- Expérimentation numérique en formation
- Etudes & investigations
- Cadre de référence des compétences numériques en alpha



### Le mouvement

- Missions, activités, publics cibles
- Structure organisationnelle
- Décentralisation



### Les formations

- Cadre, concept, pédagogie & outils
- Organisation des formations (Accueil, inscription, constitution de groupes...)
- Profil des formateurs



### Les apprenants

- Les profils des apprenants
- Précarité | Exclusion
- Fracture numérique | Accès | Utilisation



### Environnement informatique

- Outils disponibles en formation
- Accès, usage & compétences informatiques
- Infrastructures & ressources



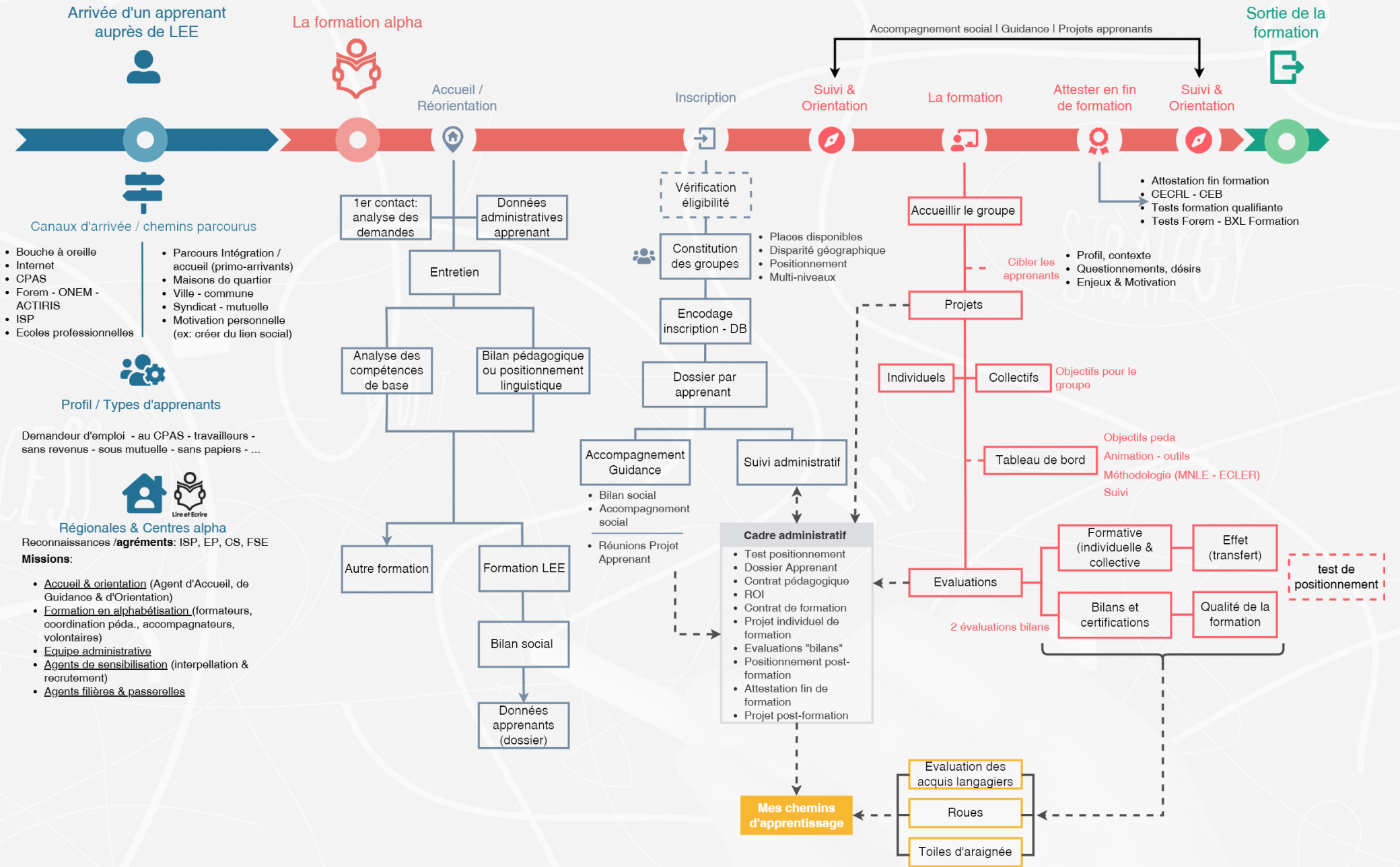
Environnement (externe & interne) | Parcours d'apprentissage | Outils pédagogique | Immersion (Observation de formation) | Profils utilisateurs



