

ÉCOLE DES NOUVELLES COMPÉTENCES SAINTES

PARCOURS FONDAMENTAUX NUMÉRIQUES



Ouvrir une École de Nouvelles Compétences autour du numérique et du digital est un engagement de SNCF. L'objectif ? Former à la fois des demandeurs d'emplois, des salariés d'entreprises du territoire et des cheminots, sur des thématiques liées au numérique.

Pour cela, SNCF Développement s'est associée à Simplon pour accompagner ces nouveaux apprenants à la culture numérique.

Trois parcours certifiants seront ainsi proposés à partir de la rentrée 2018.

Le premier parcours, axé sur les Fondamentaux numériques, accompagnera les apprenants à optimiser leur recherche d'emploi grâce aux modules de veille d'information et d'excellence collective, mais pas que !

Améliorer sa visibilité sur les réseaux sociaux, créer des contenus web ou encore établir les liens entre les parties prenantes d'un projet seront les compétences que les apprenants auront acquis à travers cette formation. Elle permettra également de maîtriser sa veille professionnelle grâce à des notions d'intelligence économique, la création de contenus multimédias, la construction d'un environnement numérique technique, ou encore sur la gestion et utilisation de données.

Surtout, cette formation de trois semaines s'articulera sur la prise de parole en public, sur la confiance en soi, sans oublier le travail en équipe !

Les parcours de l'École des Nouvelles Compétences de Saintes n'ont pas pour vocation de proposer des formations « classiques » : ses programmes, mêlant théorie et pratique avec une touche de débrouillardise, permettront aux apprenants de développer leurs compétences et d'appréhender une nouvelle facette de leur employabilité, grâce à de nouveaux outils et méthodes d'apprentissage.

Deux parcours sont à venir dès janvier 2019 : « Référent.e digital » – qui s'étalera sur 8 mois dont 1 mois de stage professionnel pour devenir un véritable couteau suisse du digital pour les TPE et PME, et « Agilité et objets connectés » – d'une durée d'un mois.

Alors, partants ?

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| MODALITÉS | 3 |
| OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES | 4 |
| MÉTHODE PÉDAGOGIQUE | 5 |
| SUPPORTS PÉDAGOGIQUES | 6 |
| L'ÉVALUATION | 7 |
| LE PROGRAMME EN UN COUP D'ŒIL | 8 |
| LE PROGRAMME COMPLET | 9 |
| MODULE 0. COMPÉTENCES TRANSVERSALES – 12H | 9 |
| MODULE 1. CONSTRUIRE L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TECHNIQUE – 6H | 11 |
| MODULE 2. S'INFORMER – 15H | 11 |
| MODULE 3. GÉRER ET UTILISER DES DONNÉES – 12H | 14 |
| MODULE 4. COMMUNIQUER ET COLLABORER EN RÉSEAU – 12H | 14 |
| MODULE 5. CRÉER DES CONTENUS TEXTUELS, MULTIMÉDIA ET WEB – 22H | 17 |
| MODULE 6. PROTÉGER ET SÉCURISER – 6H | 18 |
| MODULE 7. MAINTENIR OPÉRATIONNEL L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TECHNIQUE – 6H | 19 |

MODALITÉS

→ ORGANISMES DE FORMATION

SNCF Développement & Simplon.co

→ PUBLICS CONCERNÉS

→ Demandeur d'emploi ou salarié (autonomie requise au niveau du moyen de transport et du logement)

→ PRÉREQUIS

→ Aucun prérequis technique

→ Être majeur

→ Savoir lire et écrire

→ Avoir une appétence pour le numérique

→ Aimer travailler en équipe

→ Être ponctuel

→ Savoir faire preuve de patience, de persévérance, de détermination, de débrouillardise et de rigueur

→ DURÉE ET RYTHME

91h de formation en centre de formation étalée sur trois semaines.

