



# Favoriser l'apprentissage & l'insertion socio-professionnelle par le numérique

DOSSIER DE PRÉSENTATION

2021



# RÉSUMÉ DU CONTENU

- 1. NOTRE ORGANISATION**
- 2. LE MARCHÉ ET L'ENVIRONNEMENT  
EDTECH**
- 3. NOTRE POSITIONNEMENT  
STRATÉGIQUE**
- 4. NOS PERFORMANCES**
- 5. NOS ENJEUX DE DÉVELOPPEMENT**



# 1. NOTRE ORGANISATION

# RÉPONDRE À LA FRACTURE NUMÉRIQUE ET TERRITORIALE

La crise sanitaire du COVID-19 a mis en lumière et accentué **une fracture à la fois numérique, sociale et économique en matière d'accès aux nouvelles technologies**. Cette triple fracture touche particulièrement les publics les plus vulnérables et les territoires ultramarins les plus enclavés.

Dans la perspective d'un monde plus juste et durable, **répondre à la fracture numérique et faire face aux inégalités territoriales, plus particulièrement dans les Outre-mer**, relève de l'urgence.

Le numérique et les opportunités d'emploi qu'il propose, constitue un facteur de développement économique et social à même de répondre à ces enjeux.



# AGIR PAR LA MÉDIATION ET L'INCLUSION GRÂCE À LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE ET ROBOTIQUE

C'est de cette urgence que des précurseurs de la transition numérique en Outre-mer se sont constitués en consortium au sein du PARK NUMÉRIQUE.

Ensemble ils agissent à **travers la formation pour acquérir les bases du numérique et de la programmation informatique/robotique comme levier d'apprentissage et d'insertion socio-professionnelle**, auprès de publics cibles (jeunes, seniors, actifs, chômeurs, personnes en situation de handicap physique et social, etc.), pour :

- ❑ Lutter contre le décrochage scolaire et permettre la continuité pédagogique
- ❑ Proposer des perspectives d'emploi dans les métiers du numérique
- ❑ Favoriser l'inclusion numérique pour tous



# L'ORGANISATION DU PARK NUMÉRIQUE

## Structures partenaires & domaines d'expertise



- Inclusion numérique par la programmation informatique et robotique
  - Focus sur les publics « fragilisés » et à singularités
    - Écosystème ultramarin

## LE PARK NUMÉRIQUE et ses domaines d'interventions



Médiation et inclusion numérique dans les DROM et en France métropolitaine au travers de 3 pôles :

HandiNum

Insertion /reconversion  
professionnelle

Insertion par  
l'éducaNon

# L'ÉQUIPE FONDATRICE

Trois profils complémentaires et trois visions convergentes sur la médiation et l'inclusion numérique.



**Pascal PIERRE-LOUIS**

**Président  
PARK NUMÉRIQUE**

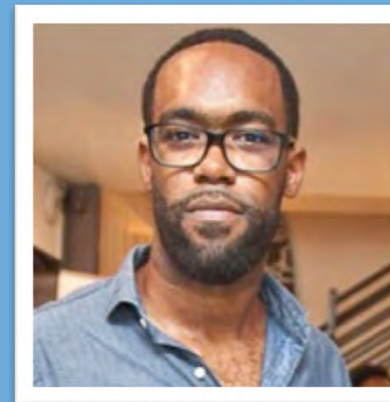
- Engagé dans lutte contre l'inclusion et la médiation numérique en faveur des personnes en situation de handicap et des publics vulnérables dans les Outre-mer et l'Île-de-France.
- Co-fondateur de EROM "HandiNum".



**Rony ROUSSEAU**

**Vice-président  
PARK NUMÉRIQUE**

- Passionné par l'informaNque depuis l'aube d'internet aux Antilles-Guyane [#html#Next#Activities].
- Engagé dans la lutte contre le décrochage scolaire de nos jeunes ultramarins



**Grégory GUILLOU**

**Trésorier  
PARK NUMÉRIQUE**

- Plus de 10 ans dans la digitalisation des entreprises et de la EDTECH aux Antilles-Guyane.
- Connaissance de l'écosystème numérique aux Antilles-Guyane.

# LA GOUVERNANCE DU PARK NUMÉRIQUE

## Le Collège des représentants



## Le Collège des personnalités qualifiées

**Jocelyne CHRETIEN**  
Fondatrice associée de IN UP OM  
Doctorante en Sociologie  
Experte inclusion et Participation sociale

**Nathalie SALICIS RAFIY**  
Fondatrice associée de IN UP OM  
Experte employabilité  
& Accompagnement des singularités  
Ex Responsable Mission Handicap  
Dassault Systèmes

**Rémy CHALLE**  
Directeur Général  
EDTECH FRANCE

**Laurence REZAC**  
Responsable Mécénat &  
Communication Interne  
Fondation Orange Océan Indien

**Philippe TROTIN**  
Directeur Accessibilité  
Microsoft France

**Line NUMA-BOCAGE**  
Professeure des Universités  
Sciences de l'Éducation  
Université de Cergy  
Directrice Adjointe du Centre  
Recherche Bonheurs



# RÉSEAUX ET PARTENAIRES



## Avec le soutien du Ministère des Outre-Mer

Capitalisant sur son implantation dans les territoires d'Outre-mer et s'appuyant sur les forces vives locales, LE PARK NUMÉRIQUE participe au désenclavement de ces territoires contraints et propose des initiatives prometteuses pour structurer une filière EDTECH à la hauteur des enjeux de formation, d'apprentissage, d'innovations et de solutions numérique.



## En partenariat avec le réseau EDTECH

L'associaNon EdTech France fédère sur tout le territoire plus de 270 entreprises qui mêlent la technologie au service de l'éductANon et de la formation. Elle apporte son soutien au projet porté par Le Park Numérique pour structurer une filière EdTech ultramarine.



## En partenariat avec Affinisoft, plateforme d'e-learning Syvios

Certifiée RGAA, la plateforme Syvios est une solution web qui propose des activités pédagogiques en présentiel, téléprésentiel en autonomie totale ou assistée. Toujours dans une perspective de désenclavement des territoires, de formation continue et d'adaptaNon aux singularités, cet outil participe à mesurer les performances des apprenants du PARK NUMÉRIQUE.



## En partenariat avec Microsoft

L'accessibilité numérique est un engagement fort commun à Microsoft et au PARK NUMÉRIQUE. Microsoft apporte son expertise et ses outils numériques à destination des populations ultramarines pour promouvoir leur inclusion et développer leurs compétences numériques en faveur de leur insertion socio--professionnelle.

