

Mise à jour le 17 février 2022



# **MASTER MEEF**

## **Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation**

### **Mention PIF**

#### **Pratiques et Ingénierie de la formation**

Responsable : Laurent Petit  
laurent.petit [at] inspe-paris.fr

### **Parcours**

#### **Ingénierie de la formation et Médias numériques**

Responsable : Laurent Petit  
laurent.petit [at] inspe-paris.fr

## Présentation synthétique

<i>Modalités d'enseignement</i>	<p>La formation est proposée en mode hybride. Suivant les UE la part des enseignements à distance (synchrones ou asynchrones) est assez variable : une proportion est mentionnée à titre indicatif dans la présentation synthétique de la maquette.</p> <p>Les modalités d'enseignement sont variées : cours en présentiel (pédagogie inversée) et à distance à partir de MOOC ou de SPOC, TD, mise en œuvre de projet, stage, travail collaboratif, etc. L'objectif est d'être confronté à des situations pédagogiques diverses et de faire l'expérience d'un dispositif hybride et de la distance. Toutes ces modalités visent à l'acquisition des six compétences majeures présentées ci-dessus et au développement progressif de l'autonomie et des capacités réflexives des apprenants.</p>
<i>Formation en langue(s)</i>	<p>Les compétences linguistiques (notamment en anglais) sont travaillées au sein de plusieurs UE : en M1, plus particulièrement au sein de l'UE Identité numérique et communication professionnelle et de l'UE Projet ; en M2, au sein de l'UE Concevoir une formation hybride et de l'UE Stage et Recherche</p>
<i>Place du numérique</i>	<p>Compte tenu de la spécialisation du parcours, la place du numérique est évidemment centrale dans l'offre diversifiée proposée et présente dans toutes les UE, à la fois comme objet et comme outil privilégié.</p>
<i>Volume horaire de la formation (M1, M2)</i>	<p>M1 : 230h M2 : 394h pour le parcours A (Ingénierie pour la e-éducation), 324h pour le parcours B (Médias numériques pour la formation) (les deux options hors stage)</p>
<i>Place de la recherche</i>	<p>Les enseignements proposés s'appuient principalement sur les résultats fondamentaux en sciences de l'information et de la communication et en informatique, plus spécifiquement en EIAH (environnement informatique pour l'apprentissage humain), adossés à deux laboratoires de Sorbonne université, le GRIPIC (Groupe de recherche universitaire sur les impacts pédagogiques de l'information et de la communication) et le Lip6</p>

(Laboratoire d'informatique de Sorbonne Université-CNRS).

*Place des stages et organisation de l'alternance*

Le stage de M2 joue un rôle fondamental dans la formation. Il a lieu lors du second semestre de l'année de M2. Il peut être effectué dans des institutions ou organismes variés, dépendant ou non de l'Éducation nationale. Une aide est apportée aux étudiants sous la forme de conseils et de relais d'offres envoyées spontanément au responsable du master chaque année.

Le stage joue un rôle fondamental de mise en situation des compétences mobilisées tout au long du parcours et sert à alimenter l'écriture d'un mémoire qui allie recherche, pratique et réflexion, soutenu devant un jury en fin de M2.

Une offre en alternance est en cours de développement.

*Partenariats*

L'originalité de ce parcours tient à la réunion inédite de plusieurs composantes de Sorbonne université : INSPE, CELSA, Faculté des sciences et ingénierie.

Les partenaires de ce parcours ont la volonté de créer une offre originale ouverte à des publics variés en jouant sur la complémentarité de chacun.

*Internationalisation de la formation*

La certification d'aptitude à participer à l'enseignement français à l'étranger (CAPEFE) est proposée en option dans ce parcours.

## Objectifs et organisation de la formation

Cette formation s'adresse à des **professionnels en exercice**, enseignants du premier ou du second degré souhaitant développer des compétences relatives à la formation initiale ou continue des enseignants dans le domaine du numérique, notamment dans le cadre de la préparation aux épreuves des certifications CAFFA (Certificat d'Aptitude à la Fonction de Formateur Académique) et CAFIPEMF (Certificat d'Aptitude à la Fonction de Professeur des Écoles Maître Formateur), option enseignement et numérique.

