

# Créer son dispositif en éducation aux médias numériques en fonction de son public

#DESIGN #SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE #PROTOTYPAGE #LUDIFICATION  
#CULTURE NUMÉRIQUES #COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

12h  
sur 2 jours

300 €  
/pers

Adaptée  
pour  
12 pers

La créativité, notion généralement mal comprise, entraîne un bon nombre de croyances limitantes empêchant souvent les professionnels de l'éducation à passer à l'action et à imaginer leur propre matériel pédagogique. Sans compter que la grande diversité des composantes des cultures numériques complexifie la création de ressources adaptées à un public afin qu'il développe des compétences..

Cette formation permet aux professionnels d'apprendre à concevoir des dispositifs pédagogiques innovants afin de créer de nouvelles expériences pour les publics autour des cultures numériques.

## OBJECTIFS À L'ISSUE DE LA FORMATION

- Les professionnels savent **analyser et définir les besoins de son public**
- Les professionnels savent **concevoir des dispositifs pédagogiques pertinents, ludiques et économiques**
- Les professionnels savent **mettre en place des outils d'évaluation du dispositif pédagogique**

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Découverte et prise en main de **méthodes créatives et agiles**

Découverte et prise en main d'**outils de prototypage et de fabrication**

**Pédagogie active** et ludification

Analyse des **référentiels de compétences** numériques

**Une pédagogie active** : des exposés théoriques, des temps d'échanges, des études de cas, permettant à l'apprenant d'être acteur de la séance de formation.

**Des acquis directement transposables** : garantir l'appropriation, pour permettre aux stagiaires de mettre directement leurs nouveaux savoirs en pratique.

*La formation ne nécessite pas de pré-requis de la part des participants.*

## AU PROGRAMME :

- Relativiser la notion de “créativité”
- Analyser sa propre expérience d'apprentissage et se situer par rapport aux approches d'apprentissage
- Adopter une vision nuancée de l'éducation aux médias et au numérique
- Les 3 casquettes du concepteur pédagogique : analyser / concevoir / évaluer
- Définir les contraintes du projet (public, acteurs impliqués, budget, contexte, matériel...)
- Réaliser un état de l'art / benchmark sur les dimensions sociologiques, technologiques et culturelles du projet
- Définir des objectifs pédagogiques évaluable
- Rédiger un scénario pédagogique en appliquant des méthodes de pédagogie active et de ludification
- Développer les ressources pédagogiques en utilisant des outils de prototypages et de fabrication frugale
- Obtenir une preuve de l'apprentissage et évaluer les résultats
- Mettre en place une amélioration continue du dispositif en prenant en compte les résultats d'analyse



Pour plus d'informations :  
[www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)

## CONTACT :

Christophe Doré, coordinateur de la formation - [christophe@frequence-ecoles.org](mailto:christophe@frequence-ecoles.org)



Cette formation souhaite être plus accessible, à tous et à toutes, et des adaptations peuvent être faites pour qu'elles puissent bénéficier au plus grand nombre. **Margot Sarret, ingénieure pédagogique,** est la référente accessibilité. Elle peut être contactée par mail à cette adresse : [margot@frequence-ecoles.org](mailto:margot@frequence-ecoles.org)