

2
0
1
9
-

CATALOGUE

DE FORMATION



#culturenumerique #fablab
#ecosystemeapprenant

SOMMAIRE

2	PRÉSENTATION DE PiNG
2	À PROPOS DES FORMATIONS
5	EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE ET SES ENJEUX
6	EXPLORER L'ÉCOSYSTÈME FABLAB
7	RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE MACHINE DE DÉCOUPE LASER
8	RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE IMPRIMANTE 3D
9	ANIMER UNE ACTIVITÉ APPRENANTE DANS UN ATELIER DE FABRICATION
10	DÉVELOPPER ET OUTILLER SON APPROCHE CRITIQUE DE LA CULTURE NUMÉRIQUE
11	LIEUX DE FORMATIONS
12	TARIFS
12	CALENDRIER
13	LES INTERVENANT·ES
13	CONTACT
14	CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

PiNG remplit les 21 critères
du décret qualité Datadock.



PRÉSENTATION DE PING

PiNG est une association nantaise active depuis 2004, aujourd'hui reconnue comme un **acteur référent sur les questions de médiation numérique et d'appropriation citoyenne des technologies**, à Nantes, en région Pays de la Loire, mais aussi à l'échelle nationale.

À la manière d'une tête chercheuse, l'**association explore toutes les facettes de la culture numérique** (culture libre, fablab, ré-appropriation des technologies, omniprésence numérique, éducation au numérique, pratiques collaboratives) à travers des ateliers de pratiques, des rencontres professionnelles, des événements publics, la production de ressources ouvertes, etc.

Parmi ses projets, l'**association coordonne deux ateliers de fabrication et de bricolage : espaces de croisement inter-générationnel** permettant à tous et toutes d'accéder à des outils et des compétences pour bricoler, réparer, fabriquer des objets dans une dynamique collaborative.

info.pingbase.net

À PROPOS DES FORMATIONS

LA DÉMARCHÉ PÉDAGOGIQUE DE PING

Portée par les démarches d'éducation populaire et de culture libre, les pratiques du do-it-yourself, de recherche citoyenne participative, la démarche pédagogique de PiNG a pour vocation de permettre à chaque personne :

- de **développer son autonomie** ;
- d'**apprendre en faisant**, de **faire en apprenant** et d'**apprendre à apprendre** dans des contextes d'apprentissage formels à informels ;
- d'**expérimenter un rapport au savoir qui intègre l'essai et l'erreur** comme des processus positifs et constructifs dans une démarche projet ;
- d'**apprendre au contact des autres** en partageant les apprentissages, les expériences et les aspirations dans un climat de bienveillance et d'entraide ;
- de **créer son propre parcours socio-professionnel**, citoyen, dans une dynamique d'apprentissage tout au long de la vie et de reconnaissance ouverte des acquis (expérience, savoirs, savoirs-faire, savoirs-faire comportementaux ou « soft skills »)

Aussi, dans le cadre des formations professionnelles, ce sont les méthodes pédagogiques actives (apprentissage expérientiel, collaboratif, par problème, par projet, approche socio-constructiviste) qui sont privilégiées pour permettre au stagiaire de développer ses talents. **L'intervenant-e privilégie ainsi la création de situations et d'activités permettant au stagiaire de construire ses apprentissages**, et adopte un rôle de médiation, de facilitation plutôt qu'une posture d'expert-e.

PRÉ-REQUIS ET PUBLICS DES FORMATIONS

Les formations proposées par PiNG s'adressent à toute personne intéressée par la/les thématiques abordées, et plus particulièrement aux personnes en voie de professionnalisation ou professionnel-le-s en exercice issus des secteurs artistiques et culturels, de l'éducation, de la médiation numérique, des tiers lieux, des fablabs, de l'économie sociale et solidaire, de l'artisanat, du design, ainsi que du secteur public.

Les formations ne nécessitent aucun pré-requis obligatoire, cependant, afin de suivre au mieux l'action de formation, il est préférable pour les stagiaires de posséder, avant l'entrée en formation, une expérience régulière d'utilisation d'un ordinateur et de navigation web, ainsi qu'un intérêt ou une expérience en lien avec la thématique abordée.

PERSONNALISATION

PiNG propose des formations modulaires. Chaque thème est organisé en module de formation court (1 à 5 jours). **Il est possible de personnaliser son parcours d'apprentissage en suivant un ou plusieurs modules « à la carte », en fonction des besoins individuels.**

En complément, PiNG propose des parcours de formation thématiques, qui regroupent plusieurs modules au sein d'un ensemble cohérent permettant au stagiaire de développer un ensemble de compétences complémentaires en lien avec une thématique générale.