# RÉSEAUX ET PARTENAIRES



## En partenariat avec My Human Kit

Laboratoire de fabrication numérique (fablab), le Humanlab est un lieu de sociabilité, d'entraide et de créativité dédié à la réalisation d'aides techniques aux handicaps. Espace expérimental et atelier de prototypage, tous les acteurs intéressés peuvent venir, apprendre, enseigner et faire. L'objectif est ensuite d'essaimer ce modèle, pour constituer un réseau international



## En partenariat avec Softbank Robotics Education

Pepper et NAO sont des robots **polyvalents et performants** capables de répondre aux attentes des professeurs et des chercheurs. Ils constituent des **plateformes avancées pour des études de fond** comme l'interaction homme-machine, l'informatique cognitive, la navigation autonome. **Une solution efficace pour l'éducation inclusive.** Nos robots humanoïdes contribuent à **encourager les plans d'enseignement individualisés (PEI) de l'éducation spécialisée pour les élèves en situation de handicap** (autisme ou trouble émotionnels et du comportement).



## Avec le soutien de PIX & APTIC

Initié par l'Etat en 2016, PIX s'est vu confier la mission d'accompagner l'élévation du niveau général de compétences numériques. Nous mettons nos savoir-faire au service d'un objectif commun : amener chacun d'entre nous à cultiver ses compétences numériques tout au long de sa vie.



APTIC, start-up d'état : Agir sur l'inclusion numérique, Accélérer la transition numérique du citoyen, des organisations et des territoires. Le pass qui rapproche le citoyen du numérique, conçu sur le modèle des titres-restaurant, il permet de payer totalement ou partiellement des services de médiation numérique.



## 2. LE MARCHÉ ET L'ENVIRONNEMENT EDTECH

# POUR UNE FRANCE CONNECTÉE

La transformation numérique repose sur 2 piliers :

- ❑ le déploiement d'infrastructures de connectivité fiable et inclusive ;
- ❑ L'accompagnement de chacun dans les usages.

Il s'agit d'un enjeu majeur pour lutter contre la fracture numérique et les inégalités sociales.

La France est encore mal préparée à la transition à une économie plus numérique.

**Une ambition : faire de la France une société numérique humaine et performante et accompagner chacun dans un parcours d'autonomisation ou d'aide au numérique.**

## *En chiffres clés*

▶ 13 millions de nos concitoyens demeurent éloignés du numérique : ils n'utilisent pas ou peu Internet.

▶ 6,7 millions de nos concitoyens ne se connectent jamais à Internet et plus de 7 millions d'internautes disposent d'un faible niveau de compétences numériques.

▶ 76% des Français se disent prêts à adopter de nouvelles technologies mais 57% des français non-diplômés disent le contraire.

Sources : Secrétariat d'État au Numérique -2018

# LE MARCHÉ FRANÇAIS DE L'ÉDUCATION NUMÉRIQUE - EDTECH

## PRINCIPAUX RÉSULTATS

Le **marché des services et des ressources EdTech** représentait

**89** millions d'euros en 2017.

Il est **dominé par le secteur scolaire**

**85** millions d'euros contre 4 millions d'euros pour le parascolaire.

Les **services de gestion** et les Espaces Numériques de Travail (**ENT**) représentent

**43** millions d'euros.

S'ils sont, en majorité, vendus directement aux collectivités territoriales et aux établissements scolaires, les modèles économiques peuvent varier<sup>1</sup>.

Les **ressources pédagogiques**, distribuées dans les classes et achetées par les collectivités territoriales, les établissements scolaires ou les enseignants eux-mêmes, représentent

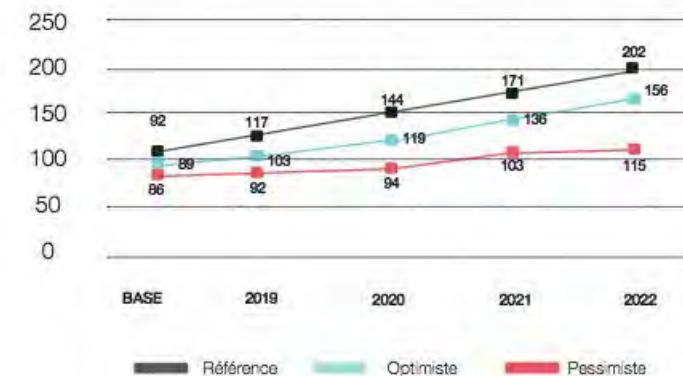
**42** millions d'euros.

Le marché des services EdTech **parascolaire** ne représenterait aujourd'hui que.

**4** millions d'euros.

Composé principalement d'offres de ressources pédagogiques (et dans une moindre mesure de plateformes d'intermédiation), sa modeste taille au regard du nombre d'utilisateurs potentiels s'explique notamment par l'**importance du marché informel et de la niche fiscale qui favorisent l'accompagnement en présentiel.**

ÉVOLUTION DU MARCHÉ  
(EN M€)



Un scénario optimiste\* et un scénario pessimiste\* qui dessinent une fourchette **entre 115 et 202 M€ en 2022.**

Sources : Le marché EDTECH scolaire et parascolaire français (2018–2022)  
La Banque des Territoires

# LE HANDICAP ET LE DÉCROCHAGE SCOLAIRE EN FRANCE



## Décrochage scolaire

Le ministre de l'Éducation a précisé que depuis le début du confinement, **le décrochage scolaire est plus élevé dans les Outre-mer que dans l'Hexagone** :

“

*L'impact social du déconfinement sur l'aggravation des différences sociales est plus grand dans les Outre-mer. Les chiffres que j'ai pour l'Outre-mer sont différents de ceux de la métropole : entre 15 et 25% de décrochage scolaire Outre-mer, là où nous réussissons à être à 4% en métropole.*

