



Appel à collaborations pour la conception d'ateliers de formation pour référents en montage et suivi de projets innovants

1. OBJECTIF DU PROJET

Dans le cadre de sa nouvelle stratégie 2017-2021, la direction régionale Maghreb de l'Agence universitaire de la Francophonie (AUF), lance des ateliers de formation de référents en montage et suivi de projets innovants.

Ces ateliers, s'inscrivant dans la stratégie de promouvoir l'Employabilité et l'insertion professionnelle des jeunes diplômés, et permettra de doter nos Universités membres d'un ensemble d'ateliers permettant d'avoir accès à des outils de gestion de projets innovants.

Ces ateliers, qui seront destinés au monde universitaire, associatif et professionnel, seront accompagnés par des possibilités d'accès à des tiers-lieux et des FabLabs, pour permettre le montage de projets incluant un volet de prototypage numérique.

Les 2 ateliers de formation permettront de maîtriser les compétences relatives à 2 domaines de compétences, à savoir :

- o Management de projet en mode agile
- o Innover grâce au Design Thinking

2. DISPOSITIF DE PRODUCTION

2.1. Consignes générales

Ces 2 ateliers de formation seront conçus en se basant sur une approche pédagogique active permettant d'acquérir des compétences pratiques relatives aux 2 (deux) domaines de compétences cités ci-dessus et dont le contenu pédagogique, et fourni à titre indicatif, en annexe au présent document.

La durée de chacun des ateliers sera comprise entre 12 et 18 heures (2 à 3 jours maximum de formation).

Un fil conducteur doit relier les activités pédagogiques relatives aux différentes compétences du

même domaine. Cela permettra aux futurs participants de ces ateliers d'acquérir des compétences pratiques sur chacun des domaines concernés et dans la mesure de possible de les faire travailler sur des projets réels qui les intéressent.

Chaque domaine de compétences sera confié à un concepteur, sur la base d'un contrat de prestation de service signé avec l'AUF.

Les ressources pédagogiques conçues seront placées sous licence *creative commons* de type « Attribution, pas d'utilisation commerciale, Partage dans les mêmes condition (CC BY-NC SA 3.0 FR) »

Elles seront déposées par les concepteurs sélectionnés sur une plateforme mise à disposition par le DRM.

Pour information : il sera demandé aux participants souhaitant participer comme stagiaires à l'un des 5 futurs ateliers de formation de décrire, préalablement, leurs attentes de l'atelier à suivre et surtout de spécifier le projet d'établissement qu'ils veulent monter suite à la formation suivie. Ces éléments d'information seront décisifs dans la sélection des participants.

2.2. Structure des modules de formation :

Chaque domaine de compétence correspondra à un atelier de formation.

Chaque domaine de compétences fera l'objet d'un référentiel de compétences, à développer par le prestataire, et qui détaillera chacune des compétences relatives à chacun des ateliers.

Un guide de formateur devra être créé pour chacune des compétences. Le concepteur détaillera, à travers ce guide, destiné à des futurs formateurs, les objectifs pédagogiques relatifs à cette compétence, le déroulement du scénario pédagogique pour s'approprier la compétence, les prérequis nécessaires ainsi que les ressources à utiliser pour pouvoir concevoir le contenu pédagogique. Le modèle de la fiche signalétique sera fourni.

Les supports pédagogiques détaillés à mettre à la disposition aux participants des ateliers, et qui sont détaillés ci-dessous.

2.3 Les supports pédagogiques relatifs à une compétence :

Les concepteurs devront fournir les documents suivants, pour chacune des compétences relatives au domaine choisi :

- **Le support de cours.**

C'est le document principal qui devra être mis à la disposition des apprenants. Il sera suffisamment explicite pour pouvoir être utilisé par les stagiaires des ateliers ainsi que par leurs formateurs. Le support pourra aussi comprendre un tutoriel, une séquence vidéo, une démonstration,...

Le niveau de la granularité proposé pour le support de cours devra être conforme au modèle suivant :

- A. Module
- B. Séquence
- C. Partie

1 module peut contenir plusieurs séquences.

1 séquence peut contenir plusieurs parties.

- **Les activités pédagogiques** à résoudre par les stagiaires / apprenants.