Lire et Ecrire

Occupy the .TECH. Brussels

# CARTOGRAPHIE DU PARCOURS DE L'APPRENANT





# ANALYSE DES BESOINS & CONCEPTION



## SPRINTS

- Analyse des besoins et conception d'hypothèses et solutions, selon une dynamique **PARTICIPATIVE** et de **CO-CONSTRUCTION** (parties prenantes)
- Segmentation du travail en **ÉTAPES D'ANALYSE**, par thématiques décidées collectivement
- **CYCLE DE TRAVAIL COURT** avec objectifs intermédiaires

**0**

**Planification**

- **Vision commune** du projet (objectifs, résultats, attentes)
- Contenu (**thématique**, hypothèses, tâches)
- **Groupes de travail**
- Critères d'**acceptabilité**

---

**Feuille de route**

**1**

Les supports d'apprentissage & contenus pédagogiques

**Pratiques pédagogiques**

- Formateurs
- Coordinateurs pédagogiques

---

Rapport: **pratiques & cas d'utilisation** des outils pédagogiques

**2**

Utilisation du numérique en formation

**Quelles activités au format numérique ?**

- Formateurs
- Coordinateurs pédagogiques

---

**Besoins & scénarios** de numérisation des outils

**3**

Attente & besoins des apprenants

**Critères des apprenants**

Animations auprès de différents groupes d'apprenants

---

**Validation** auprès des apprenants

En moyenne **2 réunions de Sprints** & **7 réunions de terrain** (auprès des régionales)



**Focus group**

Priorisation des Scénarios



**Faisabilité**

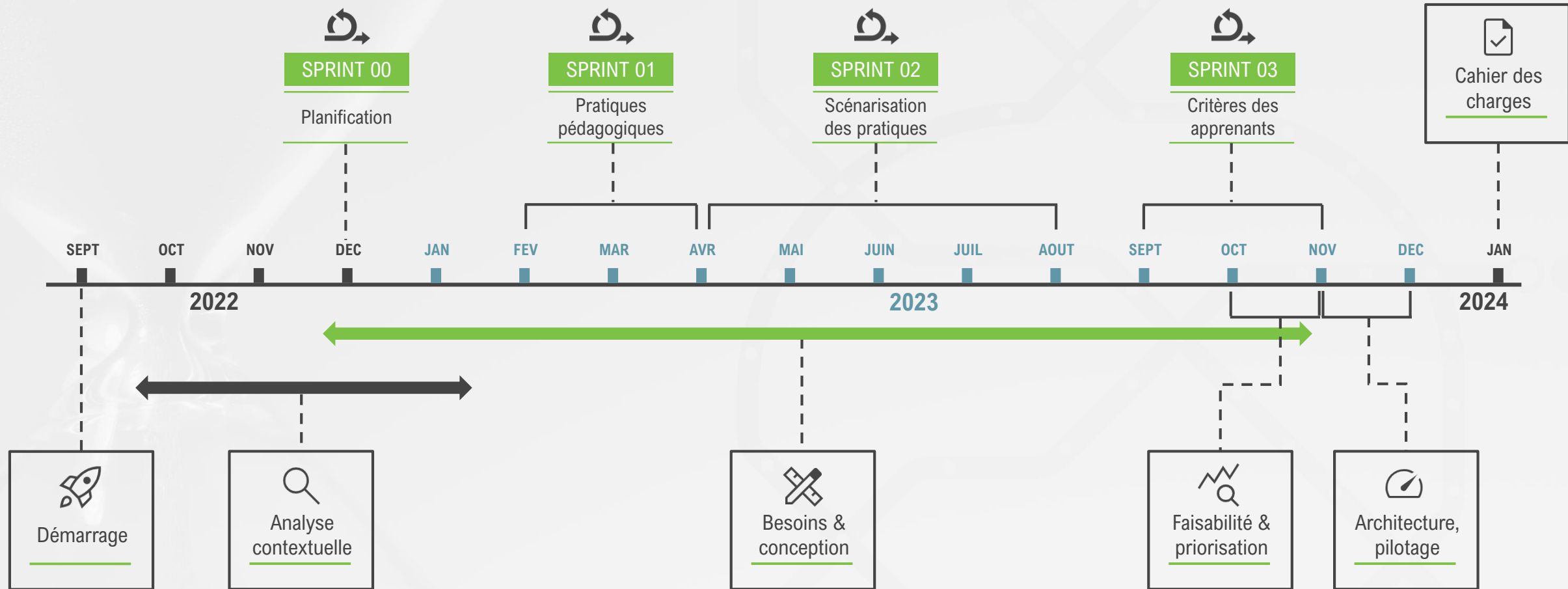
Technique & budgétaire



**Cahier des charges**

Technique & fonctionnel

# DURÉE VOLET 1 (analyse de faisabilité)



## FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES



- Multiplateforme (**responsive**)
- **Ergonomie** & navigation simple & aisée, visuels épurés & « *call to action* » en évidence
- Usage de **médias multiples** (images, sons, documents divers, pictogrammes, emoji...)
- Impression & **Exports** des contenus
- Caractère modulable / **paramétrable** de l'application



