

Programme de la journée innovation

ACTEURS FPL

RÉGION
PAYS
LA LOIRE

Une journée d'échanges, d'inspiration et d'expérimentation pour les professionnels



1

9h30 – 9h45

Accueil et introduction

Ouverture de la journée et présentation des temps forts.



2

9h45 – 10h05

Faisons connaissance

Brise-glace réseau pour lancer les échanges entre participants.



3

10h05 – 10h55

Définir l'innovation en formation

Réflexion collective pour clarifier ce que l'on entend par "innover en formation".



Pause : 10h55 – 11h10



4

11h10 – 12h10

Conférence inspirante

Pratiques concrètes issues du terrain. Intervenant : François Calvez, direction de l'innovation, Cnam Pays de la Loire.



5

12h10 – 12h25

Choisir ses ateliers

Présentation de 4 ateliers à expérimenter :



Design thinking



Ludopédagogie



Réalité immersive



IA et pédagogie

Chaque participant suivra 2 ateliers.



Pause déjeuner : 12h30 – 13h30



6

13h30 – 16h30

Expérimenter et conclure

Après-midi d'expérimentation, avec 2 ateliers par personne.



13h30 – 13h45 : Répartition des ateliers



13h45 – 14h50 : 1er atelier



15h00 – 16h05 : 2e atelier



16h15 – 16h30 : Synthèse et conclusion de la journée

ACTEURS FPL



Quels ateliers avez-vous envie d'expérimenter ?

Consultez le programme de chaque atelier et scannez le QR code. Vous pourrez ensuite classer par ordre de préférence les ateliers auxquels vous aimeriez participer. Pour rappel, vous pouvez participer à 2 ateliers sur les 4 proposés.

En début d'après-midi, nous composerons les groupes en recherchant le meilleur équilibre possible tout en tenant compte de vos souhaits.



Design thinking



Le design thinking est souvent associé à l'innovation, aux post-it et aux idées créatives. Mais en formation, que peut-il réellement apporter ? Est-ce une méthode de plus, ou une manière différente de concevoir des réponses pédagogiques à partir des besoins réels des apprenants et des formateurs ?

Dans cet atelier, nous partirons d'un cas concret : une formation hybride bien construite sur le papier, mais qui peine à engager ses participants. Ressources peu consultées, classes virtuelles peu interactives, sentiment d'isolement... Plutôt que de chercher immédiatement une solution, nous prendrons le temps de comprendre les usages, les freins et les besoins.

Les participants expérimenteront plusieurs outils simples du design thinking : carte d'empathie, formulation d'un défi, idéation rapide avec le Crazy 6, prototype minute et feedback. L'objectif n'est pas de mener une démarche complète, mais de vivre une démonstration active, réaliste et transférable.

L'objectif de cet atelier ? Repartir avec des techniques concrètes pour faire émerger des idées utiles, les rendre testables rapidement, et surtout se poser une question essentielle : comment éviter de commencer par la solution pour concevoir des innovations pédagogiques vraiment adaptées aux situations de terrain ?

Ludopédagogie



Le terme est devenu au fil des années très présent dans le monde de la formation. Mais que recouvre-t-il réellement ? S'agit-il d'un effet de mode, d'une réinvention de l'eau chaude ou d'une véritable évolution des pratiques pédagogiques ?

Contrairement à ce que l'on peut imaginer, l'innovation n'est pas que technologique. L'outil sans l'individu qui le porte perd de sa pertinence. La ludopédagogie est avant tout une innovation de « posture ». Dans un monde où l'accès aux connaissances n'a jamais été aussi simple et immédiat, le rôle du formateur évolue et se doit d'évoluer.

Au cours de cet atelier, nous alternerons échanges et expérimentations pour découvrir concrètement ce que la ludopédagogie peut apporter à l'engagement et aux apprentissages. Que nous disent les neurosciences ? Comment les évolutions sociétales et l'arrivée des nouvelles générations viennent-elles questionner nos façons de former ? Et surtout, comment introduire davantage d'interactivité lorsque l'on pense sincèrement que « avec mon public » ou « sur cette thématique », le ludique n'a pas sa place ? L'objectif de cet atelier ? Repartir avec des idées concrètes à tester, mais aussi avec une question : dans un monde où le savoir est partout, quel est aujourd'hui le véritable rôle du formateur ?

Quels ateliers avez-vous envie d'expérimenter ?

Consultez le programme de chaque atelier et scannez le QR code. Vous pourrez ensuite classer par ordre de préférence les ateliers auxquels vous aimeriez participer. Pour rappel, vous pouvez participer à 2 ateliers sur les 4 proposés.

En début d'après-midi, nous composerons les groupes en recherchant le meilleur équilibre possible tout en tenant compte de vos souhaits.



Réalité immersive



Et si, en 60 minutes, vous passiez de "je suis curieux de mieux connaître la réalité Virtuelle" à "je vois comment l'utiliser demain dans mes formations" pour innover concrètement ?

À partir du projet DEFINUM, vous vivrez une expérience immersive de sensibilisation aux TSA qui mêle innovation pédagogique, jeu sérieux et réalité virtuelle, pour ressentir l'impact de ces innovations... de l'intérieur.

Dans cet atelier, vous ne vous contenterez pas d'écouter un retour d'expérience : vous passerez le casque, testerez le dispositif et découvrirez les coulisses d'une innovation co-construite (choix pédagogiques, techniques, accompagnement) pour repartir avec des idées opérationnelles, des repères méthodologiques et l'envie d'oser l'immersion dans vos propres dispositifs de formation.

IA et pédagogie



Rêve ou cauchemar ?

L'intelligence artificielle occupe une place de plus en plus importante dans les organismes de formation. Mais à quoi pourraient ressembler nos pratiques, nos organisations si son utilisation devenait pleinement intégrée à notre quotidien ? Quels bénéfices pourraient émerger... et quels défis pourraient apparaître ?

À travers une démarche de prospective collaborative, les participants seront invités à se projeter en 2032, dans un contexte où l'intelligence artificielle fait pleinement partie du paysage de la formation. Ils construiront collectivement une vision de cet avenir en imaginant les situations, les pratiques et les réalités qui pourraient caractériser ce futur.

Les participants pourront interagir avec Athénova, une agente IA audio, et la solliciter à différents moments de l'atelier pour nourrir leurs réflexions et questionner les scénarios envisagés.

L'objectif de cet atelier ? Stimuler la créativité, nourrir la réflexion collective et développer un regard critique sur les futurs possibles de la vie d'un organisme de formation. À partir des idées produites collectivement, les participants utiliseront l'intelligence artificielle pour créer une infographie illustrant leur vision de 2032, à l'aide d'un prompt spécialement conçu pour l'activité.

Des ressources pour aller plus loin



SKILLS MAG 2040

Réalisé dans le cadre du projet européen Erasmus+ « Into-CVET 2040 » par Centre Inffo, l'INFPC, Making Tomorrow et 3S, ce magazine fiction projette le lecteur dans l'écosystème de la formation professionnelle continue en 2040. À travers de faux articles journalistiques, il questionne l'impact des technologies, de l'IA, des micro-certifications et de l'eupéanisation de la formation.



CAHIER D'IMAGINAIRES : L'UNION DES COMPÉTENCES FACE AUX FUTURS (IM)POSSIBLES

Produit dans le cadre d'une conférence Erasmus+ associant Europass, Euroguidance, le Cadre Européen des Certifications et France compétences, ce cahier restitue une démarche de design fiction animée par Making Tomorrow. Il invite à explorer des futurs possibles de l'orientation, de la formation et des métiers pour nourrir le débat et préparer les transitions à venir.