→ COÛT DE LA FORMATION

La formation est 100% gratuite pour l'apprenant.e la première année.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

LES COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- **Construire l'environnement numérique technique** : Allumer (vraiment) son ordinateur !
- **S'informer** : Rechercher sur le web et faire de la veille
- **Gérer et utiliser des données** : Stocker des données ou des informations
- **Communiquer et collaborer en réseau** : Gérer son identité numérique sur les réseaux sociaux notamment
- **Créer des contenus textuels, multimédia et web** : Créer des documents avec son ordinateur et réaliser facilement une première page web (presque) sans coder
- **Protéger et sécuriser** : Se protéger des virus
- **Maintenir opérationnel l'environnement technique numérique** : Savoir effectuer les premières réparations lorsque son matériel ne fonctionne pas

LES OBJECTIFS DU PARCOURS

- Bien comprendre les concepts clés de la **culture numérique** (histoire, langages, etc.) pour comprendre les enjeux de société qui y sont liés
- Découvrir les **métiers** du numérique
- Être en capacité d'utiliser les **méthodes de travail agiles** et de les adapter selon ses besoins
- **Susciter l'envie** d'approfondir les connaissances en culture numérique et donner l'envie de poursuivre une formation pour devenir référent digital par exemple

ET SURTOUT

Prendre confiance en soi : prise de parole en public, travaux et projets en groupes pour **s'entraider**, développement de sa **créativité**, apprendre en enseignant, etc.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

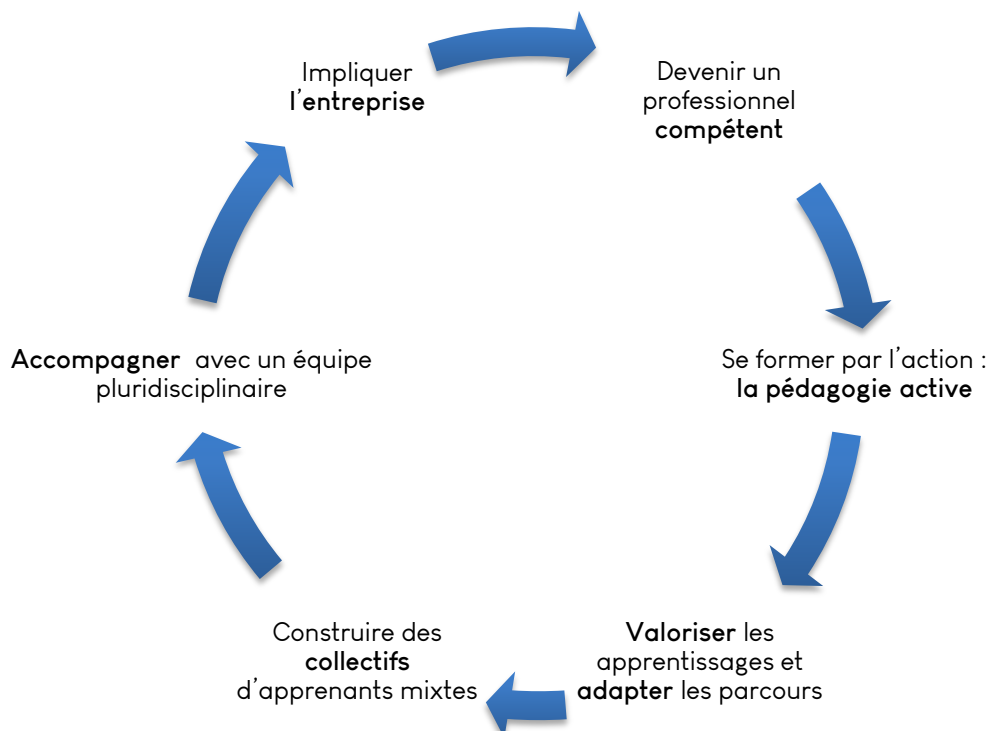
L'apprenant.e est avant tout désireux de maîtriser la culture web et d'améliorer ses capacités techniques.

Il a soif de connaissances, envie de travailler en équipe et de résoudre des problèmes complexes.

Cela se traduit par :

- UNE PÉDAGOGIE ACTIVE : mises en pratiques, projets, co-apprentissage, pair à pair, etc.
- UNE ÉQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE : le.s formateur.s référents, des experts techniques, un coordinateur des études et une directrice de l'école.
- L'ENTREPRISE AU COEUR DU PARCOURS : parrainage de promotion et interactions inversées, périodes d'immersion, simulations d'entretien, job dating ou meet up, etc.