### Aide à la lecture

- Text – to – speech (activable ou non)
- Alternative aux champs texte: son ou images



### Bibliothèque de média

- Ressources pédagogiques
- Images, sons, liens vidéo
- Alimentée à différents niveaux



### Aide à la gestion des médias

- Enregistrement depuis l'application
- Drag & Drop (cliquer-glisser)
- Upload, déplacement & copier-coller



### « Paramétrabilité » des outils

- Adaptable aux séquences d'animation diverses
- Différentes modalités d'affichage
- Outils dynamiques



### Mode collaboratif & synchrone

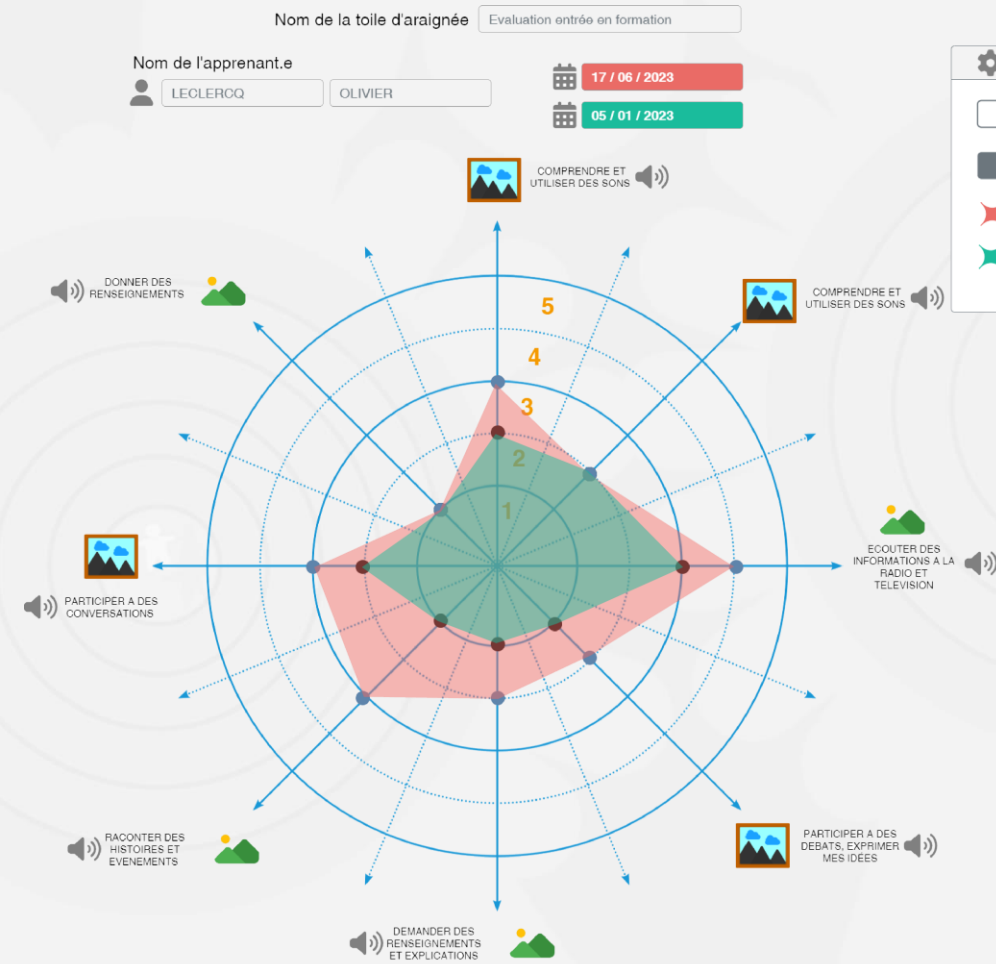
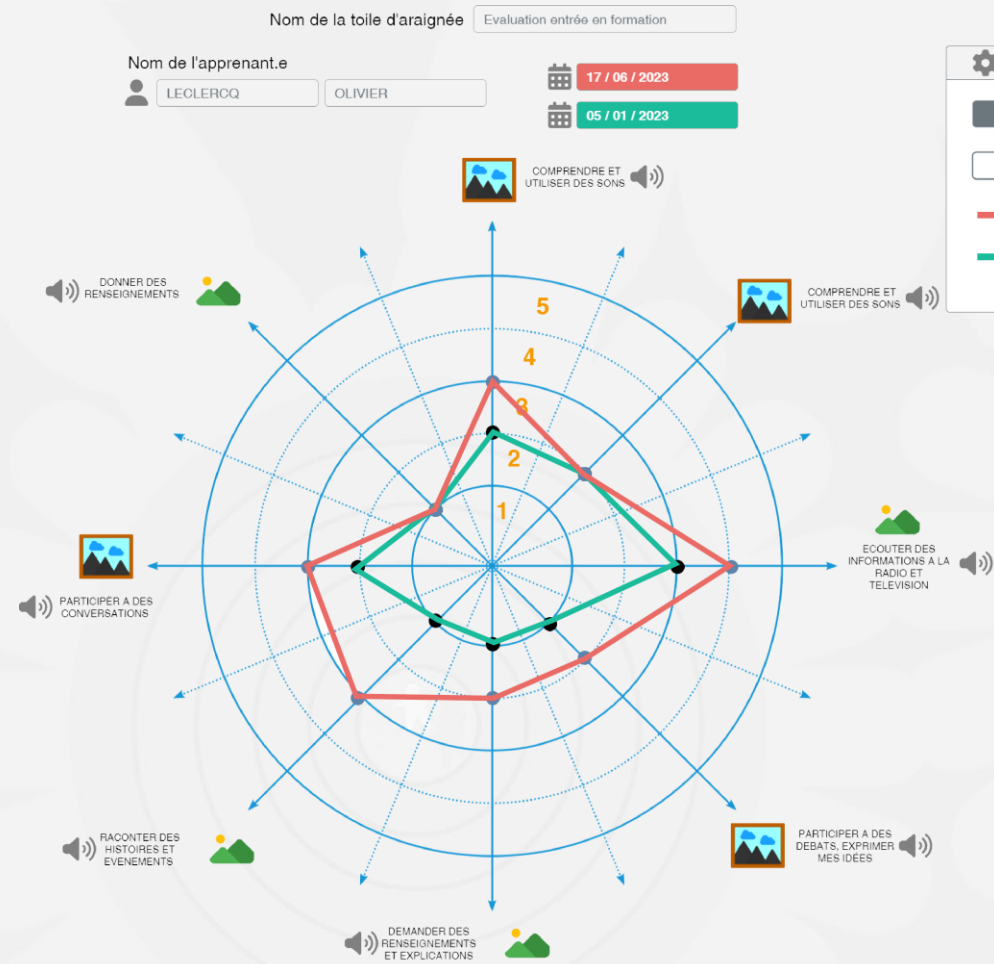
- Travail simultané de +sieurs utilisateurs sur un même outil
- Activable par le formateur sur 2 outils



