



Enseigner autrement avec le numérique

Emmanuel ZIMMERT - ez@ladigitale.dev - 12 février 2026





Plan de l'intervention

- I. Présentation des modules
- II. Conception et production
- III. Questions / réponses



PRÉSENTATION DES MODULES





De quoi s'agit-il ?

6 modules de formation en ligne à réaliser en autonomie sur la plateforme *Parlons français* de l'OIF.

Public cible : acteurs éducatifs et de la société civile engagés dans l'enseignement et l'apprentissage du et en français au sein de l'espace francophone.

Chaque module offre la possibilité d'obtenir **une attestation** en réussissant le **quiz final** avec une note supérieure ou égale à 70 / 100.



Objectifs généraux

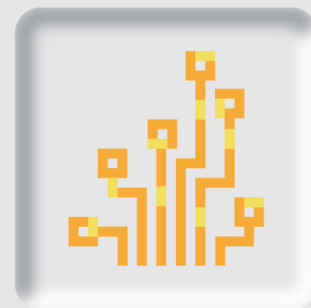
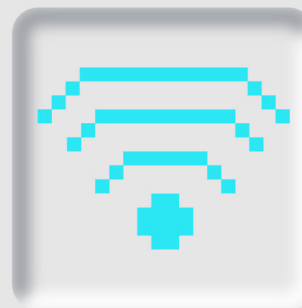
- Doter les participantes et les participants de notions de culture numérique pour comprendre les enjeux du monde numérique et développer un esprit critique.
- Découvrir les usages possibles (et les limites) du numérique dans un contexte éducatif et savoir les mettre en pratique avant, pendant ou après le cours.
- Acquérir des compétences dans la maîtrise d'outils numériques et la création de contenus.
- Proposer des activités et des ressources concrètes et directement utilisables.

M1. Enseigner et apprendre avec le numérique

Durée estimée : 12 heures

Mots clés :

culture numérique, usages du numérique éducatif, modalités d'enseignement, répertoire de ressources en ligne, répertoire d'outils, gestion de classe, évaluation



