

Notes : Comment aider des agents de l'administration territoriale...

en demande « d'innovation » par acquisition de compétences ?

Suite à plusieurs manifestations d'intérêts pour plusieurs ateliers, *hors des sentiers battus*, divers et variés, en partant d'une question courte :

« Dites moi quel thème ou quelle compétences vous cherchez ou vous espérez dans ces formations »

Il est ressorti *en vrac avec leurs mots* :

- Outils collaboratifs
- Gestion du temps
- co-développement
- Échanges de (bonnes) pratiques
- Partage d'information, circulation de l'information
- Apprentissage pair à pair et partage de la connaissance
- Design de service

Avec un aveu que si cela appartient à un vocabulaire répété actuellement dans leur environnement, il s'agit d'une jeune émergence.

De plus, une demande de faire *par le jeu* arrive en concomitance, sans aucune appréhension des risques de cette *gamification*, ni [approche située et critique du concept de gamification](#)... une façon parmi d'autres de favoriser des logiques de surveillance et de contrôle jusque dans le lien social.

Il a été proposé d'envisager que des expressions utilisées, comme *outils collaboratifs*, ne définissaient presque rien avec précision (ni l'outil, ni méthode, ni collaboration...) mais exprimait un besoin important à traiter.

Dans cette approche il a été envisagé de commencer par un premier atelier visant à mieux définir les besoins tout en utilisant cet atelier comme un prétexte pour pratiquer des configurations qui permettent la circulation d'information, la mise à disposition égale entre pairs de cette information, et la coopération dans un groupe de travail.

Ceci pouvant s'envisager par le jeu

Il a été relevé qu'une réalité de *méconnaissance* des méthodes, méthodologies, ou outils, autrement dit « une demande d'expérimenter des choses que l'on espère utiles mais dont on ne sait pas grand chose ».

Il a été envisagé alors d'opter pour des séances d'ateliers et formations axés directement sur une demande expérimentée sans passer par une phase d'identification du problème et de définition du besoin.

« Vous ne pouvez résoudre que les problèmes que vous avez identifiés. Il sera alors possible de bâtir un plan pour les corriger. Lorsque vous aurez appliqué ce plan, vous devrez tester les

Last
update: 2019/04/26 17:30
norae:hsociety:homo_note-ecosociotech-adminterr-1 https://notecc.frama.wiki/norae:hsociety:homo_note-ecosociotech-adminterr-1

résultats pour savoir si les problèmes sont résolus. Cette logique s'applique à de nombreux domaines, la programmation en fait partie. » Le Langage C, Peter Aitken, Badley L. Jones, édition revue et complétée par Yves Mettier. chapitre 1 page 9. Pearson Education France, 2008.

From:
<https://notecc.frama.wiki/> - **Note CC**

Permanent link:
https://notecc.frama.wiki/norae:hsociety:homo_note-ecosociotech-adminterr-1

Last update: **2019/04/26 17:30**