S'inspirant des pratiques de "terrain" dans le développement informatique, SNCF Développement et Simplon.co appliquent une méthode pédagogique déclinée sur différents référentiels de formation



SIMPLON
.CO

SNCF DÉVELOPPEMENT

une filiale de **SNCF**

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- **Livret de formation** : suivi du parcours pédagogique de l'apprenant par le formateur
- **Matériel informatique** adapté au travail individuel (prêt d'ordinateurs portables) et au travail entre pairs.
- **Espaces de travail collaboratifs** : simplonline ou encore via des partages de documents
- Accès à de nombreuses **ressources de formation en ligne** afin de soutenir la montée en compétence des apprenants (tutoriels, plateformes de formation, documentation)

→ UNE JOURNÉE TYPE

- Présentation entreprises
- Insertion professionnelle
- Meetup
- Hackathons



- Echanges et restitutions collectives
- Cas pratiques

Les apprenants travaillent par groupe ou en autonomie

Le type de journée décrit ci-dessus reste un exemple. Cependant, il permet de voir la décomposition de la journée mêlant à la fois théorie et cas concrets.

L'ÉVALUATION

Les apprenant.e.s sont évalué.e.s tout au long de la formation, sur leur **capacité à créer des contenus, à mettre en place une démarche poussée en veille et de recherche d'informations, ou encore à découvrir des outils permettant d'échanger confidentiellement avec une source et protéger son travail**. Tous ces apprentissages constituent un premier pas dans l'univers du numérique.

Régulièrement, le/la formateur.ice acte l'acquisition de leurs compétences. Il/elle **ajuste** le cas échéant l'accompagnement des apprenants en **conseillant** des ressources, en les dirigeant sur d'autres projets propices à leur progression, etc. Les formateur.ice.s disposent de **différents outils** pour évaluer l'acquisition des compétences de façon continue ainsi qu'en fin de formation lors d'une évaluation finale :

- Le **livret du formateur** permet d'annoter l'acquisition de chaque compétence.
- La **grille d'évaluation** reprend les différentes compétences que l'apprenant.e doit avoir acquis en fin de formation. En face de chaque compétence sont indiqués :
 - Un projet à mener pour évaluer cette compétence
 - Le minimum attendu pour chaque compétence
 - La traduction de la compétence en technologie numérique
- La **grille des compétences** permet de suivre l'acquisition de chaque compétence par l'apprenant.e tout au long de la formation.

LE PROGRAMME EN UN COUP D'OEIL

MODULE 0. COMPÉTENCES TRANSVERSALES – 12H

Excellence collective – 3h

Culture numérique : découvrir son métier du futur – 9h

MODULE 1. CONSTRUIRE L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TECHNIQUE – 6H

MODULE 2. S'INFORMER – 15H

Recherche et veille sur internet – 8h

L'organisation de la veille – 7h

MODULE 3. GÉRER ET UTILISER DES DONNÉES – 12H

MODULE 4. COMMUNIQUER ET COLLABORER EN RÉSEAU – 12H – PAR
SNCF DÉVELOPPEMENT

Médias sociaux, réputation numérique et techniques d'analyse – 4h

Maîtrise de l'influence – 4h

Utiliser son réseau – 4h

MODULE 5. CRÉER DES CONTENUS TEXTUELS, MULTIMÉDIA ET WEB – 22H

Production d'un contenu en ligne – 12h

Gestion du projet de création numérique – 6h

Ateliers d'initiation au code – 4h

MODULE 6. PROTÉGER ET SÉCURISER – 6H

Sécuriser son ordinateur – 3h

Numérique responsable – 3h

MODULE 7. MAINTENIR OPÉRATIONNEL L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
TECHNIQUE – 6H

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 0. COMPÉTENCES TRANSVERSALES – 12H

OBJECTIFS

- Etayer sa culture du numérique
- Découvrir les environnements de travail collaboratif
- Découvrir et appréhender les différents métiers du secteur du numérique
- Discussions autour de la médiation numérique



EXCELLENCE COLLECTIVE – 3H

Le jeu de plateau qui facilite la résolution de problèmes en utilisant le bon talent au bon moment.

Nous le savons, vous le savez, le collectif est plus puissant que l'individu, mais pas toujours... Tout le monde ne sait pas travailler en collectif, et heureusement, cela s'apprend.

C'est ce que propose le jeu Excellence Collective, un jeu en 3 étapes :

- **Découverte des 9 super pouvoirs** correspondant aux 9 contributions indispensables à une équipe.
- **Jeu collaboratif** sur le thème du train avec un scénario de résolution de problèmes. Des missions à réaliser en optimisant les contributions, en utilisant le bon talent au bon moment.
- **Choix de son propre talent** et distribution des talents par vision 360° par le reste de l'équipe.