*Jean-Michel Blanquer*

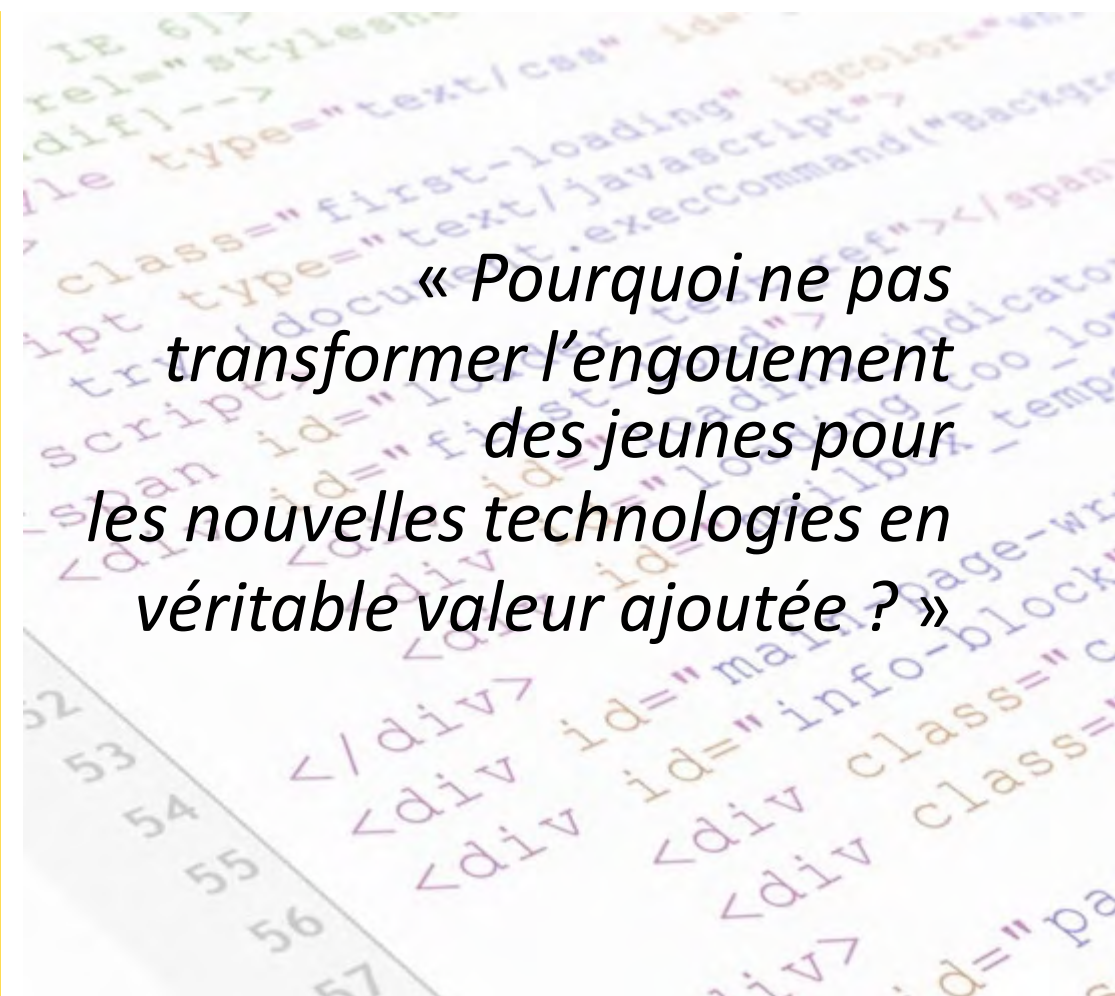
”

# LE NUMÉRIQUE PAR TOUS ET POUR TOUS !

Le cursus d'apprentissage proposé par LE PARK NUMÉRIQUE met l'accent sur la découverte et l'appropriation de la programmation informatique et roboNque par des publics jeunes ou adultes. De 6 à 77 ans chacun.e peut apprendre à coder ou à programmer.

Pour maîtriser le monde numérique, il faut en comprendre les mécanismes.

Les objets connectés / programmés sont partout, et leur présence dans notre quONDien va crescendo. Sans connaissance approfondie de l'informaNque, nous restons de simples consommateurs de programmes conçus par d'autres programmeurs (Smartphones, Facebook, Google, voitures intelligentes...) et sur lesquels nous n'avons aucune maîtrise



*« Pourquoi ne pas transformer l'engouement des jeunes pour les nouvelles technologies en véritable valeur ajoutée ? »*



### 3. NOTRE POSITIONNEMENT STRATÉGIQUE



# LE BRANDING DU PARK NUMÉRIQUE

---

## Vision

Le PARK NUMÉRIQUE est un acteur de la transition numérique qui croit en la valeur ajoutée des nouvelles technologies au service de l'éducation et met l'humain au cœur des enjeux.

---

## Mission

LE PARK NUMÉRIQUE propose un modèle d'apprentissage dynamique et performant pour accompagner tous les publics dans l'appropriation des nouvelles technologies. La programmation informatique et robotique s'inscrit au cœur de cet apprentissage et du développement de compétences numériques.

## Ambitions

C'est à partir des territoires ultramarins et à travers le monde, que nous poursuivons notre ambition de promouvoir le numérique auprès des publics cibles (jeunes, seniors, actifs, chômeurs, personnes en situation de handicap physique et social, etc.).

---

## Valeurs

C'est au tour d'une équipe soudée et multiculturelle, et de partenaires engagés, que s'organise LE PARK NUMÉRIQUE. Les valeurs de partage, de bienveillance, de tolérance et d'inclusion reflètent l'état d'esprit et le champ d'actions du PARKNUMÉRIQUE.

# LES AXES STRATÉGIQUES

---



## **INSERTION OU RECONVERSION PROFESSIONNELLE**

Permettre l'insertion ou la reconversion professionnelle vers les métiers du numérique grâce à des dispositifs de formation continue (ateliers et formations certifiantes).



## **INSERTION PAR L'ÉDUCATION**

Proposer aux jeunes et aux élèves des parcours pédagogiques de sensibilisation à la programmation informatique et robotique, intégrés aux dispositifs d'accompagnement public et académique.



## **ÉVALUATION DES COMPÉTENCES**

Analyser les compétences numériques de publics à la fois privés (particuliers, entreprises, etc.) ou publics (collectivités, etc.) pour accompagner la transition numérique et ses usages.



## **ACCOMPAGNEMENT ET EMPLOYABILITE DES PROFILS**

Accompagnement et employabilités des publics fragilisés, orientation métier et évaluation qualitative des profils.

# NOS TERRITOIRES D'INTERVENTION

LE PARK NUMÉRIQUE dispose de 7 points d'ancrage répartis en France Hexagonale, en Guadeloupe, en Martinique, en Guyane, à La Réunion, à Mayotte et en Polynésie française.



# LES PUBLICS CIBLES

## L'apprenant.e au cœur du dispositif pédagogique

L'approche pédagogique proposée aux publics cibles se définit comme "multimodale", à savoir qu'elle combine plusieurs modalités et moyens de formation mis à disposition des publics en synchrone ou asynchrone pour que chaque apprenant.e se retrouve dans les meilleures conditions d'apprentissage, en termes de lieux, d'outils et de supports numériques.



