

## La technopédagogie démystifiée

La techno-pédagogie est le domaine qui réunit technologies et pédagogie comme un ensemble de potentiels, au service de la transformation des modalités et des processus d'apprentissage des individus et des organisations. Au cœur de ces préoccupations et de ces démarches, s'inscrit une conversation riche et nuancée sur les liens étroits et complexes entre d'une part, l'usage et les possibilités des technologies et, d'autre part, les différents modèles mentaux et les besoins identifiés des systèmes dans lesquels la technologie doit opérer.

### **Apprentissage tout au long de la vie : Portfolio numérique**

Le portfolio numérique est un moyen de soutenir le virage vers l'apprentissage tout au long de la vie, et de s'approprier son identité numérique, tant au niveau individuel que collectif. Bien plus qu'un curriculum vitae, c'est l'utilisation d'un espace instrumenté en ligne pour capturer, valoriser, développer et communiquer ses compétences. Il peut servir de lieu de construction du fil conducteur de sa vie, ou de son entreprise. L'individu, ou l'équipe, peut recueillir et réfléchir sur des éléments dispersés de ses expériences, de ses intérêts et de ses engagements, avec un regard intégré. Le portfolio numérique aide à mieux assumer son développement personnel, professionnel ou organisationnel de manière cohérente, et à se projeter de manière active sur le web. Il peut aussi être un centre de communication, d'interconnexion de réseaux, et d'accès aux services.

Voir le portfolio d'un professionnel, [www.samanthaslade.ca/wiki](http://www.samanthaslade.ca/wiki) et la documentation audio/vidéo sur le sujet [percolab.com/conversations](http://percolab.com/conversations)

### **Méthodes de travail collaboratives**

Cela n'a jamais été aussi facile de travailler ensemble de manière dynamique à distance. Des outils en ligne permettent la coédition de textes et de réalisations en tous genres directement et dynamiquement dans l'espace web, avec la simplicité du traitement de texte, comme par exemple Wikipedia. Dans un contexte de sur-information, il est plus structurant et plus efficace pour gérer projets et informations, via un même espace collectif organisé, qu'au travers sa simple boîte de courrier électronique. De cette manière, la mémoire des projets et des connaissances organisationnelles s'enrichit au fur et à mesure de son évolution, supprimant les étapes supplémentaires indispensables à un suivi par courriel. L'accès à cet espace collectif sur le web peut être soit limité ou privé, soit public. Le passage vers une culture de travail collaboratif nécessite rigueur et processus explicites, et permet d'enrichir concrètement toute une organisation.

Voir un projet de démarrage d'un espace de travail partagé en développement collaborativement en ligne : [ecto.coop](http://ecto.coop) (cf. wiki)

## Partage participatif

Le nouveau vocabulaire légal afférent aux droits d'auteurs et les environnements facilitateurs d'accès à la création ont eu ensemble un impact direct sur le partage, la valeur d'échange. Les nouvelles catégories de droits d'auteurs partent du principe que le partage doit être encouragé et facilité, tout en respectant l'individu créateur. Ainsi, images, sons, chansons, écrits, autrefois restreints dans leur circulation, sont plus exposés, vus, écoutés, utilisés par tous. Les environnements web amplifient cette possibilité en offrant des moyens simples de ramener les biens créatifs de tous les pays et de tous les types juste au bout des doigts, d'un clavier, d'une curiosité, et de pouvoir les gérer en connectant ultimement créateurs et utilisateurs.

Voir : le vocabulaire légal de Creative Commons ([fr.creativecommons.org/description.htm](http://fr.creativecommons.org/description.htm) ) et un exemple d'un environnement de partage de photos, flickr ([flickr.com/creativecommons](http://flickr.com/creativecommons) ).

## Réseaux sociaux

L'utilisation de la capacité et de la facilité de la technologie dans le but de relier des personnes, à partir d'un lien commun, est une grande force du web. À partir de quelconque lien, comme un intérêt, un événement, un lieu, un titre d'un livre, en bref un mot clé, la « machine » nous connecte aux réseaux en interactivité. De là, naissent et progressent des couches d'exploration et d'apprentissages non imaginés. C'est depuis ce web, dit « 2.0 », qu'est permis aux individus d'y générer leurs contenus dans un monde numérique, et à l'ordinateur de faire son travail de lien et de ralliement, selon la notion de mots clés. Le développement des réseaux sociaux favorise la création de communautés de pratique et change des méthodes de travail.

Voir : réseau social sur à partir des diaporamas ([www.slideshare.net/ffunch/reseaux-387136](http://www.slideshare.net/ffunch/reseaux-387136)), le sujet de l'apprentissage durable ([apprendre2point0.ning.com/](http://apprendre2point0.ning.com/)).

## En résumé

Il y a du changement dans l'air, et ce changement qui peut paraître à priori technologique, est en fait un changement vers une culture de travail, voir même, une société plus collaborative, plus participative.

## Qui sommes-nous ?

Samantha Slade, *percolab.com*, [sam@percolab.com](mailto:sam@percolab.com)

François Duport, *Holis-TIC.com*, [fduport@gmail.com](mailto:fduport@gmail.com),

Marc Tirel, *Les explorateurs du web*, [marc.tirel@numericable.fr](mailto:marc.tirel@numericable.fr)