CULTURE NUMÉRIQUE : DÉCOUVRIR SON MÉTIER DU FUTUR – 9H

Visites d'entreprises, pitch your job et meet-ups, pour permettre aux apprenant.e.s de découvrir les environnements de travail du secteur du numérique et de rencontrer les acteurs de l'écosystème, tout en apprenant à se connaître soi-même.

SE PRÉSENTER SOI ET SON PARCOURS

Comprendre le contexte et les règles du jeu dans l'échange :

- Développer son écoute du langage corporel.
- Identifier les postures des interlocuteurs : domination, influence, intentions.
- Acquérir les premières clés d'observation
 - ✂ Travaux pratiques : identifier les postures des acteurs dans une situation réelle filmée

Utiliser l'écoute active pour développer les relations :

- Caractériser rapidement les différentes situations : gêne, évitement, agressivité, contrôle...
- Adapter sa posture.
- Manifester son écoute et utiliser le questionnement adapté.
 - ✂ Travaux pratiques : utiliser l'écoute et le questionnement pour atteindre un objectif commun dans une mise en situation de groupe.

GÉRER SON TRAVAIL

- Maîtriser son temps.
- Collaborer.
- Mesurer les résultats.

MODULE 1. CONSTRUIRE L'ENVIRONNEMENT NUMERIQUE TECHNIQUE – 6H

OBJECTIFS

- Préparer, mettre en oeuvre et faire évoluer son environnement numérique pour disposer d'un cadre technique adapté aux activités menées en lien avec le contexte d'exercice.
- Installer, configurer, actualiser les matériels, logiciels et outils, souscrire à des services en utilisant les outils adaptés -> Installation d'un système d'exploitation (Linux)
- Accéder aux fonctions de base (traitement de texte, messagerie électronique, navigation internet, périphériques), en s'appuyant sur une parfaite connaissance de son environnement numérique.

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

Installation et mise en route d'un poste de travail informatique connecté avec les périphériques associés:

- Alimentation, interconnexion – configurations systèmes, outils et environnement de travail.
- Ouvrir un traitement de texte, écrire un message, imprimer le message, le scanner, l'envoyer par mail, le sauvegarder, etc..

Et pour aller plus loin : un peu de ligne de commande en linux...

MODULE 2. S'INFORMER – 15H

OBJECTIFS

- Formaliser et réaliser une recherche appropriée, voire avancée, sur le web pour répondre à un besoin spécifique d'information du domaine privé ou professionnel -> Structurer et mettre en oeuvre une veille d'information pour répondre à un besoin récurrent d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet.
- Comprendre le web
- Cultiver sa curiosité
- Organiser sa veille et maîtriser les outils utiles
- Cartographier les différents métiers dans le secteur du numérique



RECHERCHE ET VEILLE SUR INTERNET – 8H

INTRODUCTION – CLARIFIER LES CONCEPTS ET ACQUÉRIR UN LANGAGE COMMUN

- Qu'est-ce que la veille et l'intelligence économique ?
- Historique, présentation, définition
- Définir son besoin en information
 - Définir son projet sous forme d'une recherche d'informations
 - Construire son plan de recherche
 - Trouver les sources
 - Mesurer la pertinence des sources
- ✂ Mise en pratique : Atelier de réflexion sur son projet

UTILISER LES OUTILS DE RECHERCHE

- Utiliser les opérateurs de recherche
- Focus sur Google
- Médias sociaux
 - Paramétrer des recherches et des veilles dans Twitter, LinkedIn, Facebook, et les autres
 - Cartographier les résultats Trouver les sources
- ✂ Mise en pratique : Atelier recherche

UTILISER LES OUTILS DE VEILLE

- Gérer les Flux RSS
- Maîtriser les agents de veille
- Utiliser les extensions des navigateurs (Chrome, Firefox)
- ✂ Mise en pratique : Atelier recherche



L'ORGANISATION DE LA VEILLE - 7H

METTRE EN PLACE UNE DYNAMIQUE DE VEILLE

- Evaluer ses besoins.
- Mettre en place une dynamique de veille.
- Paramétrer les outils.

CRÉER UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE

- Partager les informations avec son réseau.
- Créer de la valeur globale pour soi et pour l'organisation dans laquelle on travaille.
- Mettre en place une dynamique d'intelligence collective.

PANORAMA DES OUTILS PROFESSIONNELS D'INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE

- Test en ligne et cas d'utilisation.
- Comprendre l'offre des outils et les positionnements des éditeurs.
- Evolution des offres.

