

NUMÉRIQUE ET IA EN SANTÉ : DE L'IDÉE À LA PRODUCTION

PROGRAMME 2025-2026



Cette journée immersive propose aux participant-es de **passer à l'action** !
En petits groupes, ils et elles mettront en pratique leurs compétences acquises
pour concevoir de véritables productions pédagogiques à partir d'outils IA.
De **l'élaboration d'un questionnaire** intelligent à la création d'un **support de
cours multimédia**, cette formation-action s'adresse aux formateur·rice·s qui
souhaitent booster leurs pratiques grâce à des outils simples, collaboratifs et
conçus pour être **réutilisés en formation**.
Venez avec vos idées, repartez avec des productions !

COMPÉTENCE VISÉE

Concevoir une activité pédagogique ou une ressource de formation à
l'aide d'un outil d'IA générative, en intégrant des outils numériques
interactifs pour en faciliter la mise en œuvre et l'animation

MODALITÉS

7H

FORMATION PRÉSENTIEL

29 JANVIER 2026

Formateur, éducateur en santé et ETP ayant
une expérience en animation et ayant déjà
construit un support éducatif sur PowerPoint

25 PERSONNES

280 € par personne



INFORMATIONS ET CONTACT

INTERVENANT : Hugues DARGAGNON, formateur de formateurs

NOUS CONTACTER : Céline vous accueille du lundi au jeudi
contact@ago-formation.fr - 09 50 88 46 79

Prise en charge possible par votre fonds de formation. AGO vous
accompagne dans la construction du dossier de prise en charge.



PROGRAMME

Une SAÉ (**Situation d'Apprentissage et d'Évaluation**), c'est un scénario concret et collaboratif dans lequel vous mobilisez vos compétences pour concevoir un livrable pédagogique, tout en apprenant par la pratique.

MATIN (9H00 – 12H30)

MODULE 1 : CONCEVOIR UNE ACTIVITÉ FORMATIVE À PARTIR D'UN CHATBOT

- Accueil et brise-glace collaboratif renforcé pour créer une cohésion de groupe et instaurer un climat de confiance propice à la collaboration.
- SAÉ 1 : Création approfondie d'un questionnaire pédagogique via ChatGPT, en explorant différents types de questions (ouvertes, fermées, à choix multiples), et en affinant les prompts selon le public visé.
- Intégration détaillée du questionnaire dans DigiStorm pour animation interactive, avec tests croisés entre groupes pour éprouver les mises en situation.
- Partage collectif des facilités, des difficultés rencontrées et des stratégies mises en œuvre pour contourner les obstacles techniques ou pédagogiques.

APRÈS-MIDI (13H30 – 17H00)

MODULE 2 : CRÉER UN SUPPORT DE COURS INTERACTIF À PARTIR DE L'IA

- SAÉ 2 : Création d'un contenu de cours structuré et engageant avec ChatGPT, à partir d'un objectif pédagogique choisi par les groupes. Exploration de différents formats de contenu (explicatif, narratif, interactif) en lien avec les thématiques santé.
- Génération d'une présentation avec Gamma incluant titres, visuels, intertitres et suggestions de notes pédagogiques. Ajustement collaboratif des supports selon les retours des coéquipier·ères.
- Mise en commun des productions finales sur DigiPad : chaque groupe partage un lien, une capture ou une capsule vidéo de sa création.
- Rétroaction collective : échanges croisés entre groupes sur les choix réalisés, les outils utilisés, les freins rencontrés et les idées d'adaptation en contexte réel.

NUMÉRIQUE ET IA EN SANTÉ : DE L'IDÉE À LA PRODUCTION

PROGRAMME 2025-2026

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Créer un questionnaire pédagogique à l'aide d'un chatbot
Intégrer ce questionnaire dans une animation via DigiStorm
Créer une ressource de cours adaptée avec l'aide de l'IA
Générer une présentation IA à partir du contenu créé
Mettre en œuvre une démarche collaborative en groupe de projet
Expérimenter une mise en commun et un retour d'expérience via DigiPad

METHODES ET VALIDATION

ATELIER PARTICIPATIF : La formation est construite sur un modèle pédagogique actif, interactif et vivant, mélangeant apports théoriques et travaux pratiques
LEARN AGO : Notre plateforme de formation à distance pour les contenus pédagogiques
IA : L'intelligence artificielle est utilisée pour proposer des stratégies hors des chemins battus
GAMIFICATION : Notre parcours utilise les ressources du jeu pour motiver les participants
EVALUATION FORMATIVE : Des quizz et des questionnaires parsèment le parcours pour se situer
ANALYSE DE PRATIQUE : Transfert de chaque situation dans la pratique des participants
VALIDATION : Analyse des productions en atelier participatif, ainsi qu'un questionnaire d'évaluation finale
CERTIFICAT : Un certificat de réalisation est remis