**35% de décrocheurs,  
de jeunes de moins de 25 ans**



**30% de personnes  
en situation de handicap**



**30% de demandeur.ses  
d'emploi**

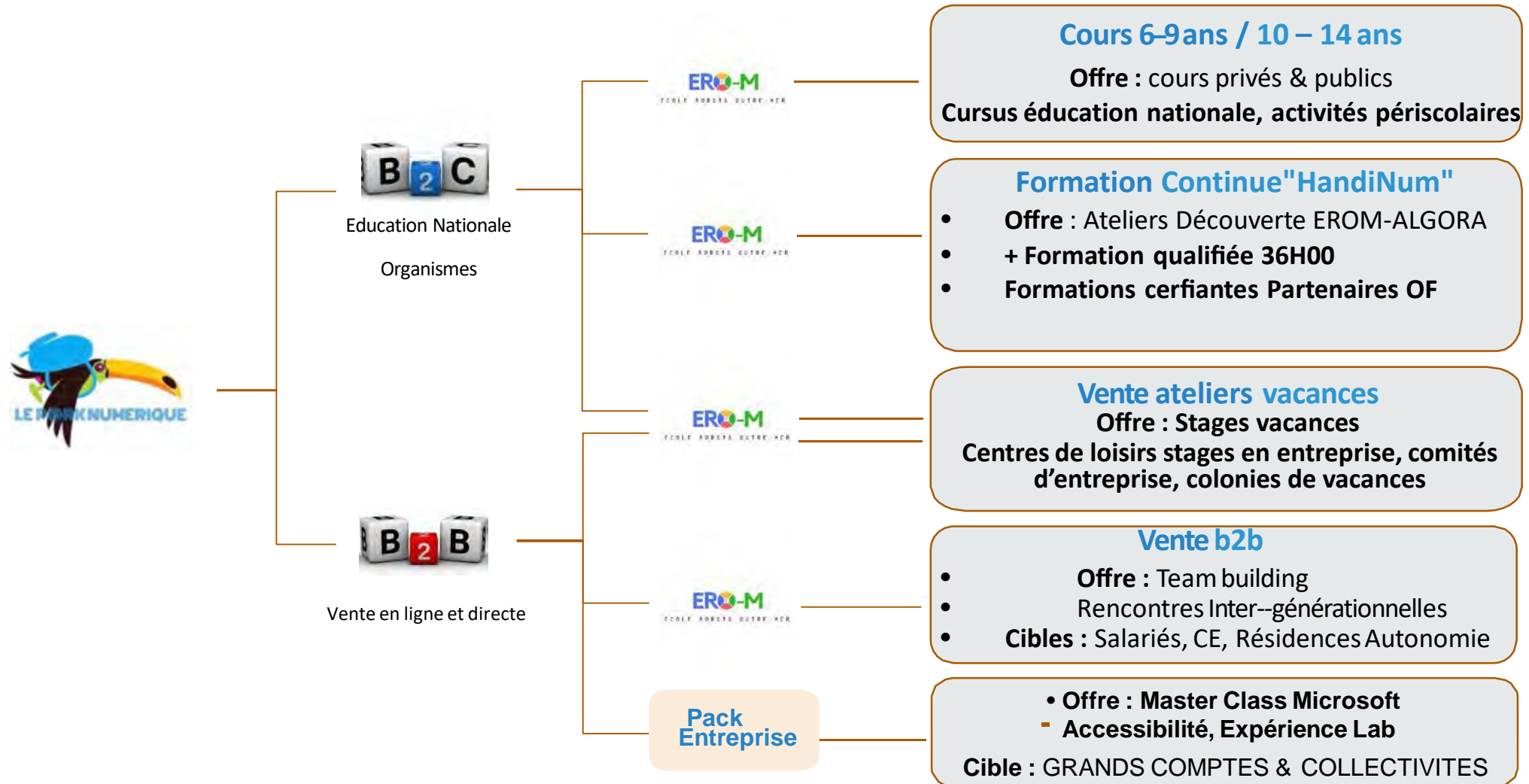


**8% de personnes de plus de  
50 ans**



**2% de personnes réfugiées**

# L'OFFRE DE FORMATIONS



## 4. NOS PERFORMANCES



# NOTRE MODÈLE ÉCONOMIQUE

---

## Offre de valeur

- Un service accessible et performant
- Un avantage concurrentiel important

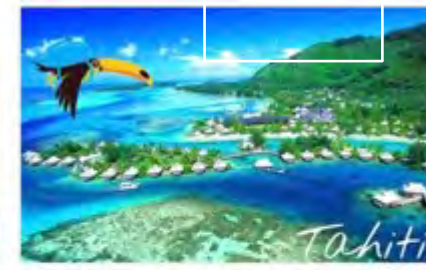
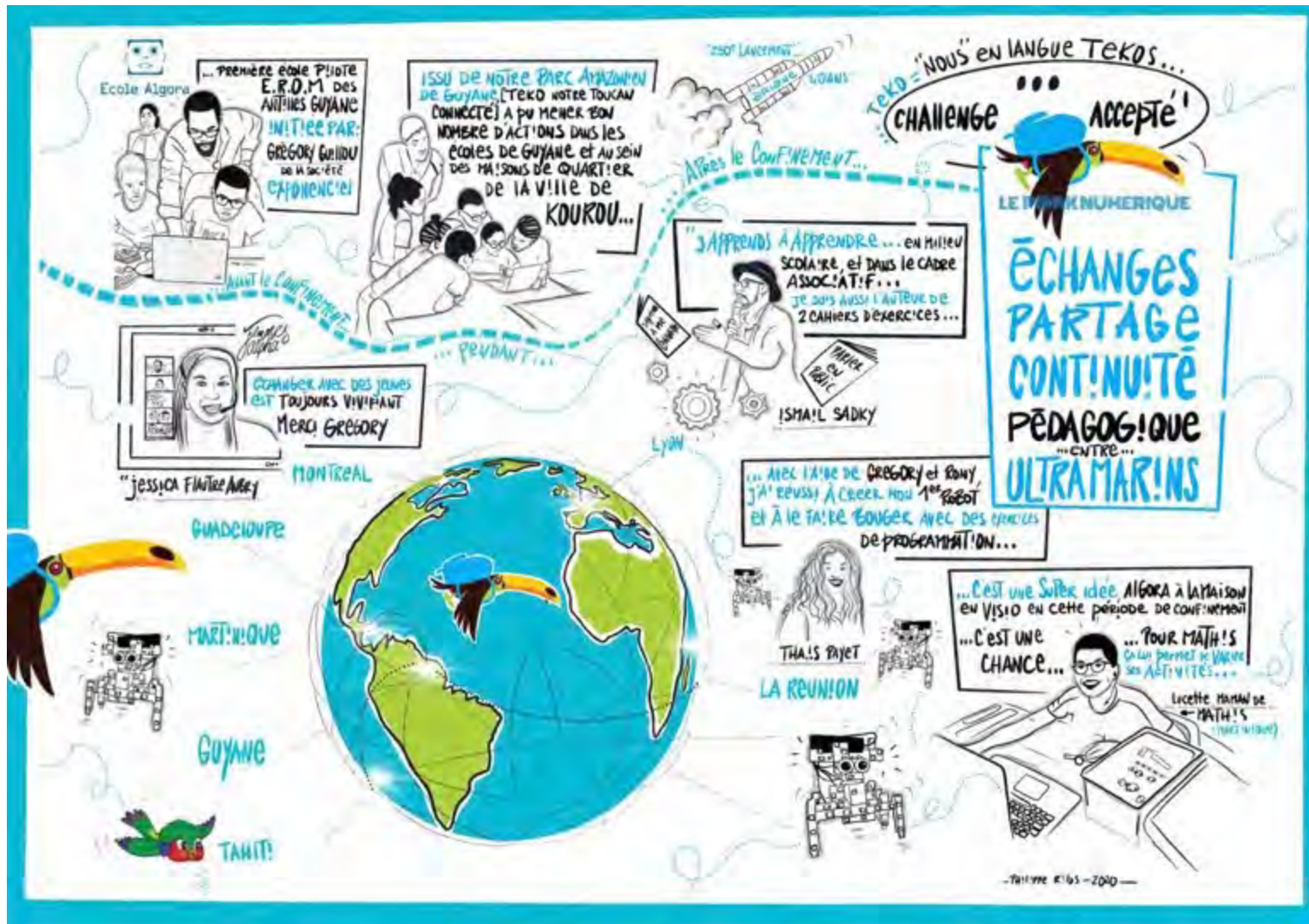
## Organisation