Elle concerne également tous les formateurs souhaitant acquérir des compétences dans le domaine des médias numériques généralistes et les médias spécifiquement dédiés à la formation. Elle concerne enfin les ingénieurs, consultants, chefs de projet ayant des compétences numériques et souhaitant acquérir des compétences liées à la formation dans quelque secteur que ce soit.

Elle est également proposée en **formation initiale** aux étudiants préparant les métiers de l'ingénierie pédagogique à forte dimension numérique.

Les **finalités** majeures sont le développement professionnel et l'accroissement du registre de compétences au croisement des domaines pédagogique et technique. **Six grandes compétences** – se déclinant en compétences spécifiques dans chacune des UE – ont été définies :

1. Maîtriser les enjeux des transformations du monde de la formation au sens large, en lien avec le numérique
2. Concevoir et piloter un projet de formation intégrant le numérique de façon pertinente dans des contextes différents
3. Analyser les usages (potentialités et limites) des outils et médias numériques sur des supports variés et avec des publics différents
4. Évoluer dans des institutions et contextes de formation : institution scolaire, formation continue d'adultes, organismes de formation, associations, collectivités territoriales, entreprises, etc.
5. Connaître et pratiquer suffisamment les outils et techniques de développement, de gestion de données et les principes de l'algorithmie pour être en mesure de dialoguer avec les développeurs
6. Maîtriser son identité professionnelle numérique et savoir communiquer via des outils et médias variés en français et en anglais

## Présentation des UE de M1

**Le M1** pose les éléments fondamentaux de la gestion de projet ainsi que les concepts théoriques indispensables. Il propose une initiation aux nouveaux enjeux de la formation et du numérique et une approche réflexive dans l'usage des outils et médias numériques dans la formation dans des disciplines et spécialités variées. Il offre des mises en situation concrètes sous la forme d'un projet ancré dans des situations professionnelles réelles et d'un travail sur l'identité professionnelle numérique sur les réseaux sociaux.

## **UE Concevoir et gérer un projet de formation**

### **Compétences :**

Analyser des besoins de formation sur des terrains diversifiés.

Observer à partir d'une grille de questions, rechercher les informations, les acteurs et les documents utiles à la compréhension du projet.

Faire des propositions à partir d'une analyse distanciée et documentée de la situation.

Communiquer ces analyses et ces propositions.

Cadrer un projet. Planifier et organiser les tâches d'un projet.

Mener et ajuster un projet.

Appréhender l'agilité en gestion de projet et conception pédagogique.

Mettre l'apprenant au centre d'un dispositif de formation.

Communiquer sur le déroulement d'un projet.

### **Descriptif/contenus :**

Travail collaboratif en présentiel et à distance : en petits groupes (3 à 4 étudiants) à partir d'études de cas avec suivi à distance et regroupements présentiels : 80% en présentiel, 20% à distance asynchrone.

Travail à partir des ressources du MOOC de l'Ecole centrale de Lille : 100% à distance asynchrone.

Suivi et accompagnement : 100% en présentiel.

### **Attendus en fin de formation :**

Réussir à l'examen en ligne du MOOC Gestion de projet.

Savoir présenter son projet sur un support adéquat lors d'une soutenance devant un jury.

## **UE Approches fondamentales des sciences de l'information et de la communication**

### **Compétences :**

Connaître les concepts majeurs des théories des sciences de l'information et de la communication.

S'initier à la sémiologie.

### **Descriptifs/contenus :**

CM et SPOC avec tutorat : à distance synchrone et asynchrone.

Analyses sémiotiques d'images en atelier : travail sur les notions, lectures, mise en application en relation avec le projet développé dans l'UE 1 : en présentiel.

### **Attendus en fin de formation :**

Produire une analyse sémiologique d'un site par écrit.

## **UE Nouveaux enjeux de la formation et du numérique**

### **Compétences :**

Décrypter les enjeux masqués par les discours sur le numérique et la formation.

Connaître les enjeux industriels en cours dans les domaines de la culture, de la communication, de la

formation et de l'enseignement.

Connaître les cinq grands secteurs des industries éducatives et leurs publics.

Connaître les principes des réformes récentes dans le domaine de la formation et la place des différents acteurs institutionnels de la formation initiale et continue.

### **Descriptifs/contenus :**

Réflexion critique sur les notions couramment employées dans le domaine du numérique éducatif.