Les objectifs et les contenus des formations sont présentés dans le programme à titre indicatif. Ils sont susceptibles d'être adaptés, en fonction des profils et des attentes des stagiaires pour chaque session.

Par ailleurs, les modules et les parcours peuvent être adaptés quant à la durée, aux objectifs et aux contenus, aux besoins individuels et collectifs de structures et d'équipes qui souhaitent bénéficier d'une formation intra-entreprise délivrée par PiNG.

RECONNAÎTRE ET VALORISER LES ACQUIS À L'AIDE DES BADGES NUMÉRIQUES OUVERTS « OPENBADGES »

En complément de l'attestation individuelle de formation mentionnant les résultats d'évaluation en fin de formation, chaque stagiaire reçoit le badge numérique (OpenBadge) correspondant au(x) module(s) suivi(s).

Le badge se présente sous la forme d'une image dans laquelle les informations relatives à la réalisation sont encodées. Le badge est personnel, il appartient au stagiaire qui l'a obtenu. Il est à conserver au même titre que l'attestation individuelle de formation.

Chaque stagiaire ayant obtenu un badge peut dès lors l'afficher sur son CV, ses différents profils, médias sociaux ainsi que le stocker et le rendre public au sein d'un « backpack » ou tout autre service compatible avec le standard technique ouvert Open Badges.

À l'échelle individuelle, **les badges constituent ainsi des outils utiles pour reconnaître et faire reconnaître les talents, les aptitudes, les compétences, les réalisations, les expériences, les implications dans des projets, dans la société.** À l'échelle collective (communautés, structures, territoires) les écosystèmes de badges numériques permettent également de favoriser la rencontre, l'ouverture, la confiance, l'apprentissage tout au long de la vie et la coopération, en rassemblant les personnes et les structures autour de visions et d'outils partagés, communs, pour nos apprentissages et nos parcours.

Pour plus d'informations sur les openbadges, consulter le site officiel : openbadges.org

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE ET SES ENJEUX

5

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par la culture numérique et ses enjeux en lien avec une démarche de médiation auprès des publics.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec au moins un des contenus abordés dans la formation.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 15

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG

Salle pépinière

Pôle associatif du 38 Breil

38 rue du Breil - 44100 Nantes

INTERVENANT :

Julien Bellanger

Le Big Data, l'obsolescence, la culture libre, la fracture numérique, les GAFAM et les NATU, le do-it-yourself, les biens communs de la connaissance... autant de sujets forts sur lesquels chacun-e d'entre nous semble manquer d'informations, tout en étant par ailleurs, la plupart du temps, directement concerné.

Ce module de formation vous permettra de vous familiariser avec les notions, les pratiques ainsi que les mécanismes à l'œuvre dans le vaste champ appelé « culture numérique », de les mettre en débat et d'appréhender leur médiation auprès des publics.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◆ Identifier, utiliser et analyser les notions, pratiques et mécanismes fondamentaux à l'œuvre dans le champ de la culture numérique ;
- ◆ Appréhender et intégrer ces notions, pratiques et mécanismes fondamentaux dans une perspective de médiation auprès des publics.

CONTENU DE LA FORMATION :

- ◆ Une histoire de la culture numérique, de ses acteurs, dates et phénomènes clés
- ◆ Les principes d'une culture numérique en mouvement et critique dans le cadre de l'éducation populaire
- ◆ Ressources pour une approche plurielle de la culture numérique
- ◆ Les cycles de production des TIC, ses impacts environnementaux et sociaux
- ◆ Le phénomène de l'obsolescence des TIC
- ◆ Les dynamiques de réparation citoyenne : freins et leviers
- ◆ La culture libre, ses fondements et ses outils
- ◆ Structuration d'un algorithme et mise en forme dans un environnement de programmation simple
- ◆ Les principes et les risques d'une gestion de nos sociétés par les algorithmes
- ◆ Les tendances lourdes du futur du développement technologique, introduction à une réflexion et au débatriciser les méthodes et techniques d'animation (exposés, cas pratiques, mises en situation)

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires

MOYENS D'ÉVALUATION :

Contrôle continu pendant la formation / Exercices de mise en pratique

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Explorer la culture numérique et ses enjeux »

EXPLORER L'ÉCOSYSTÈME FABLAB

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par les fablabs les dimensions citoyennes et pédagogiques des fablabs.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec la thématique.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 15

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PING

Fablab Plateforme C

Quai des Antilles, Hangar 30

44300 Nantes

INTERVENANTE :

Maëlle Vimont

L'écosystème « fablab » offre de grandes possibilités pour apprendre, réaliser des projets, développer des talents individuels et collectifs. Entre concept global et spécificités liées aux contextes locaux, quelles sont les différentes facettes des fablabs qui peuvent résonner avec sa propre pratique pédagogique, de médiation, son métier ? Quels repères peut-on se construire pour explorer le potentiel de ces "lieux-outils" en lien avec son contexte professionnel ?

