



FORMATION PARCOURS ANIMATION PROFESSIONNELLE FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : **PARC-FDN-ANIM**

01/11/2024



Public Cible : Tout collaborateur

Prérequis : Aucun prérequis n'est nécessaire pour participer à cette formation. Néanmoins pour pouvoir signer le contrat pro de la Fresque du Numérique, le stagiaire devra avoir animé au moins une fois la Fresque du Climat après y avoir participé et suivi la formation à l'animation.

Durée : **26h30**

Distanciel

Présentiel

Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

Ce parcours a pour objectif de **rendre autonome les stagiaires animateurs pour de futures animations de la Fresque du Numérique dans un cadre professionnel**. Il repose sur quatre principaux axes d'enseignement :

- La compréhension des impacts environnementaux et sociétaux des technologies du numérique.
- La compréhension des notions-clés associées au Numérique Responsable.
- La maîtrise de l'explication des différents mécanismes d'interaction entre l'Homme et le Climat
- La maîtrise de techniques d'animations de groupe en intelligence collective

Les objectifs spécifiques de chacune des formations de ce parcours sont décrits dans leurs fiches pédagogiques individuelles figurant dans la suite de ce document.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Intitulé de la formation	Inter ou Intra Entreprise	Durée totale
Fresque du Numérique	Intra / Inter	3,5 heures
Formation à l'animation professionnelle de la Fresque du Numérique et au Numérique Responsable	Intra / Inter	7 heures
Mise en pratique supervisée de la Fresque du Numérique	Intra	14 heures
Débriefing du parcours de formation	Intra	2 heures
TOTAL		26,5 heures

Durée totale : 26,5h

Les sessions de formation peuvent être consécutives ou non. La préconisation est de laisser quelques jours entre chaque journée pour faciliter l'ancrage des connaissances.



FORMATION PARCOURS ANIMATION PROFESSIONNELLE FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : **PARC-FDN-ANIM**

01/11/2024



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Le détail des activités pédagogiques est décrit dans la fiche pédagogique de chaque formation.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par le formateur au fil de la formation. Le formateur remplit une fiche d'acquisition de compétences sous forme d'une grille avec, en abscisse, la liste des compétences évaluées et en ordonnée, le nom de chaque stagiaire.

Évaluation de la satisfaction des apprenants, du payeur et du commanditaire de l'action.



FORMATION INITIALE FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : FDN INIT

01/11/2024



Public Cible : Tout collaborateur

Prérequis : Aucun prérequis n'est nécessaire pour participer à cette formation.

Durée : 3h30

Distanciel

Présentiel

Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Comprendre que le numérique n'a rien de dématérialisé ou de virtuel, il est très matériel.
- Comprendre que ce qui a le plus d'impact environnemental pour le numérique, ce sont les terminaux utilisateurs.
- Comprendre qu'il faut extraire d'énormes quantités de minerais pour fabriquer un équipement.
- Comprendre que le recyclage du numérique n'est pas efficace et que c'est une solution très partielle.
- Comprendre que les ressources en métaux et en énergies fossiles sont limitées et se raréfient.
- Comprendre l'effet rebond, et que par conséquent la technologie seule ne résout pas les problèmes
- Dans la sphère privée, être capable d'identifier, en fonction de sa propre maturité face au sujet, et de son propre mode de vie, les actions clés pour atténuer son empreinte carbone et s'adapter aux conséquences du dérèglement climatique.
- Dans la sphère professionnelle, être capable d'identifier des leviers d'action efficaces et de les promouvoir auprès des décideurs et acteurs de votre organisation et de ses partenaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction : présentation du sujet, des sources des données, de la formation et des règles du jeu (15')

Phase de réflexion et d'apprentissage : mise en lien des cartes et explications de la Fresque (1h30)

Reconstitution de la Fresque du Numérique, placement des 42 cartes proposées.

Afin d'avoir une difficulté progressive, les 42 cartes du jeu sont divisées en lots que les participants reçoivent et valident un par un. Chaque nouvelle carte vient complexifier le système et les participants doivent trouver ses liens d'implication avec les cartes précédentes. Ils co-construisent ainsi une véritable Fresque du Numérique en partant des usages jusqu'aux conséquences humaines, environnementales et sociétales.

Avant chaque nouveau lot distribué, des questions seront posées aux participants pour valider les acquis.

Phase de créativité : expression, appropriation et cohésion (15')

En équipe : faire vivre sa fresque, favoriser l'ancrage par la créativité.

La Fresque du Numérique ne fait pas appel qu'aux connaissances scientifiques mais aussi à la créativité et à la cohésion de groupe : les participants doivent illustrer leurs propos, choisir ensemble un titre, mettre en valeur les messages clés. Cette phase de créativité collective est très importante pour décompresser, s'approprier les connaissances et créer un esprit d'équipe.