Industries éducatives : la question du manuel scolaire et la problématique de son remplacement.

Analyse critique de rapports issus d'Inspections, de think tank, d'organismes internationaux, etc.

2/3 en présence, 1/3 à distance (synchrone).

### **Attendus en fin de formation :**

Développer sa capacité à appréhender des enjeux multiples lors de diverses présentations orales en binômes ou individuelles étalées sur le 1<sup>er</sup> semestre.

## **UE Usage raisonné des outils et médias numériques en formation**

### **Compétences :**

Appréhender la diversité des outils et médias numériques et des usages numériques en formation initiale et continue.

Sélectionner et exploiter les outils et médias numériques de façon pertinente et argumentée.

Travailler en collaboration et en autonomie, par petits groupes, pour produire des ressources numériques au service de la formation et mener à bien des projets de formation.

### **Descriptifs/contenus :**

Ce cours, qui associe séances en présentiel et à distance, repose principalement sur des analyses de situation et des mises en œuvre pratiques, sous la forme de projets menés de façon collaborative. Elles permettront aux étudiants de se confronter à la réalité de l'utilisation des outils et médias numériques dans la formation.

Plus précisément seront abordés :

- L'usage du numérique et d'Internet, en termes de ressources, d'expériences partagées et d'outils, au service de la formation et de l'interactivité ;
- L'usage des plateformes d'enseignement à distance dans une approche collaborative et pluridisciplinaire ;
- L'usage des tablettes en formation ;
- La vidéo au service de la formation et de l'évaluation ;
- La création d'un jeu sérieux ;
- La réalisation d'une plaquette de présentation du module de formation hybride, réalisé dans le

cadre de ce cours, en lien avec une identité visuelle institutionnelle.

### **Attendus en fin de formation :**

Savoir évaluer une proposition de module de formation hybride, mettant en avant un usage raisonné des outils et des médias numériques.

Savoir évaluer une vidéo au service de la formation, fruit d'un travail collaboratif.

Savoir présenter les travaux réalisés en séance plénière, avec analyse critique et évaluation collective.

## **UE Identité numérique et communication professionnelle : dimension linguistique et interculturelle**

### **Compétences :**

Appréhender les notions d'identités professionnelle et numérique, de communautés apprenantes.

Comprendre la place et le rôle des médias et réseaux sociaux et professionnels dans la communication professionnelle.

Sélectionner et exploiter les outils et médias numériques pertinents au service de sa communication professionnelle.

Développer une stratégie de communication professionnelle en anglais en prenant en compte les différences culturelles.

### **Descriptifs/contenus :**

Ce cours, qui associe séances en présentiel et à distance, repose sur des approches théoriques, des analyses de situation et des exercices pratiques.

Seront abordés :

- Les notions d'identités professionnelle et numérique, et d'e-réputation ;
- La place et le rôle des médias et des réseaux, sociaux et professionnels, dans la communication professionnelle ;
- Les différentes modes de narration dans la communication, en fonction des médias et outils : approche interculturelle et comparée ;
- Les différents régimes discursifs et écritures médiatiques ;
- Les espaces collaboratifs et les communautés apprenantes ;
- Les activités et postures professionnelles en ligne ;
- La construction d'un site web personnel bilingue au service de sa communication et de son identité

professionnelle et numérique, dans un contexte interculturel ;

- Le logo et l'identité visuelle au service de la communication professionnelle ;
- Les aspects juridiques concernant l'identité numérique et l'e-réputation.

#### **Attendus en fin de formation :**

Savoir analyser des situations concernant les identités professionnelle et numérique ou des communautés apprenantes.

Faire des fiches de lectures et exposés oraux.

Réaliser un logo professionnel.

## **Présentation des UE de M2**

**Le M2** approfondit les acquis du M1 dans un tronc commun qui poursuit la réflexion sur les usages des techniques dans la formation, les données (conception, traitement, visualisation) et l'algorithmie dans la formation. Y figure également le stage long obligatoire s'exerçant dans des institutions variées et menant à la rédaction d'un mémoire basé sur l'exploitation des données issues du terrain de stage dans une démarche mobilisant les apports et les méthodes de la recherche.

Le M2 propose deux spécialisations, l'une « Ingénierie pour le e-éducation » à la dimension informatique plus poussée et comprenant 5 UE du Master EdTech de la faculté des sciences et ingénierie, l'autre « Médias numériques pour la formation », davantage centrée sur les médias numériques et composée de 4 UE proposées par le CELSA et l'INSPE.