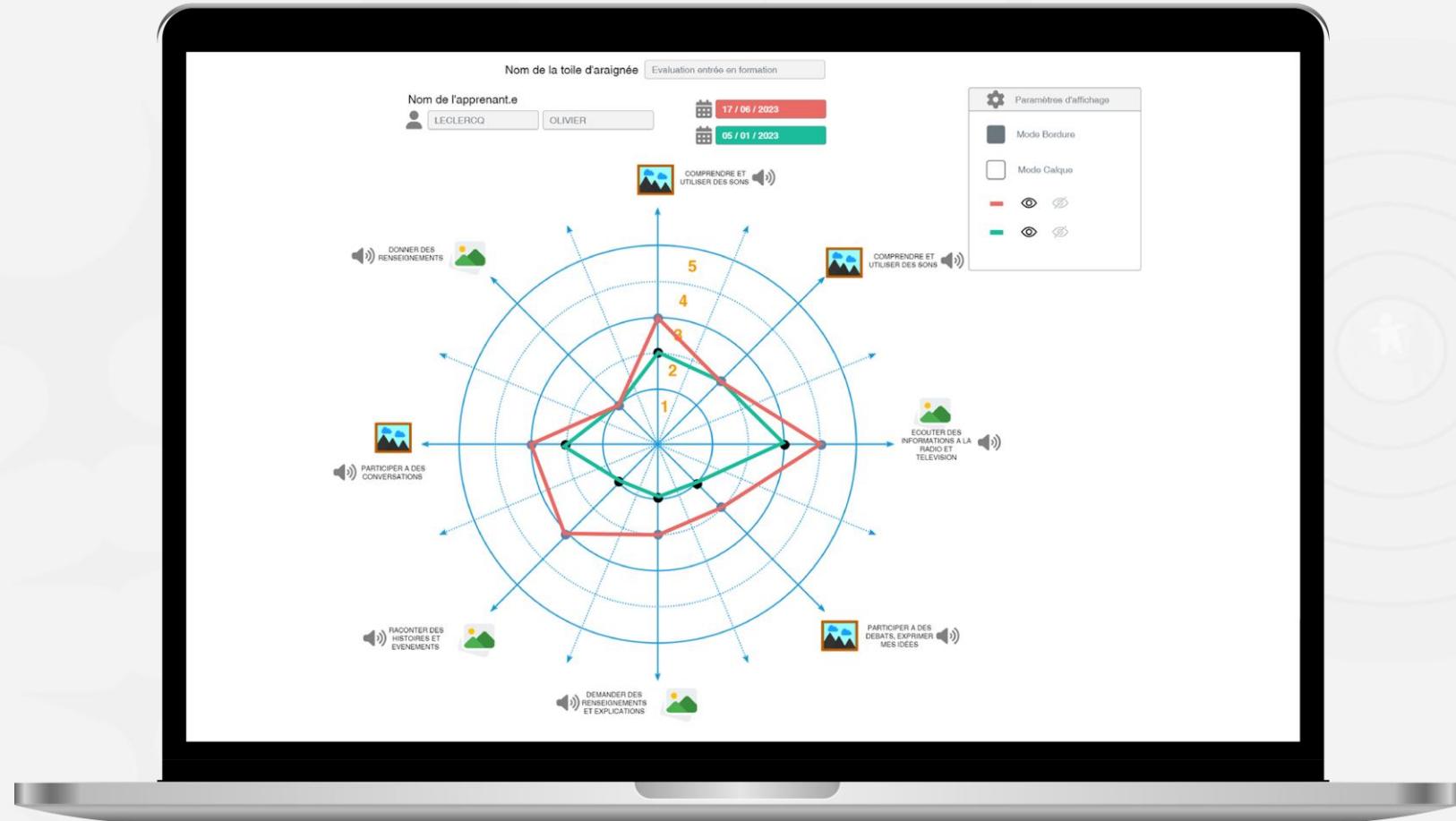
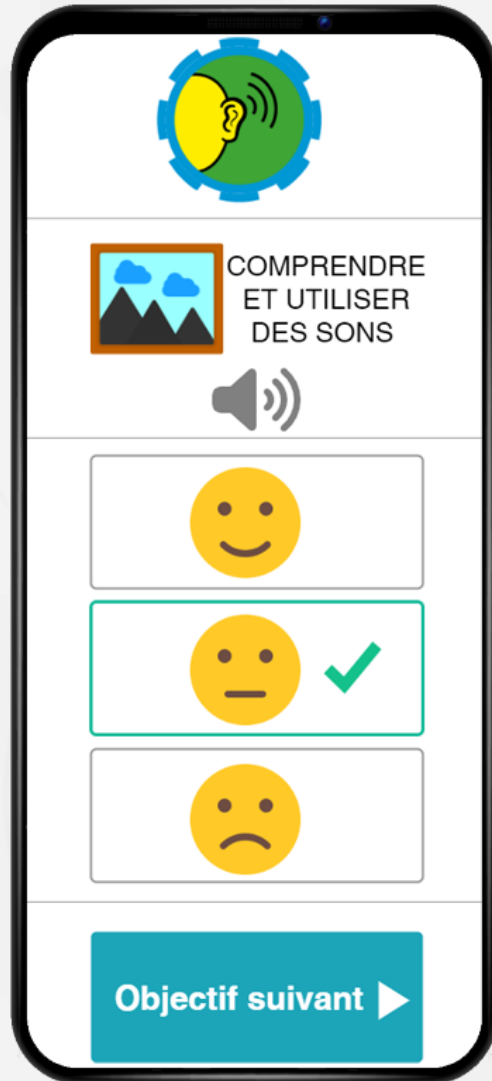
### Appropriation & autonomie de l'apprenant