FORMATION INITIALE FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : FDN INIT

01/11/2024



Phase de restitution partage et ancrage des connaissances (20')

Un participant ou une équipe fait un exposé sur l'impact du numérique en s'appuyant sur la Fresque fraîchement réalisée ; celle-ci peut d'ailleurs rester affichée dans les locaux de la formation et constituer un panneau pédagogique. A défaut, l'animateur fait une correction orale de la Fresque. On demande à chaque groupe d'expliquer le titre de leur fresque, de détailler 1 carte ou 1 lien qui les a marqués ou encore de partager une ou plusieurs solutions.

Phase de débrief : retours, discussions, partage de solutions (1h10)

La session se termine par la découverte de 20 cartes actions « solution » qui sont présentées aux participants. Chaque carte solution est analysée pour identifier sa facilité/difficulté de mise en œuvre et le niveau de son impact dans le contexte de la société. Les participants sont invités à identifier des nouvelles solutions s'ils ont des idées. C'est également l'occasion de poser des questions et d'aborder d'autres aspects des enjeux du numérique. Mais surtout, après avoir pris pleinement connaissance et conscience du problème, c'est le moment de partager des solutions individuelles et collectives en lien avec les activités personnelles et professionnelles des participants.

Durée totale : 3h30

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- La formation "La Fresque du Numérique", créée par Aurélien Déragne et Yvain Mouneu, est organisée sur la base d'une pédagogie participative qui mobilise l'intelligence collective et la créativité des participants, et permet d'acquérir une bonne compréhension des mécanismes des impacts du numérique et des leviers clés pour y faire face efficacement.
- Les sujets qui constituent l'objet de la formation sont abordés par la manipulation de cartes descriptives réparties en cinq lots permettant une progression de la réflexion et des apprentissages.
- Ce mode d'enseignement permet de répondre aux trois profils d'apprentissage auditif, visuel et kinesthésique pour ainsi assurer l'efficacité de la transmission et de l'appropriation de sujets complexes.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par le formateur au fil de la formation. Le formateur remplit une fiche d'acquisition de compétences sous forme d'une grille avec, en abscisse, la liste des compétences évaluées et en ordonnée, le nom de chaque stagiaire.

Évaluation de la satisfaction des apprenants, du payeur et du commanditaire de l'action.



FORMATION À L'ANIMATION PRO FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : FDN ANIM PRO

01/11/2024



Public Cible : Tout collaborateur

Prérequis : Stagiaire ayant déjà participé à un atelier Fresque du Numérique depuis moins de 6 mois

Durée : 4h Distanciel Présentiel Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Apprendre à animer l'atelier Fresque du Numérique : posture de l'animateur/animatrice, déroulé d'un atelier, mises en situation et conseils d'animation adaptés à un contexte professionnel.
- Découvrir le projet et l'association Fresque du Numérique.
- Comprendre comment devenir animateur/animatrice pro et les modalités d'animation dans les contextes professionnels.
- Maîtriser plusieurs méthodes d'animation de la séquence « Actions » de l'atelier.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction : présentation de la journée, icebreaker, présentation des stagiaires. **(10')**

Information sur l'atelier : comprendre la structuration de l'atelier et les sources utilisées **(20')**

Savoir dérouler la partie cartes : révision lot par lot et transition d'un module à l'autre avec mise en pratique et jeux de rôles. **(2h15)**

Créativité et restitution : comprendre la pédagogie de la partie créativité et restitution et savoir l'amener en atelier. **(25')**

Comprendre le projet de l'association de la Fresque du Numérique : présentation de l'association de la Fresque du Numérique, de son projet et de sa vision, le parcours animateur professionnel. **(40')**

Conclusion : réponse aux questions et conclusion **(10')**

Durée totale : 4h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cette session de formation est très interactive avec des échanges constants avec l'ensemble des stagiaires.
- Le formateur utilise à la fois des diapositives pour transmettre des connaissances et faire à chaque étape de la formation des mises en situation pratique des stagiaires avec des jeux de rôles qui vont permettre d'intégrer les notions transmises.
- Le formateur utilise également les cartes de la Fresque du Numérique pour que les stagiaires puissent valider leurs acquis.
- Le formateur fait une démonstration de la plate-forme de l'association Fresque du Numérique.
- Des tours de table réguliers organisés par le formateur permettent de valider l'implication de chaque stagiaire.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par le formateur au fil de la formation. Le formateur remplit une fiche d'acquisition de compétences sous forme d'une grille avec, en abscisse, la liste des compétences évaluées et en ordonnée, le nom de chaque stagiaire.

Évaluation de la satisfaction des apprenants, du payeur et du commanditaire de l'action.



