

## Demystifying techno-pedagogy

Techno-pedagogy refers to the united potential of technology and pedagogy to transform individual and organisational practices. It is a rich and nuanced conversation between the technological possibilities, the cognitive models we carry with us, and the real needs of a system. Here are some technopedagogical domains.

### ○Lifelong learning and ePortfolios

The ePortfolio is a means to support the transition to lifelong learning and to appropriate one's digital identity. Much more than a resume, it is the use of a digital tools to capture, value, develop and communicate competences. ePortfolios help the common thread in one's life or one's business emerge; individuals and teams may gather and reflect on an integrated perspective of their fragmented experiences, interests, commitments etc. Supporting personal, professional and organisational development, ePortfolios are about both private space and actively projecting into the public online space and they can serve as hub for networking, accessing services, and communication.

See: an example of a professional (<http://samanthaslade.ca/wiki>) and audio and video footage on the subject ([http://www.percolab.com/conversations2008/index\\_en.html](http://www.percolab.com/conversations2008/index_en.html)).

### ○Collaborative working methods

It has never been so easy to work together in a dynamic way, disregarding time and space. Online tools facilitate the co-creation of all kinds of documents, directly and dynamically online, with the simplicity of word processing (for example, Wikipedia). In a context of information overload, it is more efficient to manage information and projects via an organised collective space, rather than via email. In this way, project memories and knowledge management are embedded in daily processes, eliminating supplementary documentation steps associated with traditional techniques. Transitioning to a collaborative working culture requires explicit processes and lots of rigour.

See wikipedia.org and ecto.coop (<http://www.ecto.coop/en.html>; <http://projet-ecto.org/wiki/>), a collective project developed openly online.

### ○Participatory sharing

Together, the new legal vocabulary surrounding copyright and the online environments facilitating access, have a direct impact on how we share creations of all kinds. Indeed we are in the midst of a "copy left" movement, that encourages and facilitates the sharing of content all the while respecting the creators. Thus, images, sound files, songs, etc. benefit from a more nuanced license system that makes them more seen, listened, used and even remixed by all. Web environments amplify this shift by offering tools to access and manage all these creations at one's finger tips and even the means to connect creator and user.

See: the legal vocabulary of Creative Commons ([creativecommons.org](http://creativecommons.org)) and an example of a photo sharing website, flickr ([flickr.com/creativecommons](http://flickr.com/creativecommons)).

## ○Social networking

Using the capacity and the ease of technology to connect people based on a common base is a strength of the web. Any kind of link, an interest, an event, a place, a book title, basically a key word, allows the "machine" to connect people to networks. From there is born and evolves layers of unimagined exploration and learning. Since the web "2.0" allows individuals to generate their own content, the computer does its work of linking, or social networking, based on key words. The creation of social networks favours the emergence of communities of practice and can transform a working culture.

See: a social networking tool ning ([www.ning.com](http://www.ning.com)) and social networking based on presentations, slideshare ([www.slideshare.net/slgavin/meet-charlie-what-is-enterprise20](http://www.slideshare.net/slgavin/meet-charlie-what-is-enterprise20))

## ○In a nutshell

We are talking about a world of possibility, not just the modernisation of professional ecosystems, but also the human dimension inherent in these domains.

## ○By:

Samantha Slade, percolab.com, sam@percolab.com  
François Duport, Holis-TIC.com, fduport@gmail.com,  
Marc Tirel, Les exploreurs du web, marc.tirel@numericable.fr

## La technopédagogie démystifiée

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

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

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

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

### ***Méthodes de travail collaboratives***

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

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

### ***Partage participatif***

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

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

## **Réseaux sociaux**

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

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

## **En résumé**

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

## **Qui sommes-nous ?**

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

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

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