### **Tronc commun**

#### **UE Usage des techniques dans la formation**

##### **Compétences :**

Connaître les principaux courants de la sociologie des usages (diffusionnisme, sociologie de la traduction, anthropologie des techniques, sociologie des organisations, analyse socio-technique).

Connaître les grands courants d'analyse de l'innovation dans l'éducation (impératif économique, cycles improductifs, innovation par détournement).

Mettre en perspective l'innovation technique dans la formation à partir des courants étudiés.

Analyser des textes scientifiques en français ou en anglais portant sur le numérique éducatif.

Réinvestir approches et méthodes dans l'analyse du terrain de stage.

##### **Descriptifs/contenus :**

Analyse de textes fondateurs de la sociologie des usages de la technique dans la société, dans le champ de la formation et de l'éducation.



Préparation collective d'une rencontre avec un chercheur du domaine.

Analyses individuelles d'un article scientifique en français ou en anglais demandant de mobiliser les connaissances théoriques abordées précédemment.

Travail collectif sur une grille d'analyse des textes et sur une grille d'évaluation des prestations orales.

CM/TD pour travail sur textes/classe inversée pour certaines séances.

Environ 2/3 en présence, 1/3 à distance (synchrone).

### **Attendus en fin de formation :**

Prendre en compte l'investissement dans l'analyse des textes au fur et à mesure du déroulement de l'UE.

Présenter oralement individuellement des analyses de textes scientifiques.

Présenter oralement individuellement une grille d'analyse adaptée à son terrain de stage.

## **UE Architecture de l'information**

### **Compétences :**

Connaître les enjeux liés aux écosystèmes informationnels : Recherche d'information, Veille, Organisation et diffusion de l'information.

Apprendre à concevoir, préparer, organiser, éditorialiser l'information au sein des plates-formes de formation.

Maîtriser des outils de veille informationnelle et de curation de ressources adaptées au projet de formation.

Connaître les principes fondamentaux du droit de l'information numérique.

### **Descriptifs/contenus :**

CM : Introduction à l'architecture de l'information, Ecosystèmes informationnels, Droit de l'information numérique : présentiel.

TD : Maîtrise d'outils de veille et de curation : à distance synchrone et asynchrone et en présentiel.

TD : Structuration d'un écosystème informationnel et formalisation d'un plan de veille : en présentiel et à distance asynchrone.

### **Attendus en fin de formation :**

Analyser l'architecture et la circulation de l'information de sites web, LMS, portails lors d'un exposé oral avec un support de présentation.

Collaborer autour d'un wiki et d'un glossaire en ligne des termes clés de l'architecture de l'information.

Formaliser un plan de veille et de son écosystème informationnel personnel en lien avec le projet de stage et le mémoire.

## **UE Stage et recherche**

### **Compétences :**

Problématiser à partir d'une situation professionnelle réelle.

Mettre en relation des données de terrain (observations, enquêtes, réalisations...) et notions, concepts et résultats issus de la littérature.

Mettre en perspective les éléments marquants d'un projet.

Communiquer de façon convaincante et argumentée.

### **Descriptifs/contenus :**

Séminaire méthodologique réunissant pour des travaux en groupes et en séances plénières.

Analyse critique d'articles internationaux.

Résumé détaillé du mémoire en anglais.

Soutenance du mémoire en français et en anglais.

### **Attendus en fin de formation :**

Rédiger un mémoire basé sur le stage du 2<sup>e</sup> semestre et intégrant résultats et méthodes de recherche.

Soutenir le mémoire en français et en anglais devant un jury.

## **Parcours A : Ingénierie pour la e-éducation**

### **UE Intelligence artificielle pour l'éducation**

#### **Compétences :**

Distinguer les principaux modèles et méthodes de l'IA en éducation : modèles utilisés dans les systèmes numériques intelligents (apprenant, pédagogique, connaissances à enseigner), modélisations numériques, symboliques et hybrides pour la modélisation de l'apprenant ;

Choisir le modèle ou profil de l'apprenant pour un système numérique d'apprentissage ;

Identifier les modélisations de feedbacks dans les systèmes intelligents ;

Construire un graphe conceptuel et formaliser certains de ses composants dans une ontologie pour la modélisation des connaissances à enseigner ;

Identifier les principaux composants permettant l'évaluation automatique des apprenants ;

Appliquer un framework d'évaluation des apprenants pour mettre en place une évaluation automatique ;

Appliquer une méthode de scénarisation adaptative.