FORMATION SUPERVISÉE A L'ANIMATION PRO FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : FDN MEP ANIM PRO



01/11/2024

Public Cible : Tout collaborateur

Prérequis : Stagiaire ayant suivi une session de formation à l'animation professionnelle Fresque du Numérique.

Durée : 14h Distanciel Présentiel Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Acquérir une première expérience de la pratique d'animation de l'atelier Fresque du Numérique en environnement professionnel.
- Maîtriser la posture de l'animation : préparation, déroulé d'un atelier, maîtrise du temps et des participants, animation des débats, clôture.
- Expérimenter les postures d'animation et suivre les différentes étapes du déroulé.
- Garantir la qualité des apprentissages des participants lors de la conduite de l'atelier par l'animateur stagiaire, sous la responsabilité du formateur.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

La formation se déroule en petit groupe avec 1 à 3 stagiaires (dans l'idéal 2) et en 6 temps consécutifs répartis sur plusieurs jours différents pour permettre aux stagiaires d'avoir du temps pour revoir certaines notions.

Réunion distancielle de préparation de la session : revue des cartes, des liens entre les cartes, revue de la gestion du temps, définition d'un ice-breaker, réponse aux questions des stagiaires (1h30)

En présentiel, première animation supervisée d'un atelier de la Fresque du Numérique (4h) :

- Mise en pratique de l'aménagement logistique de la salle et de tout le matériel
- Mise en pratique de l'accueil des participants et de l'explication des règles de l'atelier
- Mise en pratique de toutes les étapes de l'atelier et du respect des messages clés
- S'assurer que le stagiaire veille à l'implication et à la compréhension de tous les participants
- Mise en pratique de la clôture de l'atelier et du rangement

Réunion distancielle de prise de recul sur la première mise en pratique avec reprise des difficultés identifiées (1h30)

Réunion distancielle de préparation de la deuxième session de mise en pratique : Revue avec chaque stagiaire et le formateur des points d'amélioration et de vigilance (1h30)

En présentiel, deuxième animation supervisée d'un et si possible de deux ateliers simultanés de la Fresque du Numérique (4h) :

- Mises en pratique identiques à la première session
- Mise en pratique de nouvelles techniques d'animation liées au fait d'animer deux ateliers en même temps

01/11/2024

Réunion distancielle de prise de recul sur la deuxième mise en pratique avec reprise des difficultés identifiées (1h30)

Durée totale : 14h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Chaque stagiaire, individuellement, va prendre en charge l'animation d'un atelier de fresque du numérique pour un groupe de participants de 5 à 7 personnes.
- Un temps de préparation en amont est prévu avec le formateur pour préparer chacune des deux mises en pratique prévues. C'est un temps interactif durant lequel les stagiaires posent au formateur toutes leurs questions en lien avec l'animation et le contenu de l'atelier. Le formateur va solliciter les autres stagiaires et répondre aux questions, proposer des éventuelles mises en pratique et interagir avec les stagiaires pour vérifier qu'ils sont prêts.
- Pour faciliter les échanges, la qualité du transfert de compétences et la supervision, le groupe est composé de 1 à 3 stagiaires au maximum, l'idéal étant 2.
- Durant chaque mise en pratique supervisée, le formateur va, si besoin, aider chaque stagiaire et va noter les axes d'amélioration possible pour chacun. Durant cette phase, le formateur reste responsable de la compréhension individuelle de chaque participant à l'atelier et interviendra si nécessaire lors de l'atelier.
- Pour le temps de prise de recul après chaque mise en pratique, les stagiaires doivent identifier ce qu'ils pensent avoir maîtrisé et les difficultés qu'ils ont rencontrées. Le formateur complète ensuite sur les points complémentaires non identifiés par les stagiaires. Des échanges avec des exercices éventuels de mise en pratique permettent alors de travailler les postures ou les transmissions de contenus qui le nécessitent.

NB : L'avantage de proposer deux mises en pratique successives permet à chaque stagiaire :

- Lors de la première session, de se lancer, de découvrir en réel l'animation et d'appréhender les potentielles difficultés
- Lors de la deuxième session, de pouvoir adapter sa posture, de pouvoir essayer de nouvelles techniques d'animation et d'avoir pu renforcer ses connaissances par rapport à la première session

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

Le stagiaire est évalué individuellement par le formateur au travers d'une fiche spécifique lors de la première mise en pratique. Cette fiche d'évaluation est ensuite reprise lors de temps de prise de recul pour identifier les axes d'améliorations et les retravailler avec chaque stagiaire.

Lors de la deuxième mise en pratique, la même fiche individuelle est reprise par le formateur qui l'actualise avec les nouveaux niveaux atteints pour chaque compétence attendue.

Évaluation de la satisfaction des apprenants, du payeur et du commanditaire de l'action.