IMPLÉMENTATION D'UN OUTIL DE VEILLE DANS UNE ORGANISATION

- Sélection.
- Appel d'offre.
- Test et déploiement.

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

Chaque matin pendant toute la formation, les apprenants réaliseront une présentation d'une veille avec retour d'expérience sur la façon dont ils ont cherché l'information...

Et pour aller plus loin : inventer, proposer rebondir sur tous les sujets de veille possibles ! Exemple : les métiers du numérique, les grandes tendances technologiques, etc.

MODULE 3. GÉRER ET UTILISER DES DONNÉES – 12H

OBJECTIFS

- Organiser et mettre en œuvre le stockage des données pour une utilisation facile, immédiate ou différée, privée ou professionnelle, à partir d'outils et méthodes adaptés.
- Exploiter des données en appliquant un traitement basique approprié à l'aide d'un tableur ou un programme.

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- A partir d'un ensemble de fichiers hétérogènes fournis (tous types de fichiers : texte, images, etc.), organiser le stockage sous les différentes formes demandées (gestionnaire de fichier, stockage en ligne, Tag, outil de classement)
- A partir d'un ensemble de données fournis sous la forme d'un fichier CSV définir et réaliser un traitement de nettoyage par tableur en utilisant les fonctions basiques de calculs et de manipulations des données.

Et pour aller plus loin : macros, tableaux croisés dynamiques, etc.

MODULE 4. COMMUNIQUER ET COLLABORER EN RÉSEAU – 12H

OBJECTIFS

- Introduction au travail en binôme (“pair programming”)
- Définir son identité numérique en fonction des enjeux, règles, limites, potentialités et valeurs, en s'appuyant sur la maîtrise des écosystèmes numériques, dans l'optique de pratiques adéquates.
- Communiquer en interaction, dans le cadre privé ou professionnel, avec des individus ou des petits groupes, à partir de messageries et systèmes de visioconférence.



MÉDIAS SOCIAUX, RÉPUTATION NUMÉRIQUE ET TECHNIQUES D'ANALYSE – 4H

- Mesurer sa réputation numérique
- Augmenter sa réputation numérique
- ✂ Mise en pratique : Atelier recherche dans les médias sociaux

UTILISER LES TECHNIQUES AVANCÉES D'ANALYSE

- Matrices de gestion
- Analyse numérique
- Analyse structurée
- Analyse cartographique
- ✂ Mise en pratique : Analyser des informations

TECHNIQUES DU BENCHMARKING

- Sélection des cibles
- Détection des critères
- Collecte des données
- Analyse des données et analyse de la source des écarts
- ✂ Mise en pratique : Mener un benchmarking.

APPLICATION DU BENCHMARKING À LA RÉPUTATION NUMÉRIQUE

- Critères d'influence
- Critères d'autorité
- Critères d'implication
- Construction des différents types de cartographies
- ✂ Mise en pratique : Mener un benchmarking de réputation numérique



MAÎTRISE DE L'INFLUENCE - 4H

LOBBYING ET INFLUENCE

- Mesurer
- Mesurer l'influence, l'autorité, l'implication
- Choisir des critères de comparaison objectivables
- Contourner les difficultés de l'analyse

CARTOGRAPHIER LES RÉSEAUX D'INFLUENCE

- Utilisation d'un modèle
- Lecture des résultats

INFLUENCE : PASSER EN MODE OPÉRATIONNEL

- Activer les réseaux relationnels
- Faire passer les idées



UTILISER SON RÉSEAU - 4H

DÉVELOPPER SES RÉSEAUX RELATIONNELS

- Mesurer ses réseaux existants, et les cartographier
- Définir ses besoins en matière de réseaux
- Etablir une stratégie et développer les contacts
- ✂ Mise en pratique : Réaliser une cartographie de ses réseaux

DÉVELOPPER SON IMPACT

- Comprendre comment les autres perçoivent notre image
- Identifier les leviers pour augmenter son impact
- ✂ Mise en pratique : Mettre en place un plan d'action personnel pour développer son impact.