- Une organisation en réseau
- Des investissements à fort impact

## Éléments financiers

- Une trésorerie saine
  - Un endettement faible
-

# DU « PROOF OF CONCEPT » AU DÉPLOIEMENT





# CE QUI NOUS REND UNIQUES



**Un accompagnement personnalisé, adossé à la recherche.**



**Des programmes de formations en ligne et financés pour contribuer au désenclavement.**



**Une expertise pédagogique à destination des publics diversifiés et/ ou à singularités.**



**Une implantation « pilote » unique pour l'inclusion numérique dans les DROM.**

# TESTIMONIAUX

Ils/Elles témoignent de leur enthousiasme sur les activités pédagogiques proposées par LE PARK NUMÉRIQUE, en présentiel, téléprésentiel et distanciel en autonomie totale ou assistée.

## En Martinique...

C'est une super idée ! Algora à la maison en visio pendant cette période particulière de confinement c'est une chance pour Mathis parce que ça lui permet de varier ses activités et de raccourcir le temps de jeu sur les consoles. De plus, il peut apprendre, réfléchir avec plaisir et sans ressentir de contrainte comme cela peut être le cas lors de certaines séances de cours et de devoirs.

Lucette, Maman de Mathis  
Apprenant historique de notre école  
Algora Martinique

## En Guyane...

" C'est bien !! Nous apprenons à faire des programmes. Nous commençons à faire de plus grands robots, et par la suite nous pourrions en monter soi-même."

Aurélie Paruta  
École Algora Guyane

# UN PARRAIN EXCEPTIONNEL

Gaël MUSQUET a allié sa passion pour le numérique à sa connaissance des logiciels libres en fondant HAND (Hackers Against Natural Disasters).

## UN ENGAGEMENT À FORT IMPACT : ALERTER LES POPULATIONS EN CAS DE CATASTROPHES NATURELLES

« Hackers Against Natural Disasters » permet aux populations exposées aux catastrophes naturelles, notamment dans les Outre-mer, d'être alertées par les représentants publics avant, pendant et après les périodes de crise.

Une nouvelle mission pour ce génie des données et de l'informatique qui le mène à mettre les Outre-mer au premier plan du suivi et de l'observation du ciel et de l'espace. « *On est le seul pays au monde à disposer d'autant de positions stratégiques toutes longitudes* » depuis le Campus de l'Espace d'où il surveille la constellation européenne de satellites de positionnement, Galileo.



**GAËL MUSQUET,  
LE HACKER ÉTHIQUE FRANCAIS**



## 5. NOS ENJEUX DE DÉVELOPPEMENT

# LES AXES DE DÉVELOPPEMENT ET DE CONQUÊTE COMMERCIALE



**Élargir le spectre de nos formations à de nouveaux apprenant.e.s**



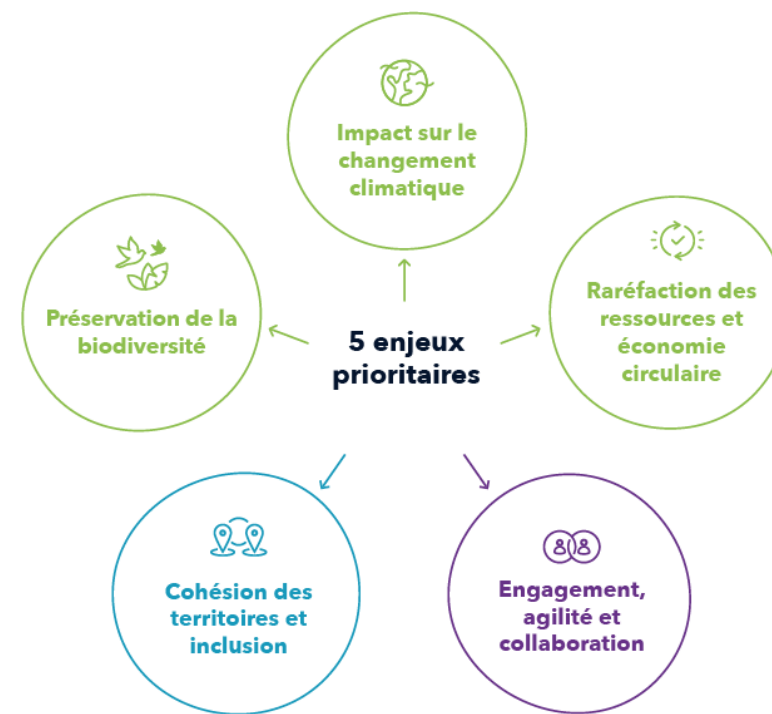
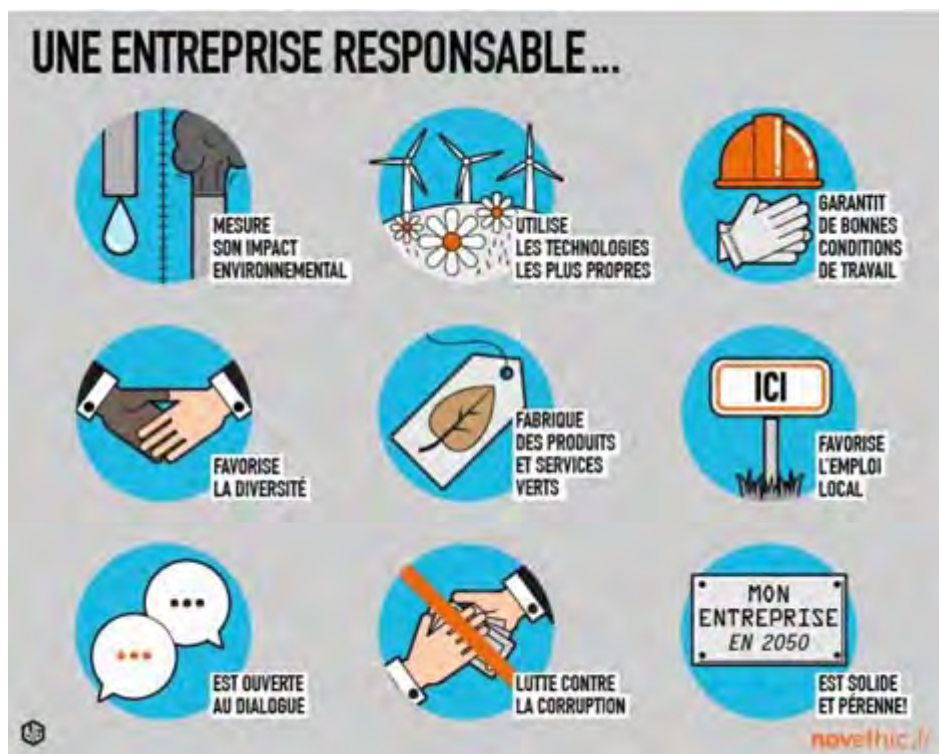
**Proposer davantage de formations au cœur des territoires**



**S'engager dans des partenariats stratégiques**

# LES ENJEUX DE DÉVELOPPEMENT

La transition numérique répond donc à des enjeux stratégiques majeurs. De ce fait, c'est toute la chaîne de production et de services qui se trouve concernée par les transformations. La transition numérique nécessite de repenser en profondeur l'organisation de l'entreprise ou de certains départements ou services.