- Fil d'ariane
- Vue apprenant du formateur
- Options de confidentialité de « *Mes chemins d'apprentissage* »

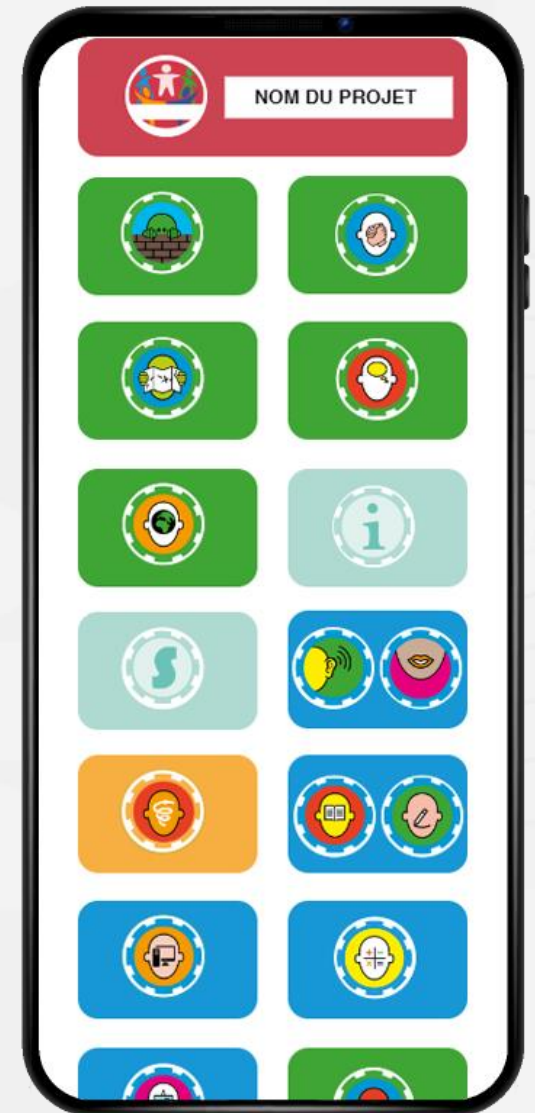
# « PARAMÉTRABILITÉ » DES OUTILS: exemple avec la toile d'araignée