Comme un point de départ ou un point d'étape dans votre cheminement sur la thématique "fablab", ce module vous amènera à : explorer différentes facettes de l'écosystème fablab ; vous créer des repères signifiants sur les fablabs et identifier des pistes à explorer en lien avec votre contexte professionnel ; constituer et partager sous licence libre un carnet de bord thématique, à la fois ressource / boîte à outils pour nourrir et développer des projets pédagogiques ou de médiation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◆ Représenter et partager son exploration de l'écosystème fablab en lien avec un projet / un thème spécifique
- ◆ Identifier des initiatives, des outils, des ressources thématiques en lien avec un projet / un thème spécifique
- ◆ Mobiliser une boîte à outils open source / libres, personnalisée, pour développer un projet thématique

CONTENU DE LA FORMATION :

- ◆ Définir son territoire d'exploration de l'écosystème fablab, son point de départ, son objectif et son itinéraire dans le cadre de cette formation
- ◆ Facettes de l'écosystème fablab : histoire(s) et évolutions, philosophies, technologies utilisées dans les fablabs, aspects organisationnels et économiques, aspects sociaux et relationnels, documentation, propriété intellectuelle et culture libre
- ◆ Panorama de lieux, d'initiatives, de projets, de réalisations existantes en lien avec les fablabs et un thème spécifique
- ◆ Panorama d'outils, de logiciels, de ressources open sources et/ou libres en lien avec les fablabs et un thème spécifique
- ◆ Constitution et partage d'une boîte à outils thématique

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires

MOYENS D'ÉVALUATION :

Contrôle continu pendant la formation / Exercices de mise en pratique

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS

D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Explorer l'écosystème fablab »

RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE MACHINE DE DÉCOUPE LASER

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques, chargés-es de projet (secteurs artistique et culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab, design, artisanat, économie sociale et solidaire)
Toute personne intéressée par les fablabs les dimensions citoyennes et pédagogiques des fablabs.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec la thématique.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures
De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h
Nombre de places : 10

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG
Fablab Plateforme C
Quai des Antilles, Hangar 30
44300 Nantes

INTERVENANTE :

Maëlle Vimont

Au fablab, la découpe laser est un outil ludique pour apprendre à maîtriser les étapes de fabrication, pour prototyper un objet ou produire une petite série, expérimenter d'autres techniques de fabrication. Au-delà des aspects techniques, son utilisation peut également revêtir de nombreux autres intérêts pédagogiques ou de médiation en lien avec la fabrication numérique.

Ce module vous permettra d'acquérir les bases techniques de l'utilisation d'une découpe laser, d'appréhender des outils open source / libres en lien avec cette technique et d'explorer des ressources inspirantes pour nourrir votre pratique pédagogique ou de médiation en lien avec la fabrication numérique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◇ Connaître les principes de fonctionnement, d'usages et d'utilisation d'une découpe laser
- ◇ Mettre en oeuvre les différentes étapes pour réaliser un objet dans un environnement de fabrication numérique libre, avec la découpe laser du fablab de PiNG
- ◇ Mobiliser des outils open source et/ou libres ainsi que des ressources inspirantes pour mener un projet de fabrication et/ou un atelier sur la fabrication numérique dans un cadre pédagogique / de médiation

CONTENU DE LA FORMATION :

- ◇ Principes de fonctionnement, d'usages et d'utilisation d'une découpe laser
- ◇ Mise en situation de prototypage de A à Z d'un objet à la découpe laser, dans un environnement de fabrication numérique libre
- ◇ Panorama d'enjeux et d'intérêts pédagogiques / de médiation liés à la fabrication numérique et à la découpe laser
- ◇ Constitution d'un kit d'outils et de ressources utiles et inspirantes pour développer des actions pédagogiques / de médiation en lien avec la fabrication numérique et la découpe laser

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires
Machine de découpe laser / Établi bois

MOYENS D'ÉVALUATION :

Auto-évaluation / Contrôle continu pendant la formation / Mise en situation

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Réaliser des projets avec une machine de découpe laser »

RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE IMPRIMANTE 3D

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par l'usage d'une imprimante 3D dans un environnement de type fablab en lien avec un projet professionnel, pédagogique, de médiation.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec la thématique. Une pratique de DAO 3D est un plus.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 15

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG

Salle pépinière

Pôle associatif du 38 Breil

38 rue du Breil - 44100 Nantes

INTERVENANT :

Maëlle Vimont

Au fablab comme à l'école, l'imprimante 3D est un outil ludique pour apprendre à maîtriser les étapes de fabrication, pour prototyper ou produire des objets usuels, techniques, artistiques, ludiques. Son utilisation peut revêtir de nombreux intérêts pédagogiques ou de médiation en lien avec la fabrication numérique.

