



FORMATION PARCOURS ANIMATION PROFESSIONNELLE FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : **PARC-FDN-ANIM**

16/02/2026

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.

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

Durée : **34h**

☒ Distanciel



Présentiel



Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

Ce parcours a pour objectif de **rendre autonome les stagiaires animateur-ices 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	Intra / Inter	7 heures
Initiation au Numérique Responsable	Intra / Inter	4 heures
Fresque du Climat	Intra / Inter	2 heures
Formation à l'animation du Module IA Soutenable	Intra / Inter	3,5 heures
Mise en pratique supervisée de la Fresque du Numérique	Intra	14 heures
TOTAL		30,5 heures

Durée totale : 34h

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

16/02/2026

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 la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.



FORMATION INITIALE FRESQUE DU NUMÉRIQUE + MODULE IA

Réf : FDN-INIT+MODIA

04/12/2025

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.

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

Durée : 3h30

☒ Distantiel

☒ 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 tous 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 un numérique responsable.
- Dans la sphère professionnelle, être capable d'identifier des leviers d'action efficaces et de les promouvoir auprès des personnes décideuses et actrices de votre organisation et de ses partenaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

NB : La Fresque du Numérique originale se déroule sur une durée de 3h. Le collectif Soutenable a créé un contenu complémentaire **exclusif** de 30 minutes spécifiques à l'intelligence artificielle, avec différentes séquences pédagogiques qui viennent s'intégrer tout au long 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 **(1h45)**

Présentation des grands principes de fonctionnement de l'intelligence artificielle.

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

Afin d'avoir une difficulté progressive, les 42 cartes sont divisées en lots que les personnes participantes reçoivent et valident un par un. Chaque nouvelle carte vient complexifier le système et les personnes participantes doivent trouver ses liens d'implication avec les cartes précédentes. Elles 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 apports spécifiques sur l'intelligence artificielle sont transmis et des questions seront posées aux personnes participantes 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 personnes participantes 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.

Phase de restitution, partage et ancrage des connaissances (30')

Une personne participante 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, la personne formatrice 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. Chaque personne participante est invitée à positionner une image "bombe IA" sur la carte de la Fresque qui lui paraît être le plus grand risque associé à un développement incontrôlé de l'intelligence artificielle.

Phase de débrief : retours, discussions, partage de solutions (45')

La session se termine par la découverte de 20 cartes actions « solution » qui sont présentées aux personnes participantes. 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 personnes participantes sont invitées à identifier des nouvelles solutions si elles ont des idées, notamment en lien avec l'intelligence artificielle et tout le contenu pédagogique qui leur a été transmis. 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 personnes participantes.

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 personnes participantes, 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.
- Des supports physiques de présentation relatifs à l'intelligence artificielle seront montrés aux participants tout au long de la formation.
- 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.



**FORMATION INITIALE
FRESQUE DU NUMÉRIQUE
+ MODULE IA**

Réf : FDN-INIT+MODIA

04/12/2025

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.
Prérequis : Stagiaire ayant déjà participé à un atelier Fresque du Numérique depuis moins de 6 mois
Durée : 7h ☒ Distanciel ☒ Présentiel ☐ Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Apprendre à animer l'atelier Fresque du Numérique : posture de l'animateurice, 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 animateurice pro et les modalités d'animation dans les contextes professionnels.
- Maîtriser plusieurs méthodes d'animation de la séquence « Actions » de l'atelier Fresque du Numérique 3.0.
- Comprendre les principes de l'effet rebond.
- Comprendre les principes des limites planétaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction : présentation de la journée, icebreaker, présentation des stagiaires. **(20')**

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 d'animation pro. **(40')**

Focus : animer la séquence "Actions" (1h)

Focus : effet rebond et limites planétaires (1h40)

Conclusion : réponse aux questions et conclusion **(20')**

Durée totale : 7h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cette session de formation est très interactive avec des échanges constants avec l'ensemble des stagiaires.
- La personne formatrice 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.
- La personne formatrice utilise également les cartes de la Fresque du Numérique pour que les stagiaires puissent valider leurs acquis.
- Des tours de table réguliers organisés par la personne formatrice permettent de valider l'implication de chaque stagiaire.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.