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- Présenter son identité numérique faisant apparaître les différents points clés
- Mettre en place différentes messageries et réaliser des échanges exclusivement par ce moyen pendant toute la formation
- Organiser et participer à une visioconférence
- Partager et publier des informations en utilisant des outils choisis
- Réaliser un document commun à plusieurs

MODULE 5. CRÉER DES CONTENUS TEXTUELS, MULTIMÉDIA ET WEB – 22H

OBJECTIFS

- Partager et publier des informations, en propres ou relayées, privées ou professionnelles, en respectant une éthique et la réglementation en vigueur du cadre de la communication publique (propriété intellectuelle, droit à l'image, etc..).
- Faciliter la communication, l'échange et le travail collaboratif portant sur un même sujet ou un projet en utilisant les outils collaboratifs en ligne adaptés.
- Comprendre et utiliser les notions de design afin de créer un univers graphique cohérent avec le sujet donné.
- Utiliser des langages et technologies de programmation web
- Comprendre son environnement numérique
- Utiliser un système de gestion de contenu.



PRODUCTION D'UN CONTENU EN LIGNE – 12H

L'objectif est d'agrèger, tout au long de la formation les compétences acquises pour évoluer avec l'outil informatique et les internets. La production en ligne croise le fond et la forme :

- Le fond : la culture numérique acquise par l'apprenant (les nouveaux métiers, la culture numérique, une idée d'application ou de site internet, etc.).
- La forme : une production visible en ligne ou au moins réalisée à l'aide de moyens numériques.



GESTION DU PROJET DE CRÉATION NUMÉRIQUE – 6H

L'apprenant réalise, tout au long de la formation un projet numérique de son choix en groupe en utilisant toutes les compétences acquises :

- Il.elle met en place une organisation et un travail d'équipe
- Il.elle est capable de faire le pitch d'un projet
- Il.elle réalise un support de présentation dynamique



ATELIERS D'INITIATION AU CODE – 4H

Pour confronter leurs nouvelles compétences dans le code les apprenants animent des ateliers d'initiation auprès de différents publics (écoles, ou autres).

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- Produire un document fil rouge au fur et à mesure de la formation et des évaluations, enrichi avec du contenu multimédia (son, vidéo, animations, etc.)
- Produire des présentations pour un public
- Produire un site web réalisé sans coder avec retour d'expérience
- Adapter les documents produits en fonction de l'utilisation (conversions pour affichage sur différents supports, impressions, projections, mises en ligne)
- Réaliser un petit programme simple à partir d'un cahier des charges défini (une ligne de commande par exemple).
- Réaliser une page web simple par programmation à partir d'un cahier des charges.

Et pour aller plus loin : d'abord Wordpress... et après ça, la programmation en informatique, c'est vers l'infini et l'au delà !

MODULE 6. PROTÉGER ET SÉCURISER – 6H

OBJECTIFS

- Mesurer la vulnérabilité de son ordinateur et des outils associés, en pleine connaissance des risques.
- Appliquer strictement les mesures de protection appropriées pour sécuriser les équipements, les communications et les données et se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données.
- Structurer, gérer et protéger son identité numérique et sa e-réputation en mesurant systématiquement leurs vulnérabilité et en appliquant les mesures de protection appropriées (outils et bonnes pratiques).
- Adapter son comportement numérique face aux risques impactant la santé et aux enjeux du développement durable.



SÉCURISER SON ORDINATEUR – 3H

A partir de cas réel, les apprenants construisent les stratégies idoines pour protéger leur matériels et leurs données.



NUMÉRIQUE RESPONSABLE – 3H (En cours de finalisation)

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- Analyser la vulnérabilité d'un poste de travail
- Appliquer des mesures de protection
- Mesurer la vulnérabilité d'une identité numérique et de sa e-réputation (identité numérique factice) à partir d'une recherche sur un navigateur: taper un nom sur un navigateur, regarder les informations qui apparaissent, les analyser et modifier les informations.

Et pour aller plus loin : le règlement général sur la protection des données et la cybersécurité appliquée au développement web

MODULE 7. MAINTENIR OPÉRATIONNEL L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TECHNIQUE – 6H

OBJECTIFS

- Diagnostiquer, à son niveau, un problème technique sur son environnement numérique.
- Rechercher les solutions immédiates ou différées ainsi que les ressources associées, afin de résoudre rapidement le problème, dans la mesure des possibilités, pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique.

CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- Diagnostiquer des problèmes techniques d'un poste de travail
- Rétablir les fonctionnalités d'un poste de travail.

CONTACTS

Alexandre GROSMY – Coordinateur des études

alexandre.grosmy@sncf.fr

École des Nouvelles Compétences

18 Boulevard Guillet Maillet – 17100 Saintes