Ce module vous permettra d'acquérir les bases techniques de l'utilisation d'une imprimante 3D et d'appréhender des outils open source / libres en lien avec cette technique. Vous explorerez également des ressources inspirantes pour nourrir votre pratique pédagogique ou de médiation en lien avec la fabrication numérique et l'impression 3D.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◇ Connaître les principes de fonctionnement, d'usages et d'utilisation d'une imprimante 3D de type FDM ("Fused Deposition Modeling" / dépôt de filament plastique)
- ◇ Mettre en oeuvre les différentes étapes pour réaliser un objet avec une imprimante 3D de la famille des reprints, dans un environnement de fabrication numérique libre
- ◇ Mobiliser des outils open source et/ou libres ainsi que des ressources inspirantes pour mener un projet de fabrication et/ou un atelier sur la fabrication numérique, l'impression 3D dans un cadre pédagogique / de médiation

CONTENU DE LA FORMATION :

- ◇ Principes techniques, de fonctionnement, d'usages et d'utilisation d'une imprimante 3D
- ◇ Mise en situation de prototypage de A à Z d'un objet à l'aide d'une imprimante 3D, dans un environnement de fabrication numérique libre
- ◇ Panorama d'enjeux et d'intérêts pédagogiques / de médiation liés à la fabrication numérique et à l'impression 3D
- ◇ Constitution d'un kit d'outils et de ressources utiles et inspirantes pour développer des actions pédagogiques / de médiation en lien avec la fabrication numérique et l'impression 3D

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires

Imprimantes 3D / Établi électronique

MOYENS D'ÉVALUATION :

Auto-évaluation / Contrôle continu pendant la formation / Mise en situation

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Réaliser des projets avec une imprimante 3D »

ANIMER UNE ACTIVITÉ APPRENANTE DANS UN ATELIER DE FABRICATION

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par la mise en œuvre d'activités apprenantes et/ou de médiation au sein d'un espace de type tiers-lieux apprenant, fablab, atelier de fabrication.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec la thématique.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 10

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG

Salle pépinière

Pôle associatif du 38 Breil

38 rue du Breil - 44100 Nantes

INTERVENANT :

Maëlle Vimont

Les fablabs (et les ateliers de fabrication, de réparation, de bricolage) constituent des lieux de vie sociale où l'on apprend, en compagnie d'autres personnes, de manière plus ou moins informelle, tout au long de sa vie. On y développe le goût d'apprendre et de multiples talents, capacités, compétences, expériences.

Explorez et mobilisez des notions, des méthodes, des outils et des ressources pour :

- construire et animer des activités apprenantes dans des contextes type fablab,
- développer une démarche réflexive sur sa pratique,
- contribuer à développer l'apprentissage tout au long de la vie au sein des communautés.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ♦ Mobiliser des outils et des ressources thématiques pour mettre en œuvre une activité apprenante / de médiation dans un fablab ou en lien avec la thématique fablab
- ♦ Concevoir et animer une activité apprenante dans un contexte de type fablab
- ♦ Documenter leur expérience de prototypage rapide d'une activité apprenante

CONTENU DE LA FORMATION :

- ♦ En quoi le contexte du fablab est propice à de multiples apprentissages : spécificités liées aux espaces, aux publics, aux pratiques, aux dimensions sociales et relationnelles
- ♦ Panorama d'apprentissages et contextes d'apprentissages possibles au fablab : l'apprentissage et son contexte (qui, quoi, comment) ; quelles postures d'animation, quelles méthodes et quels outils mobiliser selon le contexte pour favoriser l'apprentissage ?
- ♦ Panorama d'outils, de ressources, d'initiatives utiles, inspirantes, dans le cadre d'une démarche pédagogique en lien avec les fablabs
- ♦ Mise en situation : prototypage rapide d'une activité apprenante au fablab

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires

MOYENS D'ÉVALUATION :

Contrôle continu pendant la formation / Exercices de mise en pratique

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Explorer la culture numérique et ses enjeux »

DÉVELOPPER ET OUTILLER SON APPROCHE CRITIQUE DE LA CULTURE NUMÉRIQUE

PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par la culture numérique et ses enjeux, en lien avec une démarche de médiation auprès des publics.

PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec au moins un des contenus abordés dans la formation.

DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 15

LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG

Salle pépinière

Pôle associatif du 38 Breil

38 rue du Breil - 44100 Nantes

INTERVENANT :

Julien Bellanger

Auparavant, nous parlions d'*informatique*, de *nouvelles technologies*, de *multimédia*. Le terme *culture numérique* est ensuite apparu pour décrire un « espace commun » où l'on questionne les conditions nécessaires à l'appropriation citoyenne des technologies numériques.

Cette culture est en mouvement : champ sémantique en évolution, usages des publics en tension entre position de cible et position active de sujet.

En partant de votre pratique professionnelle et des actualités, ce module vous permettra de développer et outiller votre approche critique pour naviguer dans la culture numérique et accompagner les publics.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◆ Repérer et problématiser des thématiques d'actualités de la culture numérique
- ◆ Codifier / dé-codifier ces thématiques sous forme de lexique critique
- ◆ Identifier et mobiliser des outils, des méthodes et des ressources permettant d'organiser et d'alimenter une veille thématique dans le cadre des pratiques numériques et professionnelles des stagiaires

CONTENU DE LA FORMATION :

- ◆ Repérage et décryptage collaboratif de thèmes d'actualités de la culture numérique
- ◆ Évolution du champ sémantique de la culture numérique et construction d'un lexique critique personnalisé
- ◆ Échanges sur les enjeux et conditions de la ré-appropriation citoyenne du numérique et des pratiques culturelles, artistiques et sociales attenantes
- ◆ Outils, logiciels libres, plateformes ouvertes pour organiser une veille et son partage (zotero, par ex.)
- ◆ Méthodes de veille concurrentielle et de recherche-action
- ◆ Identification d'initiatives, actions, ressources actives et partagées, issues des champs de la médiation numérique, de l'éducation populaire, des pédagogies critiques, des pratiques artistiques et culturelles

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Activités participatives ou collaboratives, échanges et partage d'expériences, mises en situation.

MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur portable sous linux / Accès internet / Ressources documentaire en ligne et physique

MOYENS D'ÉVALUATION :

Exercices de mise en pratique / Quizz / QCM

MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Développer et outiller son approche critique de la culture numérique »

PRÉSENTATION DES LIEUX DE FORMATION

L'association PiNG coordonne deux ateliers de fabrication et de bricolage :

- Plateforme C, un fablab de 300m² situé au cœur de la ville, ouvert en 2013
- L'Atelier Partagé Breil, un espace convivial de 50m², situé en quartier

Ces espaces s'imaginent comme de nouveaux espaces de transmission de savoirs ouverts aux communautés d'apprentissage et propices à la création de ressources pédagogiques.

LE FABLAB PLATEFORME C

En 2013 PiNG a ouvert Plateforme C, un atelier de fabrication numérique et de prototypage rapide mutualisé dans un local de 300m² sur l'île de Nantes. Au-delà d'un espace de fabrication numérique citoyen et pédagogique, Plateforme C joue un rôle de démonstrateur sur le territoire sur la question des fablabs et plus largement des «labs» d'innovation sociale et numérique. Terrain de découverte et d'expérimentation, de formation et de (ré)insertion, booster d'échanges et de réseau : c'est un espace aux multiples facettes, complémentaires les unes des autres.



- 4 imprimantes 3D
- Découpeuse laser
- Découpe vinyle
- Espace textile : brodeuse numérique, machine à coudre, surjeteuse
- Établi bois équipé
- Espace électronique avec des équipements de test et mesure

L'ATELIER PARTAGÉ DU BREIL

Ouvert en janvier 2016, l'Atelier Partagé du Breil est un espace hybride entre fablab et jardin partagé, à la fois lieu de bricolage, de création, de réparation, d'appropriation des technologies et de partage des connaissances. Un atelier propice à la médiation numérique et à la mixité sociale. Espace de croisement inter-générationnel, l'Atelier Partagé permet à tous et toutes d'accéder à des outils, des compétences et des formations pour bricoler, réparer, fabriquer des objets dans une dynamique collaborative.



- Imprimante 3D
- 3 machines à coudre
- Établi, équipements montages électroniques, réparation et informatique
- Découpeuse laser

TARIFS

Parcours complet (6 jours) :

- Tarif normal / prise en charge employeur / OPCO : 2520€ TTC
- Tarif réduit / autofinancement : 288€ TTC

Par module (1 journée) :

- Tarif normal / prise en charge employeur / OPCO : 525€ TTC
- Tarif réduit / autofinancement : 60€ TTC