# LES AXES DE DÉVELOPPEMENT ET DE CONQUÊTE COMMERCIALE

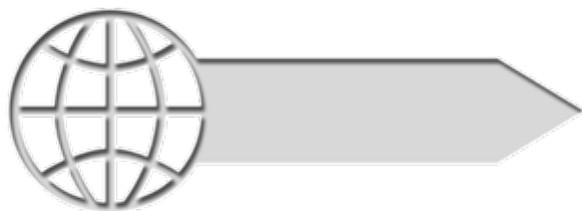


**Élargir le spectre de nos formations à de nouveaux apprenant.e.s**

**De nouvelles formations permettent d'élargir le cercle d'apprenants au(x) :**

- Public carcéral
- Primo arrivants
- Des ateliers pédagogiques en téléprésentiel avec le réseau EROM  
Dans le cadre de la gestion de la crise liée au virus Covid-19, des ateliers pédagogiques ont été mis en place pour permettre la continuité pédagogique en téléprésentiel pour les apprenants scolaires d'Outre-mer. Près de 300 jeunes ont ainsi pu bénéficier d'un enseignement à distance (avec la programmation informatique pour levier d'apprentissage des matières dites "fondamentales") sur le codage informatique. Un coaching scolaire (en duo parent-jeune) est aussi proposé afin de définir un cadre d'apprentissage favorable.

# LES AXES DE DÉVELOPPEMENT ET DE CONQUÊTE COMMERCIALE



**Proposer davantage  
de formations  
au cœur des territoires**

**Un éventail de formations qui s'élargit et s'intensifie dans les territoires :**

- Drone
- Cybersécurité
- Accessibilité
- Parallèle 14 (Imagerie 3D)
- Médiateur numérique
- Développeur en Intelligence Artificielle (avec Microsoft)
- Assemblage informatique et ambassadeur de tri numérique (Ordi Péi)



# LES AXES DE DÉVELOPPEMENT ET DE CONQUÊTE COMMERCIALE



**S'engager dans  
des partenariats  
stratégiques**

**Des partenariats construits (via les ParkNumLabs) avec :**

- Des centres de formation
- Des apporteurs de contenus pédagogiques de qualité :
  - EDTECH,
  - Microsoft Experience Lab,
  - Pix,
  - Aptic...
  - FAVORISER L'INSERTION ET LE RETOUR À L'EMPLOI GRÂCE À LA PRODUCTION LOCALE D'ORDINATEURS, ORDI "Péi"

# LES LEVIERS D'ACCÉLÉRATION À ACTIVER

**Le ParkNumLab développe des programmes à fort impact positif et solidaire.**

- ☐ Renforcer l'accès au marché local en activant le levier de transformation numérique des entreprises.
- ☐ Utiliser l'innovation sociale au service de l'emploi et de l'insertion professionnelle afin de permettre à tous, d'apprendre, d'innover et d'entreprendre et d'être accompagné vers l'emploi en toute confiance.
- ☐ Renforcer les relations du Park Numérique avec les Grands Comptes en s'appuyant sur la filière EDTECH FRANCE et sur les contenus exclusifs de MICROSOFT ACCESSIBILITE.
- ☐ Recréer une dynamique d'événementiels dédiés au numérique (multiplier les initiatives).
- ☐ Négocier du mécénat de compétences pour agir en faveur de l'égalité des chances.

## ➤ Impacts directs

- **Ce que nous apportons** : diminution de la contribution Agefiph, démarche RSE et revalorisation de la taxe professionnelle
- **Ce que nous pouvons activer** : ESS et associations intermédiaires / Agrément ESUS



### **EROM FORMATIONS INNOVANTES**

Robotique, Drones, IA, Cybersécurité, Assemblage Informatique, Module en ligne pour Sensibiliser les # types de handicap dans le cadre de l'entreprise

