

EDITO

En temps de confinement, le service du pilotage et de l'évolution des services (SPES) et la direction des ressources humaines (DRH) vous proposent, en tant qu'agent ou formateur, une sélection de formations accessibles à tous en ligne, sur des thèmes d'inspiration, compétences métiers, techniques, sociétales, culturelles...

Ce 1er numéro d'Echos-Logis aborde l'innovation pédagogique. Les prochains numéros aborderont notamment l'innovation sous différents angles : découverte de l'innovation publique, innovation managériale, Laboratoires d'innovation publique.

s'inspirer, se conforter dans ses pratiques

Jouer pour mieux Innover

L'innovation publique est un jeu d'enfant !

« Comment faire, le jeu ! » et

« Comment faire, la boîte à outils ! »

Pour aider les agents publics à conduire leurs projets de façon innovante, tout en s'amusant, l'équipe Futurs publics de la DITP a réalisé un jeu de société téléchargeable en ligne. Son parcours reprend les grandes étapes de la conduite de projet : cadrer son projet, comprendre les usagers, concevoir une solution, l'expérimenter puis la déployer. La « Boîte à outils Comment faire » (<https://comment-faire.modernisation.gouv.fr>) vient en aide aux joueurs pour conduire son projet en mode design avec des exemples de ressources (immersion sur le terrain, personas, créativité...).



<https://comment-faire.modernisation.gouv.fr/usecases/comment-faire-le-jeu/>

Apprendre un geste métier grâce à la réalité virtuelle

« Dans le cadre des programmes ENEP (Energie et Procédés) et POLY (Processes & Polymers), IFP School a développé un module d'enseignement en réalité virtuelle ayant pour objectif de démarrer un équipement industriel, à savoir une pompe centrifuge. Entièrement réalisé en interne par Lab'Innov, le laboratoire des cultures digitales de IFP School, à partir de photographies 360° et équipé d'un logiciel auteur (Speedernet Sphère), ce module immerge les apprenants dans un univers industriel dans lequel ils doivent mettre en pratique leurs savoirs pour démarrer l'équipement, comme s'ils étaient sur le terrain. Ce module a démontré l'utilité des réalités immersives pour ce qui est de l'application d'un geste métier, avec des améliorations notables quant à la mémorisation des gestes, et leur reproduction plus tard dans leur parcours pédagogique, en vrai cette fois-ci, sur un site industriel »



A lire : [Utilisation de la réalité virtuelle pour l'acquisition d'un geste métier](#)



Un jeu d'évasion pédagogique «Conduite accompagnée de projet» accessible à tous !

De quoi s'agit-il ?

Le Jeu d'Évasion (Escape Game) à portée Pédagogique (Learning) est de nature à favoriser l'apprentissage par le jeu pour l'acquisition, ou l'évaluation de savoirs, par des outils et technologies (numériques et pédagogiques...). [Voir le teaser.](#)

Pourquoi un Jeu d'Évasion Pédagogique dans la formation ?

Utilisé comme méthode pédagogique active, l'apprenant devient acteur de son apprentissage.

En situation de résoudre un problème, il fait appel à toutes ses connaissances. En mode collaboratif, chaque membre coopère et interagit avec ses coéquipiers.

Une innovation pédagogique ambitieuse conçue par l'ENTE au service de ses apprenants

► 140 étudiants, 14 salles, 14 Maîtres du Jeu en simultané sur les 2 sites de l'ENTE, avec un dénouement final commun, via le numérique.

► pour consolider ses connaissances en Conduite Projet, durant 1 heure de jeu, suivie d'un retour formatif pédagogique sur la Conduite de Projet.



Une idée qui s'exporte et s'adapte

- lors du séminaire annuel des cadres du CRNA-SE (Centre en Route de la Navigation Aérienne Sud-Est) de la Direction des Services de la Navigation Aérienne de la DGAC.
- avec une valise pédagogique, en cours de réalisation, pour une future utilisation au sein de services opérationnels.

Plus d'info sur : <https://ressources.ente-aix.fr/blog/index.php?post/2019/12/11/La-belle-histoire-%3A-Jeu-d%E2%80%99%C3%89vasion-P%C3%A9dagogique-%28JEP%29%2C-in-english-Learning-Escape-Game-%28LEG%29-%3A-Conduite-accompagn%C3%A9e-de-projet>

Innovier pour s'adapter : Formation à la commande publique en ligne



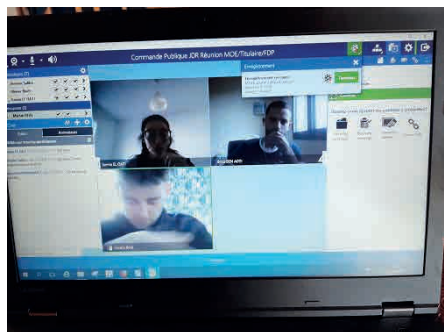
L'ENTE délivre depuis quelques années un parcours novateur en présentiel sur la commande publique à l'attention de l'ensemble des élèves qu'elle forme.

Ce parcours basé sur une pédagogie active et sur un principe de classe inversée s'articule en deux phases :

- Un temps d'acquisition des connaissances à travers la consultation d'une ressource en ligne accompagnée d'un jeu sérieux « Mission Quiz »
- Un temps de confortement des connaissances (retours formatifs) et de mise en œuvre à travers un jeu de rôle sur un cas concret.

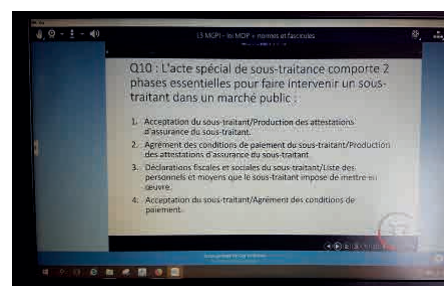
Pour assurer la continuité pédagogique dans le cadre du confinement, une réingénierie pédagogique s'est imposée tout comme l'utilisation d'une classe virtuelle.

L'acquisition des connaissances s'est organisée autour de la consultation de la ressource par les étudiants de la licence MGPI en alternance et l'organisation de deux retours formatifs participatifs en classe virtuelle (sondages, questions/réponses, partage d'expériences).



Le jeu de rôle (préparation en sous-groupe et réunions d'acteurs) a permis aux étudiants d'utiliser l'ensemble des possibilités de la classe virtuelle (organisation de réunion, tenue de réunions en ligne) tout en étant accompagnés de deux tuteurs aguerris sur la commande publique. Nul doute que cette expérience leur sera utile dans leur vie professionnelle.

Pour clore ce parcours, une évaluation sommative (20 questions sur l'ensemble du parcours) a elle aussi été réalisée en ligne par boîtiers interactifs nominatifs. Cette évaluation a permis de vérifier que les objectifs pédagogiques ont été atteints par l'ensemble des étudiants.



Vous êtes formateur interne ?

Si vous êtes formateur, le [site internet du CEDIP](#) vous propose en ce moment un salon du formateur à distance. La période de confinement liée à la lutte contre le coronavirus nécessite d'adapter les méthodes pédagogiques à la situation !

Retrouvez également une initiative du CVRH de Toulouse !

Le CVRH de Toulouse accompagne ses formateurs dans la réalité virtuelle !
[Site intranet du CVRH de Toulouse](#)



**MINISTÈRES
TRANSITION ÉCOLOGIQUE
COHÉSION DES TERRITOIRES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Délégation au coaching et à
l'accompagnement du
changement

DRH

Centre ministériel
de valorisation
des ressources humaines (CVRH)
Écouter, accompagner, développer les compétences