# « PARAMÉTRABILITÉ » DES OUTILS: exemple avec la toile d'araignée

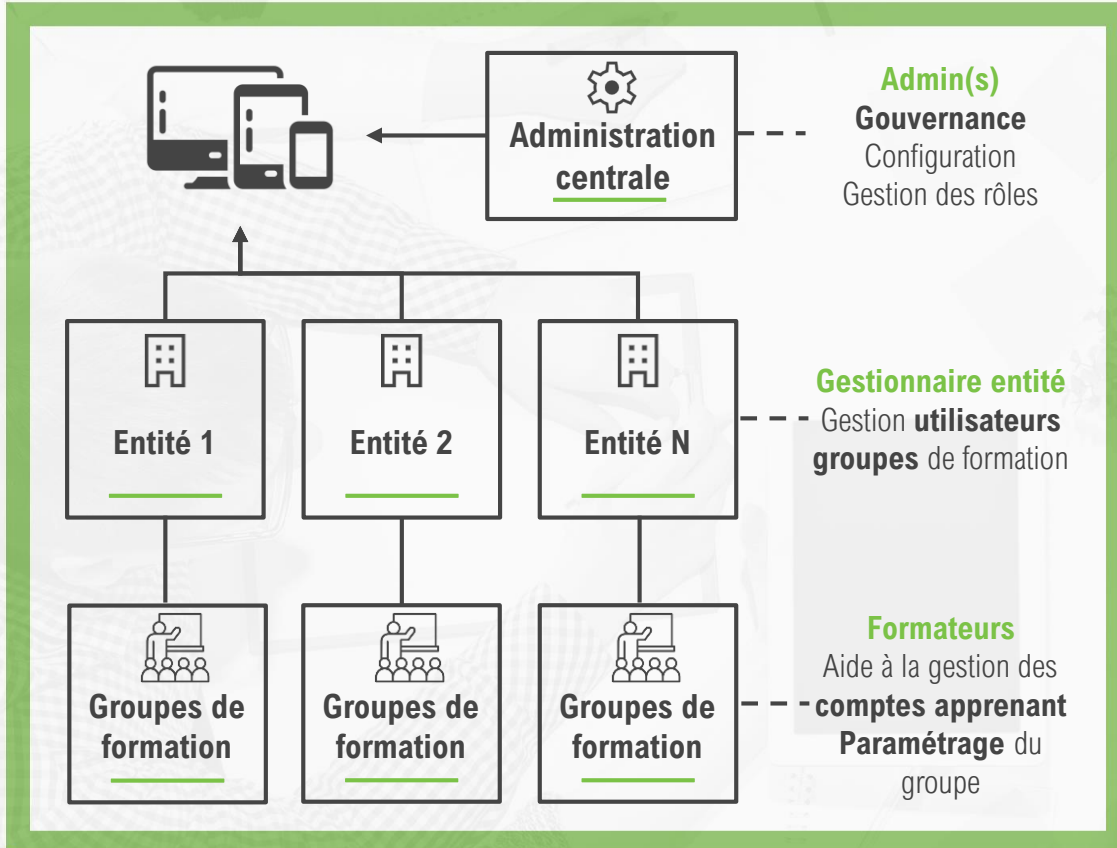


# « PARAMÉTRABILITÉ » DES OUTILS: exemple avec la roue carrée

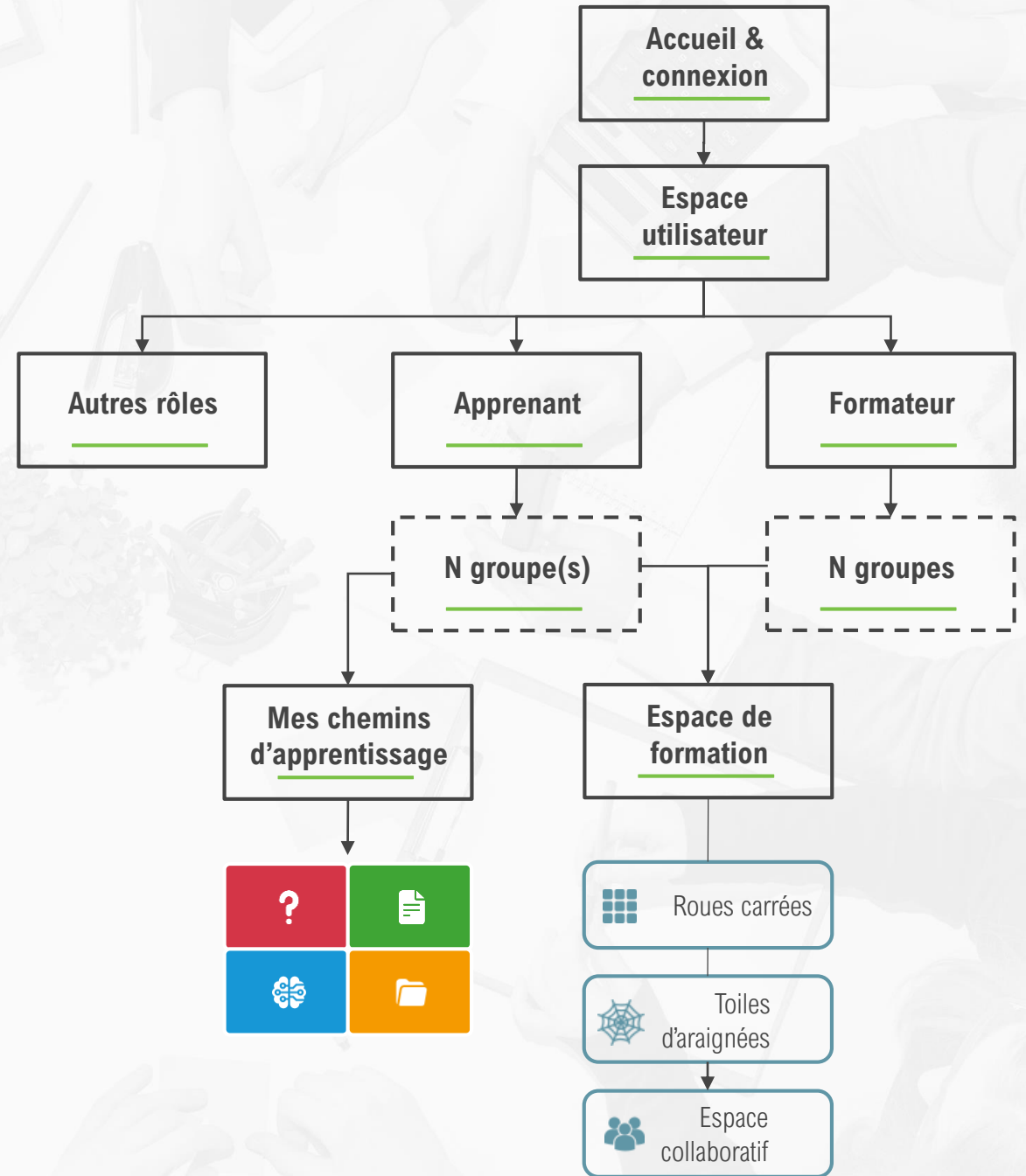




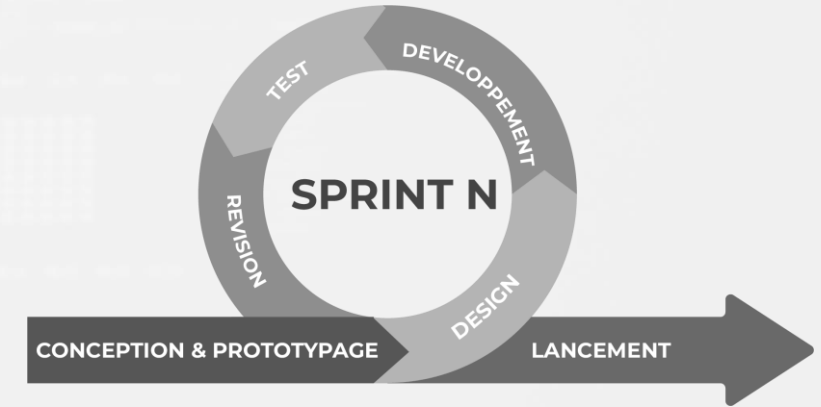