### **MICROSOFT EXPERIENCES LAB**

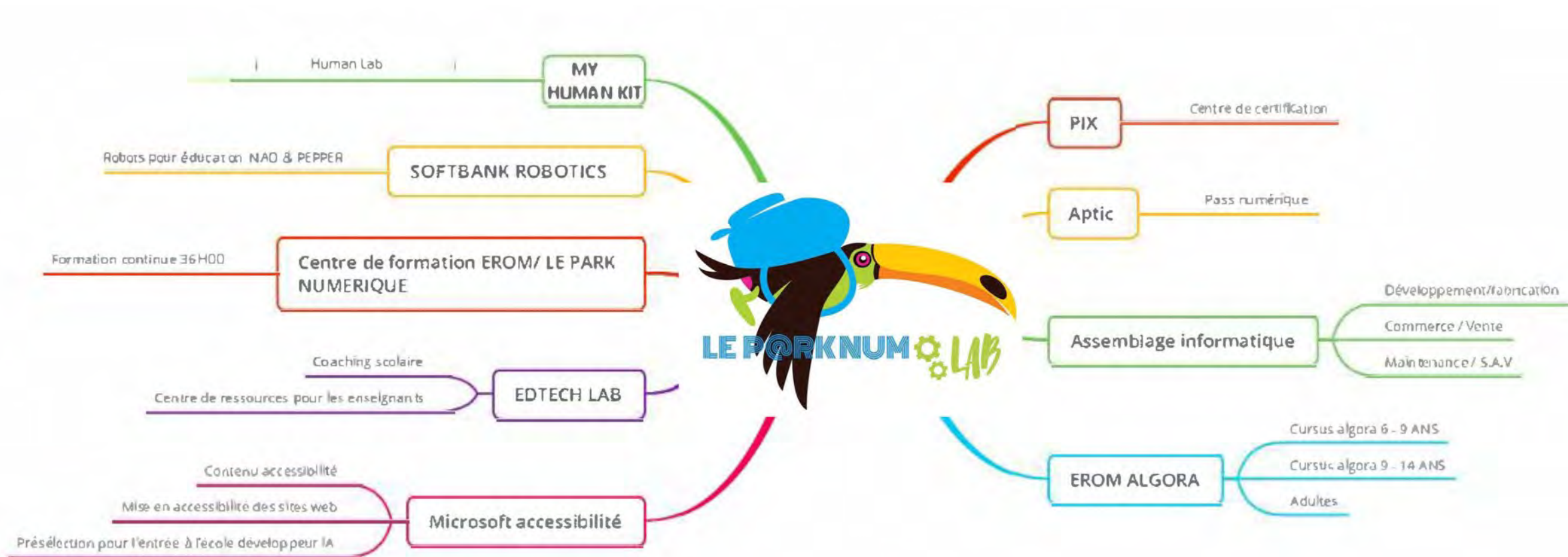
Accessibilité, ma pme numérique

### **EDTECH HUB**

Espace Numérique de Travail

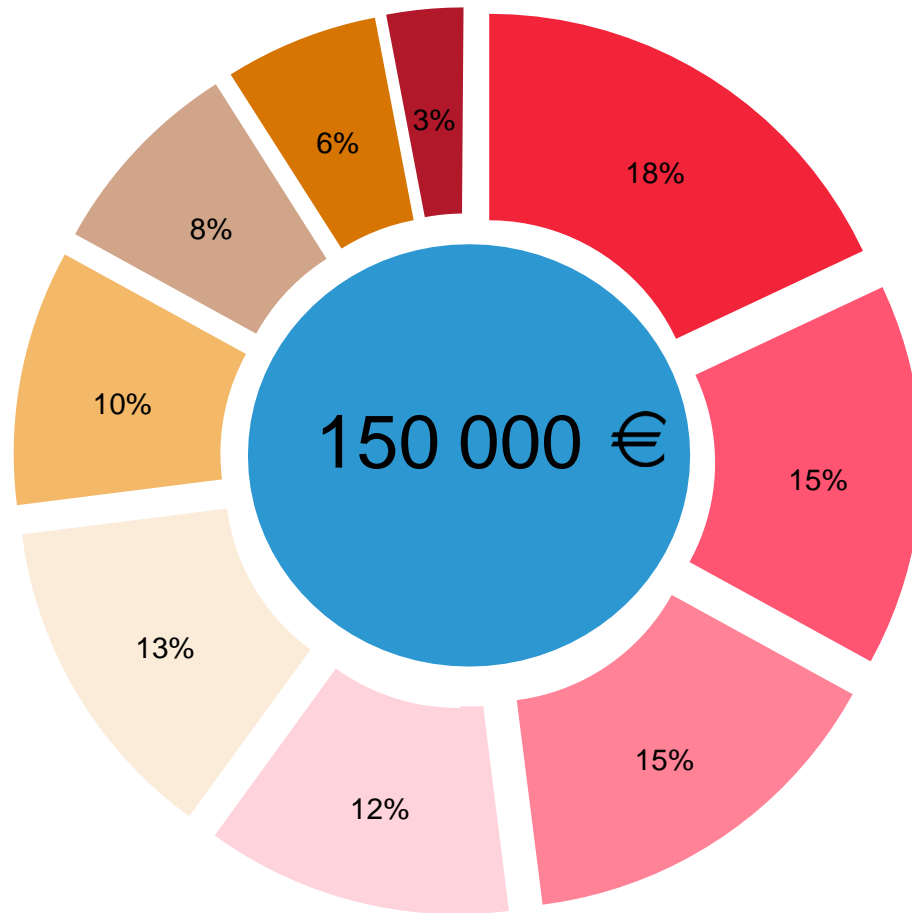
# LE PARK NUM LAB

## NOS OFFRES DE SERVICES



# UNE ALLOCATION DES FONDS MINUTIEUSE

investir dans un



Mise en place Park Num Lab -  
équipement, matériel,  
agencement

Communication digitale et off&On line

Achats boites robots –NAO-Pepper  
Logiciel Ask Nao, tablets adaptées

R&D Plateforme Syvios - Site  
[www.leparknumerique.com](http://www.leparknumerique.com)  
Référencement du site outre-mer

Achats de matériel et outis innovants  
d'accessibilité Microsoft

Ressources humaines-responsable école, commercial web master,  
stagiaires, formateurs

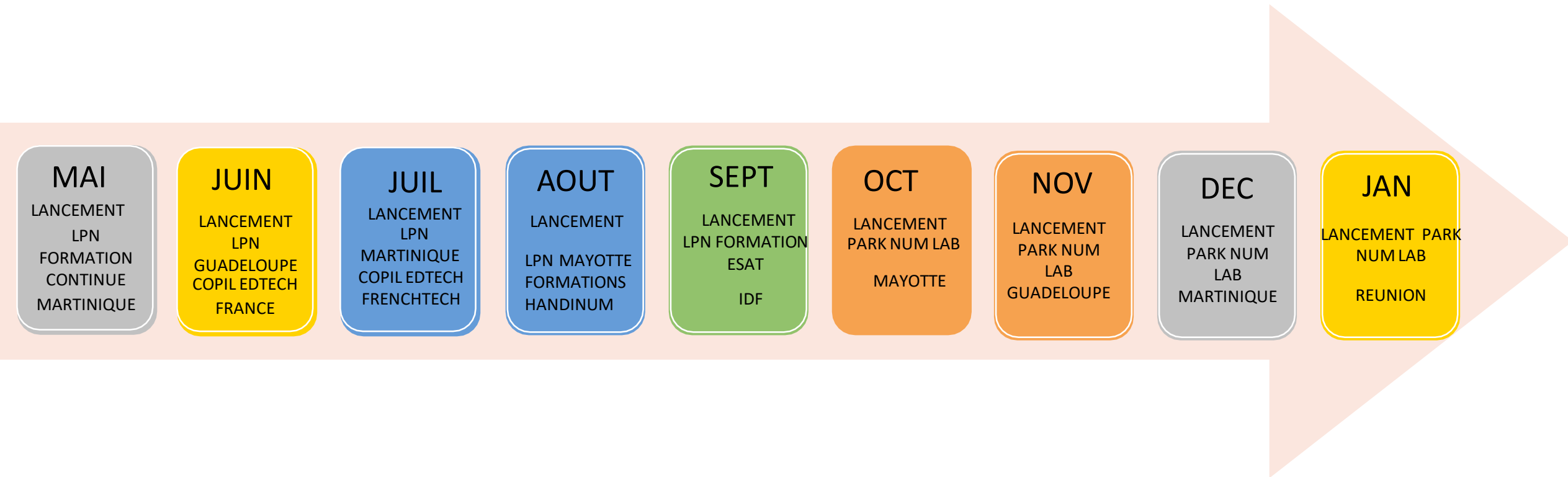
Ateliers itinérants, Événementiels,  
Salons, Expostions

