

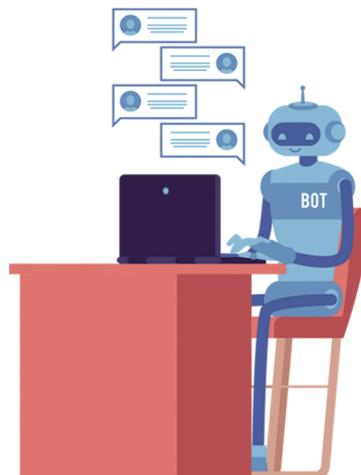
Les compétences numériques à acquérir

- Connaissance de l'information et des données**
 - Parcourir, rechercher et filtrer des données, des informations et du contenu numérique
 - Évaluer et gérer les données, les informations et les contenus numériques
- Communication et collaboration**
 - Interagir par le biais des technologies numériques
 - Partager via les technologies numériques
 - S'engager dans la citoyenneté grâce aux technologies numériques
 - Collaborer à l'aide des technologies numériques
 - "Netiquette"
 - Gérer l'identité numérique
- Création de contenu numérique**
 - Développer du contenu numérique
 - Intégrer et réélaborer le contenu numérique
 - Gérer les droits d'auteur et licences
 - Programmation
- Sécurité**
 - Intégrer des dispositifs de protection
 - Protéger les données personnelles et la vie privée
 - Protéger la santé et le bien-être
 - Protéger l'environnement
- Résolution de problèmes**
 - Résoudre les problèmes techniques
 - Identifier les besoins et les réponses techniques
 - Utiliser de manière créative les technologies numériques
 - Identifier les lacunes dans les compétences numériques



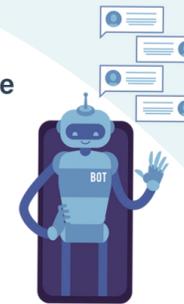
Le saviez-vous

Le manque de compétences numériques coûte près de 1.000€ par an par collaborateur



Les compétences des RH de demain

- Piloter les transformations**
 - Digitales
 - Organisationnelles
 - Managériales
- Mesurer l'acceptabilité sociale de ces transformations**
- Améliorer l'expérience "Employé"**
- Accompagner les nouveaux métiers dans les nouveaux usages**
- Planifier les nouveaux profils, les nouvelles manières d'approcher et d'accrocher les talents de demain**
- Bâtir une organisation agile**
- Soutenir les collaborateurs dans leurs efforts d'apprentissage des nouvelles technologies**
- Stimuler l'esprit critique pour décider rapidement et de manière pertinente face à un océan de données**



Motiver les collaborateurs par la gamification

	Récompenses Reconnaissance	Statut Pouvoir	Résultats Réalisation	Expression de soi	Compétition	Altruisme
Points	<input checked="" type="checkbox"/>					
Niveaux		<input checked="" type="checkbox"/>				
Challenges			<input checked="" type="checkbox"/>			
Cadeaux virtuels				<input checked="" type="checkbox"/>		
Échelle de scores					<input checked="" type="checkbox"/>	
Cadeaux & charité						<input checked="" type="checkbox"/>

Comment construire un apprentissage digital accrocheur ?

- Classement des champions (leaderboard)**
- Récompenses**
 - Aléatoires
 - Matérielles
 - Programmées
- Badges**
- Défis globaux, avec manches**
- Interactivité**
- L'apprenant contrôle lui-même son apprentissage**
- Situations proches de la réalité, sans risque**
- Répétition → mémorisation**
- Favoriser l'exploration des pistes**
- Apprentissages par expériences**
- Création d'une communauté, d'une équipe**
- Loterie, jeu de hasard**
- Niveaux et arbre de progression**
- Fil narratif : immersion dans une histoire**
- Offrir un maximum de feedback continu et personnalisé**
- Pression du temps**
- Interface intuitif et interactif**
- Immersion sensorielle & esthétique**
- Enjeux divers**
- Surprises stratégiques**



Les vraies questions à se poser

La digitalisation :
par où faut-il commencer ?

Qui devrait apprendre "quoi"
plutôt que qui "fait quoi" ?

Quelle équipe, avec quels profils,
allez-vous constituer pour gérer
le projet de digitalisation ?

Qu'allez-vous mettre en place
pour générer et maintenir
l'engagement des apprenants ?

Allez-vous opter pour un
approfondissement ou un
élargissement de l'offre digitale?

Comment vendre les coûts
de la digitalisation ?

À l'ère du digital, quelles
compétences nos collaborateurs
doivent-ils acquérir à court terme ?

Comment comptez-vous marketer
votre plateforme et ses contenus
digitaux efficacement ?

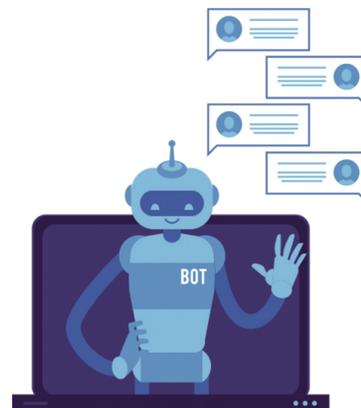
Quand faut-il "gamifier" et quel
"niveau" de gamification convient
pour quel contenu ?

Digitaliser rime avec "transformation
bienveillante", comment cela se
traduit-il dans le concret ?

Qu'allez-vous mettre en place
demain ?



www.dyna-learn.com
info@dyna-learn.com
0475/32.29.89
02/768.22.33



**LE DIGITAL LEARNING:
À VOS MARQUES,
PRÊTS,
PARTEZ !**

*" On n'arrête pas de jouer parce qu'on vieillit,
on vieillit parce qu'on arrête de jouer. "*

G.B Shaw