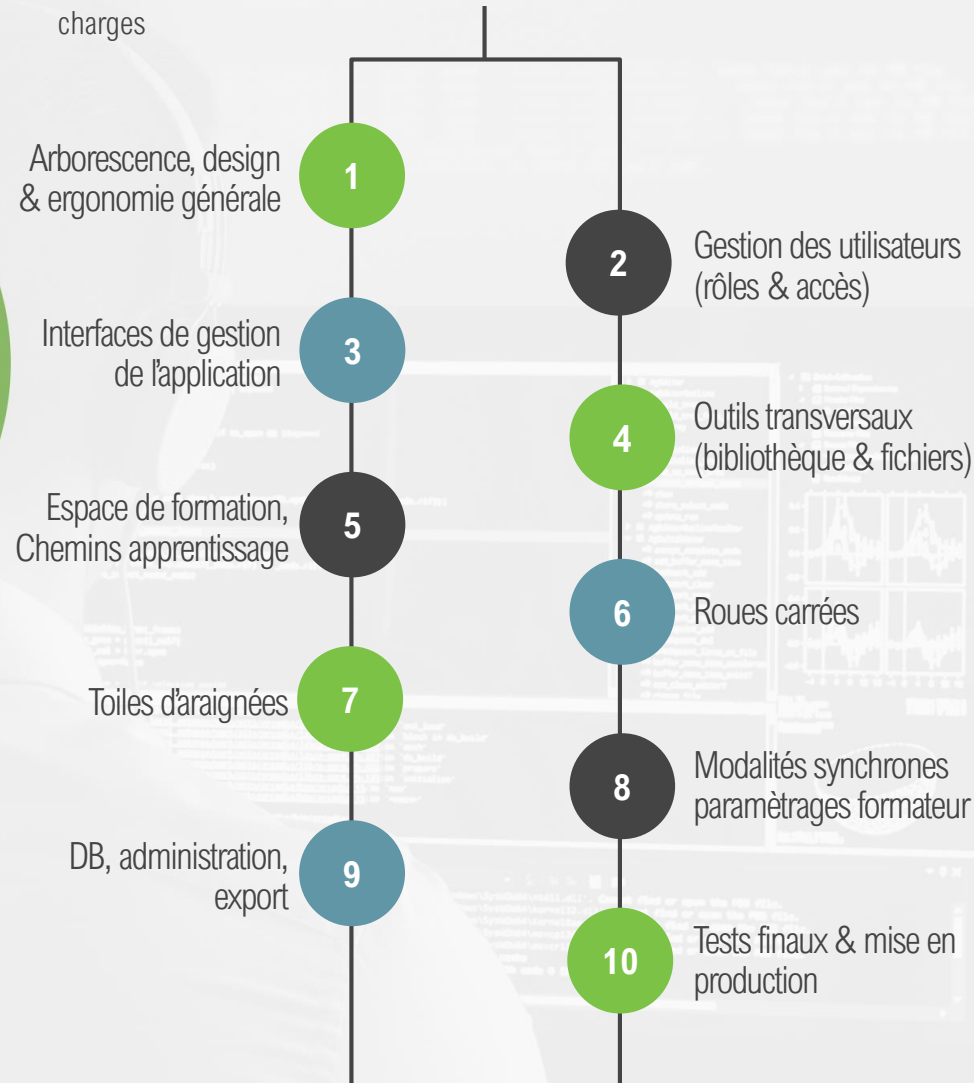
# STRUCTURE, ARBORESCENCE & GOUVERNANCE



PROTOTYPES VUE APPRENANT



## VOLET 2: DÉVELOPPEMENT



### PLANIFICATION

Equipe de coeur

Personne(s) ressource

Testeurs (utilisateurs)

### 1. CONCEPTION & PROTOTYPAGE

User Stories | scénarios d'utilisation | fonctionnalités | Maquette (Mock-up)

### 2. DESIGN & DEVELOPPEMENT

Design d'interface, développement & tests techniques

### 3. TESTS UTILISATEURS

Retours expérience utilisateurs, suggestion d'amélioration, corrections & bugs