Identifier les méthodes pour analyser des traces d'outils EdTech et utiliser certains outils dédiés : identifier les différents types d'analyse (descriptif, diagnostique, prédictif) ; décrire les différentes étapes d'une analyse de données (collecte, analyse, visualisation).

Choisir et utiliser les principaux outils de Learning analytics et de la fouille de données éducationnelles.

**Descriptifs/contenus :**

Approches numériques en EdTech : Educational Data mining et Learning analytics.

Ingénierie des connaissances et IA symbolique et modélisation des apprenants et des feedbacks.

Les cours sont 50% en présence, 25% à distance synchrone, 25% à distance asynchrone.

**Attendus en fin de formation :**

Faire des fiches de lecture et réussir à un examen écrit attestant la maîtrise de ces notions.

## **UE Approches SHS pour les EdTech**

**Compétences :**

Résumer les grands principes de théories SHS sur l'apprentissage humain : identifier la dimension didactique prise en compte dans un environnement informatique d'apprentissage, s'appuyant sur une des théories vues en cours ; identifier les théories psycho-pédagogiques utilisées dans un scénario donné (notamment d'un point de vue motivationnel et socio-constructiviste) ; identifier les processus cognitifs relatifs aux situations d'apprentissage avec des systèmes numériques ; analyser des interactions produites en situations d'apprentissage collaboratif ; concevoir un scénario d'apprentissage s'appuyant sur une des théories vue en cours.

Expliquer et appliquer des méthodes de scénarisation technologique et pédagogique : concevoir un scénario pédagogique détaillé et réaliser des storyboards ; réaliser un scénario tutorial.

Analyser les usages (potentialités et limites) d'un système numérique d'apprentissage.

**Descriptifs/contenus :**

Approches cognitives, didactiques, neuropédagogie et neuro-sciences.

Usages innovants des EdTech et Ingénierie tutorale et pédagogique.

Les cours sont 50% en présence, 25% à distance synchrone et 25% à distance asynchrone.

**Attendus en fin de formation :**

Réaliser une fiche de lecture et d'analyse d'un article de recherche.

Contribuer à un projet de groupe d'une scénarisation pédagogique.

## **UE Conception d'environnements EdTech interactifs**

**Compétences :**

Utiliser une méthode de conception d'un dispositif de formation interactif (jeux sérieux, robotique pédagogique, objets connectés).

Concevoir et de réaliser un prototype d'un dispositif interactif.

Identifier les défis en lien avec l'accessibilité dans un dispositif de formation interactif.

**Descriptifs/contenus :**

Environnements hautement interactifs : jeux sérieux, objets connectés, internet of things.

Les cours sont 50% en présence, 50% à distance synchrone.

**Attendus en fin de formation :**

Réaliser un prototype et rédiger un document de conception.

## **UE Projet EdTech appliqué**

**Compétences :**

Réinvestir une ou plusieurs des thématiques vues dans les autres UE.

Présenter clairement son travail.

Justifier ses choix conceptuels et techniques.

Mener un projet.

**Descriptifs/contenus :**

Mener un projet articulant plusieurs compétences travaillées dans les autres UE du parcours.

50% des enseignements en présentiel, 50% à distance synchrone.

**Attendus en fin de formation :**

Faire une présentation orale de son projet.

## **UE Dispositifs EdTech innovants**

**Compétences :**

Identifier les enjeux du numérique et des technologies innovantes dans l'ingénierie de formation.

Distinguer les caractéristiques des familles des outils EdTech : ENT, LMS, simulateur, jeu sérieux, micromonde, tuteur intelligent, exerciceur, ressources multimédias.

Faire le choix des outils Edtech les plus adaptés au contexte.

Prendre en main les bases de la gestion d'un LMS-CMS.

Comprendre et appliquer des méthodes de production de ressources pédagogiques.

**Descriptifs/contenus :**

Création de ressources et de scénarios EdTech innovants (storyline, scratch,...) et gestion de plateformes (CMS, LMS MOOC).