FORMATION INITIALE INITIATION AU NUMÉRIQUE RESPONSABLE

Réf : INITNR-INIT

04/12/2025

- Public Cible :** Utilisateur·ice d'outil informatique
Directeur·rice du Système d'Information
Collaborateur·ice de l'équipe SI
Consultant·e Numérique Responsable
Responsable développement durable, chef·fe de projet RSE
Acheteur·se de prestations informatiques
Responsable des ressources humaines
Dirigeant·e d'organisation (associations, ONG, entreprises, collectivités, ...)
- Prérequis :** Collaborateur·ice ayant participé à un atelier de sensibilisation à l'impact environnemental du numérique tel que « La Fresque du Numérique » et souhaitant aller plus loin dans sa connaissance des enjeux et leviers d'action pour un Numérique Plus Responsable.
- Durée :** 4h ☒ Distanciel ☒ Présentiel ☐ Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Comprendre que le Numérique Responsable couvre les enjeux sociaux, économiques et environnementaux du Numérique et savoir citer des exemples pour chacun.
- Connaître l'ordre de grandeur des principaux indicateurs d'impacts.
- Comprendre la démarche de mise en œuvre d'une stratégie Numérique Responsable.
- Être capable d'identifier des premiers leviers d'action efficaces pour un Numérique plus responsable au sein de son organisation.
- Identifier des pistes pour promouvoir les leviers d'action auprès des décideurs et acteurs de son organisation et de ses partenaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction (15') : présentation du sujet, de la formation, tour de table

L'impact du numérique sur la Planète et sur l'Homme (1h) : Rappeler l'impact de l'activité humaine sur la planète ; Faire le lien avec le Développement Durable ; Comprendre l'impact du numérique sur la Planète et sur L'Homme (types d'impacts, chiffres clés, ...)

Le Numérique Responsable (1h) : Connaître l'historique et les définitions du Numérique Responsable ; Comprendre les enjeux et leviers d'actions possibles pour la mise en place d'un Numérique Responsable au niveau environnemental, économique, sociétal et politique ; Comprendre la démarche de mise en œuvre.

Mise en action (1h30) : Séance d'idéation par axes d'action du Numérique Responsable pour permettre aux participants d'identifier collectivement les leviers d'action à court et moyen terme au sein de leur organisation ; cette séance d'idéation se fait par petits groupes.
Restitution du travail des différents groupes ; Identification des prochaines étapes au sein de l'organisation

Conclusion (15') : réponse aux questions, tour de table, prochaine étape

Durée totale : 4h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Outils pédagogiques : Support de formation, quizz interactifs, session d'idéation sur support papier (en présentiel) ou numérique (en distanciel)
- Supports pédagogiques : Présentation type PPT format numérique, résultat de la séance d'idéation remis aux participants

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.



FORMATION INITIALE FRESQUE DU CLIMAT

Réf : FDC-INIT

04/12/2025

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.

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

Durée : 3h30

☒ Distantiel

☒ Présentiel

☐ Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Comprendre les enjeux, causes et conséquences du dérèglement climatique.
- Comprendre la dépendance des activités humaines aux énergies fossiles.
- Comprendre le concept de l'effet de serre et son impact sur les événements climatiques.
- Connaître les gaz à effet de serre.
- Comprendre la notion d'empreinte carbone.
- 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 personnes décideuses et actrices de votre organisation et de ses partenaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

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

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

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

Afin d'avoir une difficulté progressive, les 42 cartes du jeu sont divisées en lots que les personnes participantes reçoivent et valident un par un.

Chaque nouvelle carte vient complexifier le système climatique et les personnes participantes doivent trouver les liens de cause à effet avec les cartes précédentes. Elles co-construisent ainsi une véritable Fresque du changement climatique, allant des origines humaines aux conséquences humaines, en passant par les mécanismes purement climatiques.

Avant chaque nouveau lot distribué, des questions seront posées aux personnes participantes 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 Climat ne fait pas appel qu'aux connaissances scientifiques mais aussi à la créativité et à la cohésion de groupe : les personnes participantes 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.