CALENDRIER

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE ET SES ENJEUX

Vendredi 3 mai / Vendredi 18 octobre 2019

EXPLORER L'ÉCOSYSTÈME FABLAB

Vendredi 15 novembre / Vendredi 10 mai 2019

RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE MACHINE DE DÉCOUPE LASER

Vendredi 24 mai / Vendredi 6 décembre 2019

RÉALISER DES PROJETS AVEC UNE IMPRIMANTE 3D

Vendredi 31 mai / Vendredi 22 novembre 2019

ANIMER UNE ACTIVITÉ APPRENANTE DANS UN ATELIER DE FABRICATION

Vendredi 21 juin / Vendredi 13 décembre 2019

DÉVELOPPER ET OUTILLER SON APPROCHE CRITIQUE DE LA CULTURE NUMÉRIQUE

Vendredi 28 juin / Vendredi 17 janvier 2020

PRÉSENTATION DES INTERVENANT·ES

MAËLLE VIMONT

Maëlle Vimont est chargée de projet à l'association PiNG depuis 2014 et met en oeuvre les actions pédagogiques de la structure. Au quotidien, elle accompagne la communauté d'adhérents dans leurs parcours au sein des ateliers, anime et facilite des temps d'apprentissage formels ou informels.

JULIEN BELLANGER

Julien Bellanger est chargé de projet et de développement à PiNG. Il utilise les technologies numériques dans la gestion de projet et en tant que dispositif de veille et production de ressources. À l'écoute des usages des cultures numériques, il initie des croisements entre art, science, technologie et société.

CONTACTS

Chargée de projet et du développement pédagogique

MAËLLE VIMONT

maelle@pingbase.net

02.40.16.86.78

ASSOCIATION PiNG

38 rue du Breil - 44100 NANTES

www.pingbase.net

info@pingbase.net

02.40.16.86.78

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

DÉSIGNATION

PiNG est une association qui explore les pratiques numériques. Son siège social est fixé au 38 rue du Breil 44100 Nantes.

Dans les paragraphes qui suivent, il est convenu de désigner par :

- stagiaire : la personne physique qui participe à une formation.
- structure : la personne morale qui participe à une formation
- OPCA : les organismes paritaires collecteurs agréés chargés de collecter et gérer l'effort de formation des entreprises.

OBJET

Les présentes conditions générales de vente s'appliquent à l'ensemble des prestations de formation engagées par PiNG pour le compte d'un/e stagiaire ou à la structure. Le fait de s'inscrire ou de passer commande implique l'adhésion entière et sans réserve du stagiaire ou de la structure. aux présentes conditions générales de vente. Les présentes conditions générales de vente prévalent sur tout autre document du stagiaire ou de la structure, et en particulier sur toutes les conditions générales d'achat du stagiaire ou de la structure.

MODALITÉS DE PAIEMENT

PiNG est un organisme de formation professionnelle enregistré sous le numéro 52 44 04589 44 auprès du Préfet de la Région des Pays de la Loire.

À ce titre, des prises en charge sont possibles en fonction de votre situation personnelle :

- si vous êtes salarié(e), le stage peut être pris en charge financièrement par l'Organisme Paritaire Collecteur Agréé (OPCA) dont dépend votre employeur.
- si vous bénéficiez de mesures d'aide à l'emploi (CAE, Emplois Tremplins), vous pouvez prétendre à un certain nombre d'heures de formation. N'hésitez pas à vous renseigner auprès de Pôle Emploi si vous êtes demandeur d'emploi ainsi qu'à la DIRECCTE (Direction régionale des entreprises, de la concurrence, de la consommation, du travail et de l'emploi).

DISPOSITIONS FINANCIÈRES, RÉGLEMENTS & MODALITÉS DE PAIEMENT

Pour les personnes morales de droit privé :

En cas de prise en charge totale par la structure :

Le règlement sera effectué en amont de la formation, par paiement en ligne sur le site de PiNG (pingbase.net) ou par chèque à l'ordre de l'association PiNG. L'inscription n'est prise en compte qu'à réception du règlement complet de la formation. En cas de règlement par chèque, il sera porté à l'encaissement à l'issue de l'action et PiNG transmettra à la structure une facture acquittée.

En cas de prise en charge totale ou partielle par un organisme tiers :

La structure s'engage à joindre à la convention, revêtue de sa signature et de son cachet, un chèque de caution, établi à l'ordre de PiNG, du montant total de la formation, correspondant à celui indiqué sur le devis relatif à l'action de formation.

En cas de prise en charge totale par un organisme tiers, confirmée par la réception de l'accord correspondant, la facture est directement adressée à l'organisme tiers, au terme de l'action de formation. PiNG s'engage à restituer le chèque de caution à la structure dès règlement, par l'organisme tiers, du coût de la formation.

En cas de prise en charge partielle par un organisme tiers, confirmée par la réception de l'accord correspondant, les factures sont adressées à la structure et à l'organisme tiers, au terme de l'action de formation. La structure s'engage à payer le montant de sa contribution à PiNG selon un calendrier préalablement convenu entre PiNG et la structure. PiNG s'engage à restituer le chèque de caution à la structure dès règlement de sa contribution par l'organisme tiers.