Déplacement sur les entités locales

Mobilier logistique

# LE CALENDRIER DE CROISSANCE

## Notre « timeline » d'actions 2021-2022



# CONTACTS

---

## **Pascal PIERRE--LOUIS**

Président du PARK NUMÉRIQUE

Tél. : +33 7 68 13 34 54

## **Rony ROUSSEAU**

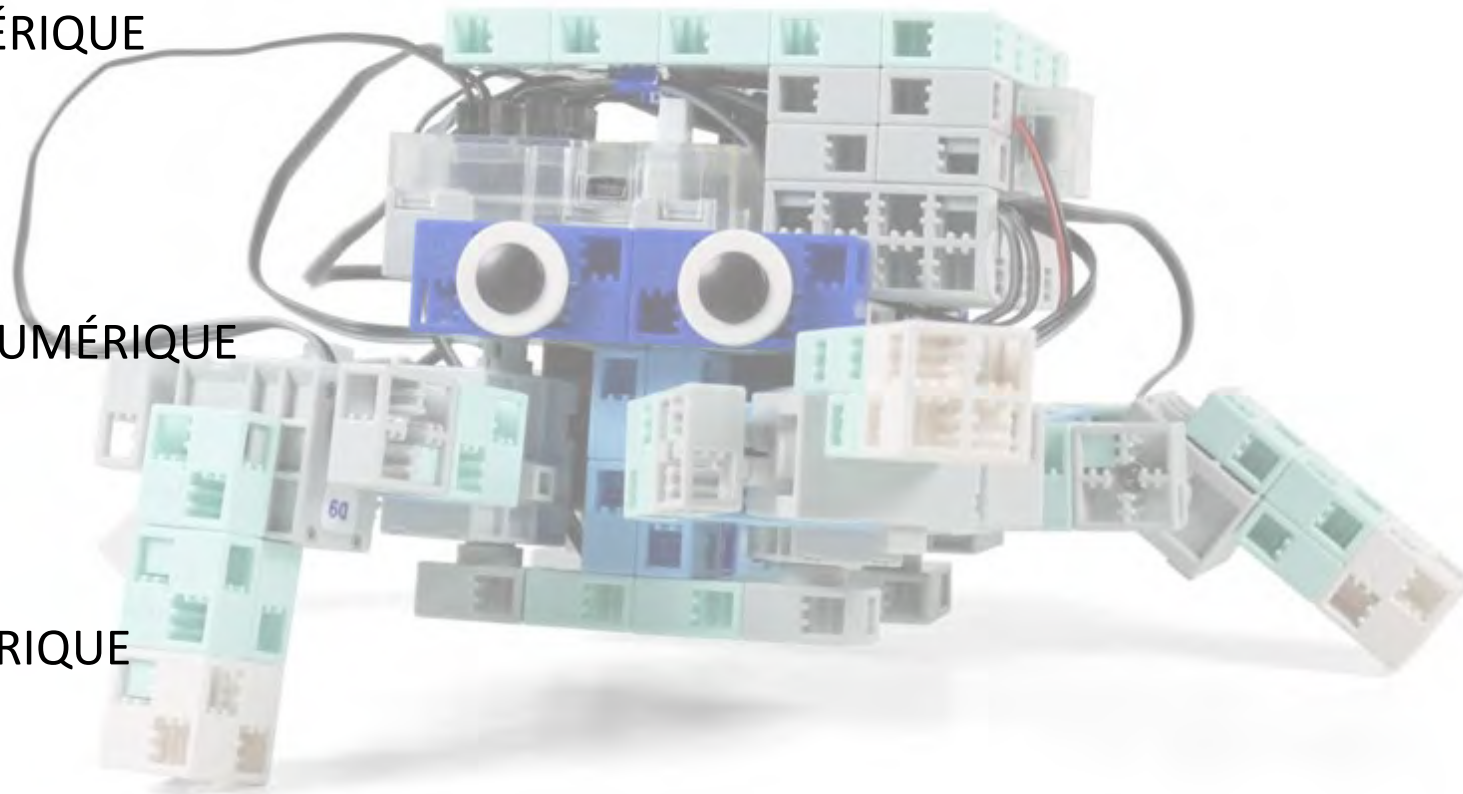
Vice--président du PARK NUMÉRIQUE

Tél. : +594 694 99 77 66

## **Grégory GUILLOU**

Trésorier du PARK NUMÉRIQUE

Tél. : +596 696 18 45 59



# ANNEXES – ZOOM SUR LES FORMATIONS

**LE PARK NUMÉRIQUE a pour vocation de détecter, d'orienter et d'accompagner les publics vulnérables vers une insertion professionnelle à travers la formation.**

Nous proposons des ateliers de sensibilisation à la programmation informatique et une formation qualifiante de 36 heures.

NOS FORMATIONS EN NUMÉRIQUE & ROBOTIQUE	NOS FORMATIONS TRANSVERSES	NOS FORMATIONS CERTIFIANTES EN PARTENARIAT
<b>Acquérir les Bases du Numérique et de la Programmation Robotique</b> <b>Formation continue - Attestation EROM</b> Développement & connaissances métiers du numérique (36H00)	<b>Développement Durable (CITIZ, CITYTRI)</b> Ambassadeur de Tri	<b>Concepteur développeur d'applications Fore, Simplon</b> Développement Parcours délivrant un diplôme reconnu par l'État (titre RNCP 31678 de niveau II, équivalent Bac+3)
<b>Sensibiliser à la Programmation Robotique</b> <b>Attestation EROM</b> Petits codeurs – 6-9 ans Ados 11-15 ans - Adultes Cursus Education Nationale (Primaire, Collège, Lycée)	<b>Cyber Sécurité (GIBSURF CYBERSERURITY)</b> Analyste	<b>Community Manager Fore</b> Culture numérique CERTIFICATION Diplôme de Niveau 6 Code RNCP : 24223/46235/46341
	<b>APTIC</b> Le Chèque Culture Numérique (Pass Numérique)	<b>Ecole IA Microsoft Microsoft &amp; Simplon</b> Parcours délivrant cinq certifications reconnues par l'État : Certifications RS2085, RS3497, RS3508, RS2085

# ANNEXES – ZOOM SUR LES NOUVEAUTES

Education & Research

\*Education & Recherche



## TEACHING SOLUTIONS FOR A NEW WORLD

\* Des Solutions Pédagogiques pour un nouveau monde!!





# ANNEXES – ZOOM SUR LES NOUVEAUTES

## Borne et Ecrans interactifs

\* Des Solutions Innovantes dans les PARK NUM LAB!!

## Exponenciel 4K - Gamme Lotus

En demande croissante, les bornes interactives de notre partenaire EXPONENCIEL sont un excellent moyen de capter l'attention des apprenants et de diffuser les messages du Park Num Lab de façon percutante. Nos bénéficiaires effectuent leurs propres recherches sur un écran tactile, intuitif et ludique à utiliser, les terminaux interactifs apportent une réelle valeur ajoutée. Avec les bornes interactives du Park Num Lab, nous fournissons une solution en libre-service aux bénéficiaires qui deviennent plus autonomes et se familiarisent plus facilement aux nouvelles technologies. Véritables outils collaboratifs favorisant l'émulation et l'émergence de nouvelles compétences.



EXPONENCIEL



# ANNEXES – ZOOM SUR LES NOUVEAUTES



**My Human Kit**

Ensemble,  
Transformons nos limitations en motivations !

<http://www.myhumankit.org>