Une activité visera à amener l'apprenant, dans une démarche constructive, à appliquer la compétence acquise dans le cours.

Chacune des activités devra contenir obligatoirement les éléments suivants :

- o Titre de l'activité
- o Objectif(s) visé(s)
- o Calendrier de déroulement de l'activité
- o Description détaillée de l'activité
- o Éléments de connaissance nécessaires au déroulement de l'activité
- o Besoins matériels et logiciels
- o Critères d'évaluation
- o Éléments de réponse de l'activité problème : rappeler les éléments visés par le concepteur de l'activité tout en spécifiant les éléments de réponse que doit vérifier le formateur (critères d'évaluation) dans la résolution proposée par l'apprenant.

- **Une base de connaissances**

Il s'agira de proposer un ensemble de ressources complémentaires permettant d'enrichir le support de cours. Chacune des ressources doit respecter le format ci-dessous :

- o Titre de la ressource
- o Type
- o Présentation
- o Lien web

- **Une base de QCM** : Cette base, composée de 60 questions, couvrant les différentes séquences de la formation servira pour les futurs formateurs pour permettre l'évaluation post-formation des candidats.

2.4. Dispositif qualité

Le processus de production des supports de formation sera accompagné par un dispositif de contrôle qualité intégrant deux volets :

- o D'une part la qualité du contenu de formation proposé, du dispositif de formation et des supports pédagogiques produits sera assurée par un comité de pilotage du projet réuni par la DRM.
- o Un processus qualité qui divise chaque action en lots de travail permettra à la coordination de la DRM de vérifier que le cahier des charges est bien respecté

3. PROCESSUS DE SÉLECTION DES CONCEPTEURS

Cet appel s'adresse à des enseignants, formateurs et professionnels, qui possèdent une expertise reconnue dans les domaines de la conception et fabrication numérique avec une expérience justifiée dans le domaine de la formation des formateurs.

Les personnes intéressées par cet appel à collaboration devront compléter un dossier de candidature

en ligne sur le site : <https://formulaire.auf.org/>

Les documents suivants devront y être déposés :

- o Une lettre de motivation indiquant l'atelier ou les ateliers choisi(s) et justifiant ce choix par la mise en valeur de leurs compétences dans le domaine
- o Un CV

Une commission de sélection établira un classement des candidatures selon un barème de notation préétabli prenant en compte les qualifications techniques de l'expert, en particulier :

- Les qualifications en rapport avec la nature de la mission
- La pertinence du CV
- Les expériences générales
- Les références récentes en missions similaires
- La connaissance du ou des domaine(s) de compétences choisis

Chaque concepteur retenu recevra une somme de 2000 euros TTC pour la production de l'ensemble des ressources pédagogiques rattachées à un domaine de compétences ainsi que l'animation d'un atelier pilote qui sera suivi de la mise à jour des documents pédagogiques suite à une évaluation post-formation. Les frais de déplacement, de séjour et d'assurance pour l'animation de l'atelier pilote seront pris en charge par l'AUF.

Veillez noter que :

Seules les personnes retenues dans le cadre de cet appel à collaboration seront contactées

Les candidats ayant déjà animé des formations et surtout conçu des cours/formations en relation avec le contenu du présent appel seront prioritaires.

Annexe 1 : Proposition du contenu des 2 ateliers de formation (Donné à titre indicatif)

Atelier 1 : Management de projet en mode agile

Comprendre comment initier, planifier et conduire un projet Scrum.

Savoir établir la planification d'une release Agile avec les user stories et story points

Acquérir les compétences nécessaires pour gérer et motiver les équipes Scrum dans la planification des Sprints, les revues et rétrospectives

Être en mesure d'identifier, impliquer et faire collaborer les différents intervenants dans le projet Scrum

Atelier 2 : S'initier à la fabrication numérique dans un tiers-lieu de type FabLab

Fédérer le personnel pour être capable d'innover en équipe

Découvrir les étapes de la démarche de «Design Thinking»

S'approprier l'état d'esprit d'une démarche de « Design Thinking »

S'entraîner à la pratique des outils du « Design Thinking » pour être capable de mettre en œuvre la démarche et innover dans les produits et les projets d'éducation