Les cours sont 50% en présence, 25% à distance synchrone, 25% à distance asynchrone.

**Attendus en fin de formation :**

Présenter des projets individuels et des travaux.

## **Parcours B : Médias numériques pour la formation**

### **UE Médias informatisés et métamorphoses médiatiques**

**Compétences :**

Connaître les métamorphoses médiatiques en cours : Enjeux de pouvoirs et médias informatisés.

Penser les médias informatisés en acquérant un regard critique : Approche critique des médias et du numérique.

Décrypter les imaginaires et les cultures des médias informatisés : Sémiologie des médias informatisés.

**Descriptifs/contenus :**

CM et TD en présentiel et à distance.

TD de mise en pratique en sémiologie des médias informatisés.

Tutorat proposé pour l'élaboration du dossier de sémiologie.

**Attendus en fin de formation :**

Présenter un dossier de sémiologie à l'écrit.

### **UE Industrialisation de la formation**

**Compétences :**

Connaître et analyser de manière critique l'évolution de l'industrialisation de la formation face aux avancées techniques.

Comprendre la place et le rôle des algorithmes dans l'industrialisation de la formation.

Comprendre les principes du langage HTML pour la formation.

Connaître les principes de la collecte, de la production, de l'analyse et de la visualisation des données (notamment cartographiques) pour la formation (comparaisons internationales).

Connaître et respecter le Règlement général sur la protection des données (RGPD).

Connaître les principes des éditeurs de code et des logiciels de traitement des données et de cartographie statistique.

**Descriptifs/contenus**

Place et rôle de l'algorithmie dans l'industrialisation de la formation, avec une approche sociétale critique.

Analyse comparée de différents systèmes de formation dans le monde à partir de statistiques et de cartes.

Analyse de petits modules de formation en HTML5 en vue d'en comprendre les principes.

Ce cours, qui associe séances en présentiel et à distance (synchrone et asynchrone), repose sur des approches théoriques, des analyses critiques de situation et des exercices pratiques.

#### **Attendus en fin de formation :**

Produire une analyse comparée des systèmes de formation dans le monde.

Réaliser une présentation orale mobilisant la problématique de l'industrialisation de la formation appliquée à des études de cas de plates-formes éducatives.

### **UE Concevoir une formation hybride**

#### **Compétences :**

Compétences organisationnelles : travailler en équipe pluridisciplinaire, planifier les tâches.

Compétences pédagogiques : choisir les modalités pédagogiques adaptées aux contraintes et aux objectifs, réaliser une conception pédagogique adaptée à chaque modalité.

Compétences techniques : choisir et utiliser des outils, organiser sa veille, collaborer et travailler à distance.

Compétences en littératie médiatique multimodale : concevoir une narration multimodale, produire des ressources multimédias.

Compétence linguistique (anglais B2+) : analyser des ressources en anglais, rédiger des ressources en anglais.

#### **Descriptifs/contenus :**

La stratégie de formation (en fonction des contraintes et des objectifs), la complexité, le design pédagogique, l'articulation de modalités présentielles et distancielles, de modalités synchrones et asynchrones, l'apprentissage social.

La formation est 100% à distance, 50% en synchrone et 50% en asynchrone.

#### **Attendus en fin de formation :**

Évaluer un projet de formation à distance.

Participer à la création et à l'animation des séances de cours.

Constituer un portfolio.

Une progression est attendue entre le niveau initial déclaré et le niveau final mesuré.

### **UE Créativité et innovation au service de la formation**

#### **Compétences :**

Programmation graphique : connaître les principes de base de la programmation informatique, connaître l'anglais pour comprendre les différents langages de code, programmer pour la création, concevoir des images et des sons.

Créativité : connaître les théories de la créativité, comprendre, lire, documenter les processus de créativité, faire appel à sa créativité et à celle des autres, animer des processus de créativité, créer des modules de formation en faisant appel à sa créativité et celle des autres, se montrer imaginatif pour innover, être ouvert à la collaboration, à la nouveauté.

**Descriptifs/contenus :**

Thématiques : Créativité et apprentissage, créativité et innovation, créativité et interdisciplinarité.

Modalités pédagogiques : Collaboration / médiation.

**Attendus en fin de formation :**

Présenter un module de formation faisant appel à sa propre créativité et à celle des autres.