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

Une personne participante ou une équipe fait un exposé sur le climat 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, la personne formatrice 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 une discussion avec l'ensemble des personnes participantes où chacun peut faire un retour sur le début de la formation et exprimer son ressenti ou position (optimiste/pessimiste) face au changement climatique. C'est également l'occasion de poser des questions et d'aborder d'autres aspects des enjeux environnementaux. 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 personnes participantes.

Durée totale : 3h30

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- La formation "La Fresque du Climat", créée par Cédric Ringenbach, est organisée sur la base d'une pédagogie participative qui mobilise l'intelligence collective et la créativité des personnes participantes, et permet d'acquérir une bonne compréhension des mécanismes du changement climatique 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 auditifs, visuels et kinesthésiques 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 la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.



FORMATION À L'ANIMATION DU MODULE IA SOUTENABLE

Réf : MODIA-ANIM

04/12/2025

Public Cible : Tout animateur ou animatrice de la Fresque du Numérique

Prérequis : Etre formé à l'animation de la Fresque du Numérique.

Durée : 2h

☒ Distanciel

☒ Présentiel

☐ Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Comprendre la manière d'intégrer le module IA Soutenable au sein de la formation "Fresque du Numérique".
- Maîtriser plusieurs méthodes d'animation de la séquence « Actions » du Module IA Soutenable + Fresque du Numérique.
- Renforcer les connaissances sur les différentes problématiques posées par l'Intelligence Artificielle (environnementale, sociale, éthique...).

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

NB : La Fresque du Numérique originale se déroule sur une durée de 3 heures. Le collectif Soutenable a créé un contenu complémentaire **exclusif** de 30 minutes spécifiques à l'intelligence artificielle, avec différentes séquences pédagogiques qui viennent s'intégrer tout au long de la formation.

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

Information sur le module IA Soutenable : comprendre la structuration de l'atelier, les sources utilisées, ses règles de fonctionnement **(15')**

Savoir dérouler le contenu : présentation des quatre phases spécifiques du Module IA Soutenable (présentation de l'IA, complément sur le débrief des lots, restitution et partie Actions de la Fresque du Numérique) ; les supports sont expliqués un à un avec les messages clefs et les points importants sur l'animation ; mise à disposition des références et ressources pour permettre un ancrage des connaissances. **(55')**

Phase de recherche d'Actions à mettre en oeuvre (25')

Les personnes participantes sont invitées à identifier des nouvelles Actions si elles ont des idées, notamment en lien avec l'intelligence artificielle et tout le contenu pédagogique qui leur a été transmis. Chaque idée d'Actions est analysée pour identifier sa facilité/difficulté de mise en oeuvre et le niveau de son impact dans le contexte de la société. Les idées d'Actions non identifiées par les personnes participantes sont alors partagées.

Cette phase 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 personnes participantes.

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

Durée totale : 2h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cette session de formation est très interactive avec des échanges constants avec l'ensemble des stagiaires. La personne formatrice 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.
- Des tours de table réguliers organisés par la personne formatrice permettent de valider l'implication de chaque stagiaire.
- Des supports physiques de présentation relatifs à l'intelligence artificielle seront montrés aux personnes participantes tout au long de la formation.
- 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 la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.



FORMATION SUPERVISÉE A L'ANIMATION PRO FRESQUE DU NUMÉRIQUE

Réf : FDN-MEP

04/12/2025

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.

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 personnes participantes, animation des débats, clôture.
- Expérimenter les postures d'animation et suivre les différentes étapes du déroulé.
- Garantir la qualité des apprentissages des personnes participantes 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 toutes les personnes participantes
- 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 la personne formatrice 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

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 5 à 7 personnes participantes.
- Un temps de préparation en amont est prévu avec la personne formatrice pour préparer chacune des deux mises en pratique prévues. C'est un temps interactif durant lequel les stagiaires posent à la personne formatrice toutes leurs questions en lien avec l'animation et le contenu de l'atelier. La personne formatrice 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, la personne formatrice va, si besoin, aider chaque stagiaire et va noter les axes d'amélioration possible pour chacun. Durant cette phase, la personne formatrice reste responsable de la compréhension individuelle de chaque personne 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. La personne formatrice 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 la personne formatrice 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 la personne formatrice qui l'actualise avec les nouveaux niveaux atteints pour chaque compétence attendue.

Évaluation de la satisfaction des personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.