

---

# Programme de Formation

---

## OUTILS NUMERIQUES RESPONSABLES EN FORMATION

---

### Organisation

---

**Durée** : 14 heures

**Mode d'organisation** : Mixte

### Contenu pédagogique

---



#### **Public visé**

Professionnel·es de l'orientation, de la formation et de l'insertion



#### **Objectifs pédagogiques**

- Comprendre les principes de l'open source et les enjeux éthiques du numérique en formation.
- Identifier ses usages actuels et les faire évoluer vers des pratiques plus responsables.
- Manipuler pas à pas les outils de LaDigitale pour collaborer, animer et évaluer.
- Concevoir une activité asynchrone interactive avec H5P.
- Produire une situation d'apprentissage et d'évaluation en mobilisant des outils éco-responsables.



#### **Description**

Nous proposons une formation répondant de manière concrète et opérationnelle à l'enjeu de transformation des usages numériques vers plus d'éthique, de sobriété, de responsabilité et de respect de la vie privée. Cette action vise à sensibiliser et à outiller les professionnel·le·s de la formation sur des alternatives numériques alignées avec des valeurs de durabilité et d'accessibilité. Elle s'adresse donc à des formateur·rice·s, éducateur·rice·s, accompagnateur·rice·s ou intervenant·e·s pédagogiques en demande d'outils simples, accessibles, collaboratifs. L'objectif est que chacun reparte avec une production concrète, personnalisée, immédiatement réutilisable dans ses contextes d'intervention pédagogique, et qu'il puisse en comprendre la logique d'usage autant que les enjeux éthiques sous-jacents.

Demi-journée 1 (3h30)

Thème : Comprendre et explorer l'open source en formation

- Tour de table
- Quizz collaboratif sur les usages
- Apport : open source, RSE, souveraineté numérique
- Exploration guidée de LaDigitale (esprit, design)

Demi-journée 2 (3h30)

Thème : Prendre en main les outils LaDigitale

- Focus outils collaboratifs
- Focus outils d'animation
- Focus outils d'évaluation
- Atelier guidé « Créer une séquence interactive »

Demi-journée 3 (3h30)

Thème : Concevoir des activités asynchrones avec H5P

- Introduction aux logiques de l'asynchrone
- Panorama des types d'activités disponibles
- Atelier accompagné : création d'un contenu H5P

**Demi-journée 4 (3h30)**

Thème : Production et partage d'une situation d'apprentissage

- Modélisation rapide d'une SAÉ
- Temps de production individuel ou binôme
- Restitution, feedbacks croisés, synthèse finale

**Prérequis**

Prérequis techniques :

Disposer d'une connexion internet haut débit stable pour participer aux sessions en direct et accéder aux ressources en ligne.

Avoir un ordinateur équipé d'un microphone, hauts parleurs et d'une webcam pour participer aux sessions interactives. Savoir : connaissances de base en animation ou formation.

Savoir-faire : utilisation d'un outil de visioconférence

Savoir-faire : Utiliser des outils en ligne simples (Google Forms, Moodle, etc.)

Savoir-être : Curiosité, ouverture aux pratiques collaboratives, volonté de réduire son impact numérique

Environnement : disposer d'un espace de travail calme

**Modalités pédagogiques**

Formation en distanciel synchrone (via Zoom) : 4 temps de 3h30

**Moyens et supports pédagogiques**

Extranet participant avec supports de formation téléchargeables

Zoom (visioconférence) – Aucun compte nécessaire ou compte gratuit

H5P compte gratuit

Digipad (compte gratuit).

LaDigitale (outils libres : Digistorm, DigiQuizz).

**Modalités d'évaluation et de suivi**

Auto-positionnement avant/après la formation

Quizz

Questionnaire de satisfaction

**Informations sur l'admission**

Pour les formations avec dates programmées, vous pouvez vous inscrire jusqu'à 7 jours avant le début de la session.

**Informations sur l'accessibilité**

Pour toute demande spécifique, nous contacter

**Profil du / des formateurs(s)**

Ingénieur Pédagogique Numérique, Hugues Dargagnon allie exigence et plaisir d'apprendre pour concevoir des expériences de formation engageantes et efficaces. Expert en ingénierie pédagogique et en gestion de projets de formation, il pilote des dispositifs digitaux, conçoit des ressources et des serious games, et porte une attention constante à la qualité des parcours. Il forme des formateurs, accompagne les équipes dans le changement numérique et favorise une intégration réfléchie de l'IA dans l'écosystème pédagogique.