Dans tous les cas, sans réception d'accord de prise en charge par un organisme tiers, PiNG porte à l'encaissement le chèque de caution à l'issue de l'action et transmet à la structure une facture acquittée.

Dans tous les cas, l'inscription n'est prise en compte qu'à réception du chèque de caution.

Pour les personnes morales de droit public :

La structure s'engage à transmettre à PiNG, en amont de la formation, la présente convention revêtue de sa signature et de son cachet, ainsi que le devis relatif à l'action de formation, signé, avec la mention « Bon pour accord ». Le cas échéant, la structure transmet également à PiNG le bon de commande correspondant. La structure s'engage à payer PiNG par virement bancaire ou par chèque sur présentation de la facture, au terme de l'action de formation.

L'inscription n'est prise en compte qu'à réception du devis signé avec la mention « Bon pour accord ».

Pour les personnes physiques :**En cas de prise en charge totale par la/le stagiaire :**

Le règlement sera effectué en amont de la formation, par paiement en ligne sur le site de PiNG (pingbase.net) ou par chèque à l'ordre de l'association PiNG. L'inscription n'est prise en compte qu'à réception du règlement complet de la formation.

En cas de règlement par chèque, celui-ci sera porté à l'encaissement à l'issue de l'action et PiNG transmettra à la/le stagiaire une facture acquittée.

En cas de prise en charge totale ou partielle par un organisme tiers :

La/Le stagiaire s'engage à joindre à la convention, revêtue de sa signature, un chèque de caution, établi à l'ordre de PiNG, du montant total de la formation, correspondant à celui indiqué sur le devis relatif à l'action de formation.

En cas de prise en charge totale par un organisme tiers, confirmée par la réception de l'accord correspondant, la facture est directement adressée à l'organisme tiers, au terme de l'action de formation. PiNG s'engage à restituer le chèque de caution au stagiaire dès règlement, par l'organisme tiers, du coût de la formation.

En cas de prise en charge partielle par un organisme tiers, confirmée par la réception de l'accord correspondant, les factures sont adressées au stagiaire et à l'organisme tiers, au terme de l'action de formation. La/Le stagiaire s'engage à payer le montant de sa contribution à PiNG selon un calendrier préalablement convenu entre PiNG et la/Le stagiaire. PiNG s'engage à restituer le chèque de caution au stagiaire dès règlement de sa contribution par l'organisme tiers.

Dans tous les cas, sans réception d'accord de prise en charge par un organisme tiers, PiNG porte à l'encaissement le chèque de caution à l'issue de l'action et transmet au stagiaire une facture acquittée.

Dans tous les cas, l'inscription n'est prise en compte qu'à réception du chèque de caution.

RÉTRACTATION

Pour les personnes physiques, en application des dispositions de l'article L. 6353-6 du Code du travail, il est rappelé que dans le délai de 10 jours à compter de la signature de la convention, la/le stagiaire peut se rétracter par lettre recommandée avec avis de réception. Dans ce cas, si le règlement a déjà été réalisé, PiNG s'engage à rembourser sans délai la/le stagiaire, par virement bancaire ou par chèque.

ANNULATION, ABSENCE OU INTERRUPTION D'UNE FORMATION

Tout module commencé est dû dans son intégralité et fera l'objet d'une facturation au stagiaire ou à la structure par PiNG. En cas d'absence, d'interruption ou d'annulation, la facturation de PiNG distinguera le prix correspondant aux journées effectivement suivies par le stagiaire et les sommes dues au titre des absences ou de l'interruption de la formation. Il est rappelé que les sommes dues par le stagiaire ou la structure à ce titre ne peuvent être imputées par le stagiaire ou la structure sur son obligation de participer à la formation professionnelle ni faire l'objet d'une demande de prise en charge par un OPCA / OPCO. Dans cette hypothèse, le stagiaire ou la structure s'engage à régler les sommes qui resteraient à sa charge directement à PiNG.

D'autre part, en cas d'annulation de la formation par le stagiaire ou la structure, PiNG se réserve le droit de facturer stagiaire ou à la structure des frais d'annulation calculés comme suit :

- si l'annulation intervient plus de deux (2) semaines avant le démarrage de la formation : aucun frais d'annulation
- si l'annulation intervient entre deux (2) semaines et une (1) semaine avant le démarrage de la formation : les frais d'annulation sont égaux à 50% du prix H.T. de la formation
- si l'annulation intervient moins de une (1) semaine avant le démarrage de la formation : les frais d'annulation sont égaux à 100 % du prix H.T. de la formation

PÉNALITÉS DE RETARD

Les retards de règlement donneront lieu à une pénalité calculée par application du taux d'intérêt légal.

DESCRIPTIF ET PROGRAMME DE FORMATION

Les contenus des programmes, tels qu'ils figurent sur les fiches de présentation des formations, sont fournis à titre indicatif. L'animateur / animatrice ou la/le responsable pédagogique se réservent le droit de les adapter ou les modifier en fonction de l'actualité, du niveau des participants ou de la dynamique du groupe.

HORAIRES ET ACCUEIL

Sauf indication contraire portée sur la convocation, les formations se déroulent dans les locaux de PiNG à Nantes, au fablab Plateforme C ou à l'Atelier Partagé du Breil.

Sauf indication contraire portée sur la fiche de présentation de la formation et la convocation, la durée quotidienne des formations est fixée à 7H.

Sauf indication contraire portée sur la convocation, les formations se déroulent de 09h30 à 12h30 et de 14h00 à 18h00 avec une pause en milieu de chaque demi-journée. Les locaux de PiNG accueillent les stagiaires de 09h15 à 18h15.

EFFECTIF ET AJOURNEMENT

Pour favoriser les meilleures conditions d'apprentissage, l'effectif de chaque formation est limité. Cet effectif est déterminé, pour chaque formation, en fonction des objectifs et des méthodes pédagogiques. Les inscriptions sont prises en compte dans leur ordre d'arrivée. Une fois l'effectif atteint, les inscriptions sont closes. PiNG peut alors proposer au stagiaire ou à la structure de participer à une nouvelle session ou de figurer sur une liste d'attente.

PiNG se réserve le droit de reporter la session et de proposer une nouvelle date si le nombre de participant-e-s n'est pas suffisant, et/ou de l'annuler pour toute raison technique empêchant l'exécution de la formation. PiNG en informe la/le stagiaire ou la structure sans délai, par courrier ou mail. Aucune indemnité ou rémunération n'est due.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET CULTURE LIBRE

Les supports de cours créés par PiNG, remis au stagiaire, sont, sauf indication contraire sur le support, publiés selon les termes de la licence creative commons CC-BY-SA-NC 4.0. Cela signifie que la/le stagiaire ou la structure est autorisé-e à partager (copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats) et adapter (remixer, transformer et créer à partir du matériel) le support; selon les conditions suivantes : Attribution (créditer l'oeuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées sur l'oeuvre)- Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions. Pour voir une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

La/Le stagiaire ou La structure reconnaît avoir pris connaissance de ces modalités de propriété intellectuelle, déclare en comprendre la signification, et s'engage à les respecter.

PROTECTION DES DONNÉES

Les parties s'engagent à informer chaque stagiaire que :

- des données à caractère personnel le concernant sont collectées et traitées aux fins de suivi de la validation de la formation et d'amélioration de l'offre de PiNG.
- conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, la/le stagiaire ou la structure dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification des données à caractère personnel le concernant. la/le stagiaire ou la structure pourra exercer ce droit en écrivant à : PiNG, 38 rue du Breil, 44100 Nantes ou par voie électronique à : formation@pingbase.net

En particulier, PiNG conservera les données liées au parcours et à l'évaluation des acquis du stagiaire, pour une période n'excédant pas la durée nécessaire à l'appréciation de la formation.

DROIT À L'IMAGE

PiNG utilise des images, des vidéos, des médias captés lors des activités réalisées, pour illustrer ses documents internes, les bilans d'activités, la production et le partage de ressources, la communication sur les activités de l'association.

La/le stagiaire ou la structure autorise PiNG à capter et diffuser son image dans le cadre du présent contrat, sans limitation de durée et sans contrepartie, sur l'ensemble de ses supports de communication.

PiNG s'engage à rappeler ces informations au moment de la captation ainsi qu'à ne pas publier d'image, de vidéo, de média pouvant nuire à l'intégrité de la / du stagiaire ou de la structure.

Si toutefois, une image, une vidéo, un média sur lequel la/le stagiaire ou la structure figure ne convient pas au stagiaire ou à la structure, PiNG s'engage à la retirer sur simple demande adressée à formation@pingbase.net. Par ailleurs, si la/le stagiaire ou la structure ne souhaite pas que son image soit captée et/ou diffusée par PiNG, la/le stagiaire ou la structure en fait la demande, au plus tard un jour avant la formation, adressée à formation@pingbase.net.

DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE

Les conditions générales détaillées dans le présent document sont régies par le droit français. En cas de litige survenant entre la/le

stagiaire ou la structure et PiNG à l'occasion de l'interprétation des présentes ou de l'exécution du contrat, il sera recherché une solution

l'amicable. À défaut, les Tribunaux de Nantes seront seuls compétents pour régler le litige.