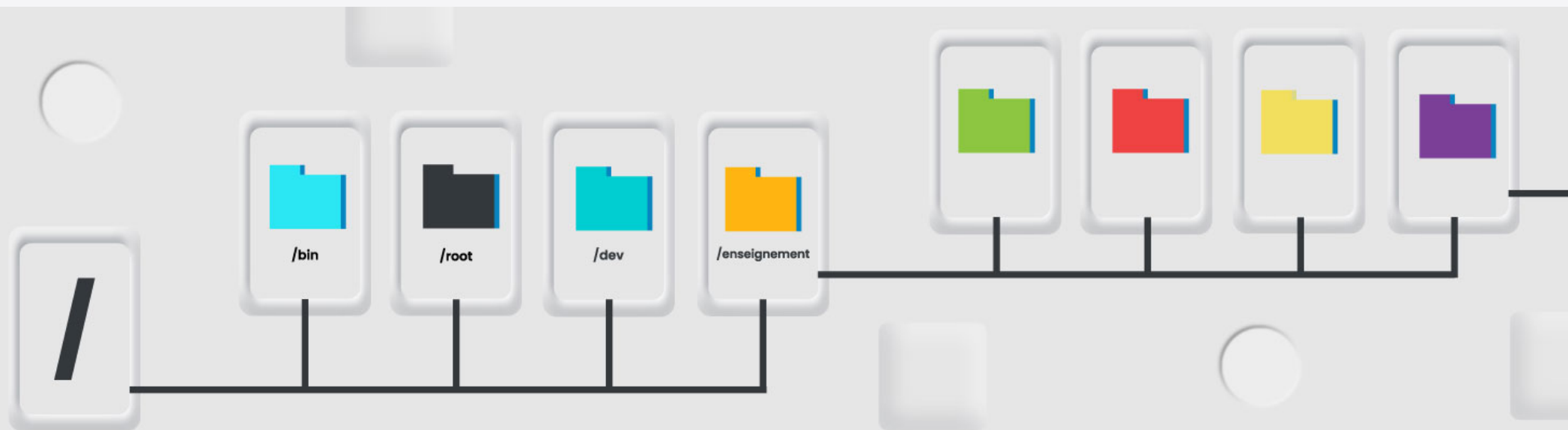
Vos outils numériques favoris





Focus sur un point du module

Répertoire d'outils numériques utiles pour l'enseignement

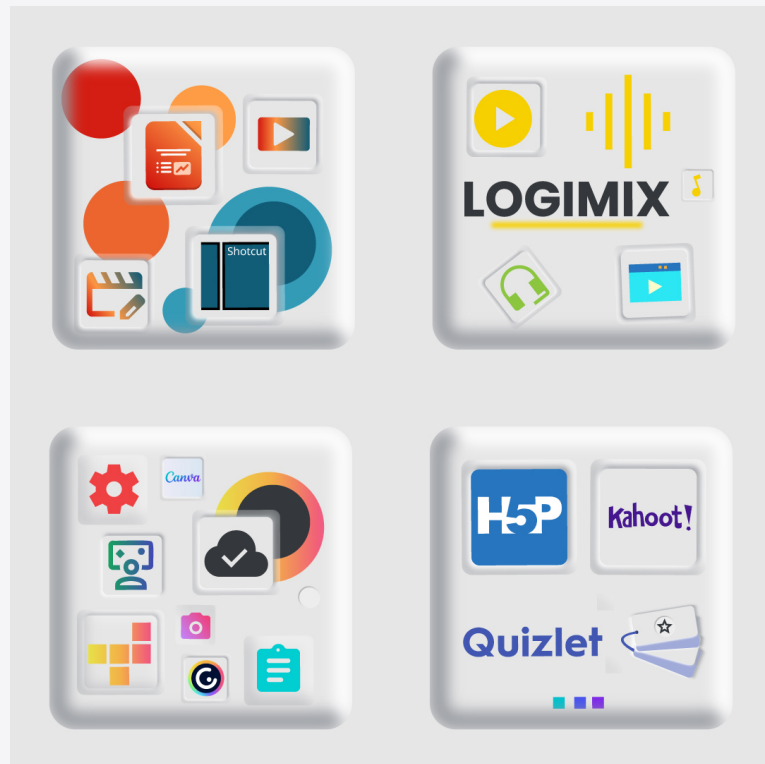


M2. Créer des ressources éducatives numériques

Durée estimée : 10 heures

Mots clés :

propriété intellectuelle, accessibilité,
banques de médias, présentation,
vidéo éducative, mixage audio,
exercices interactifs, activités ludiques





Focus sur un point du module

Banques de médias pour la création de supports pédagogiques



ARASAAC

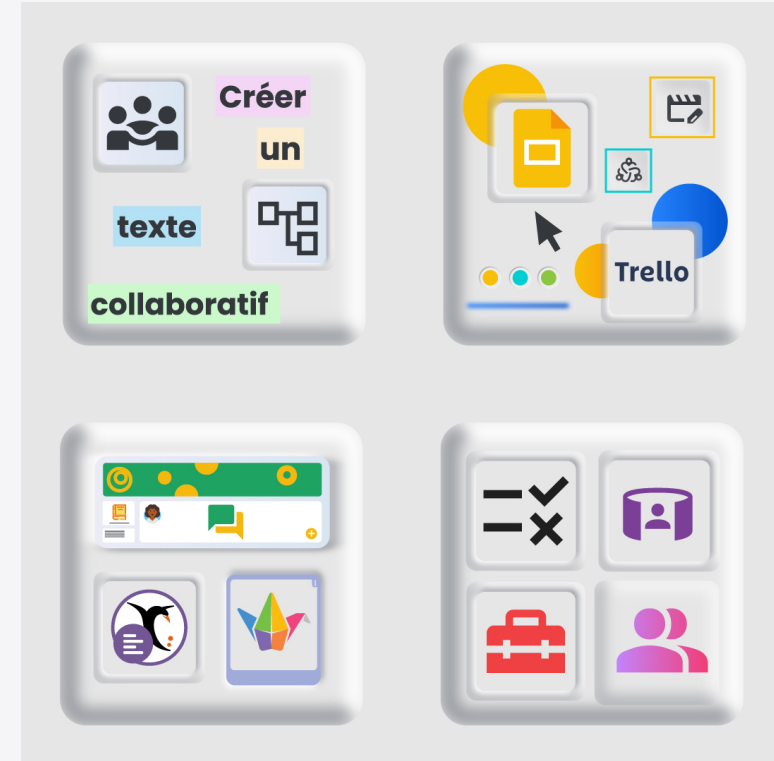


M3. Interagir et collaborer en ligne

Durée estimée : 6 heures

Mots clés :

nétiquette, forum, remue-méninges,
texte collaboratif, présentation
collaborative, mur collaboratif,
collaboration entre pairs, gestion de
projet





Focus sur un point du module

Vers des tâches ancrées dans le réel

Exemple de consigne :

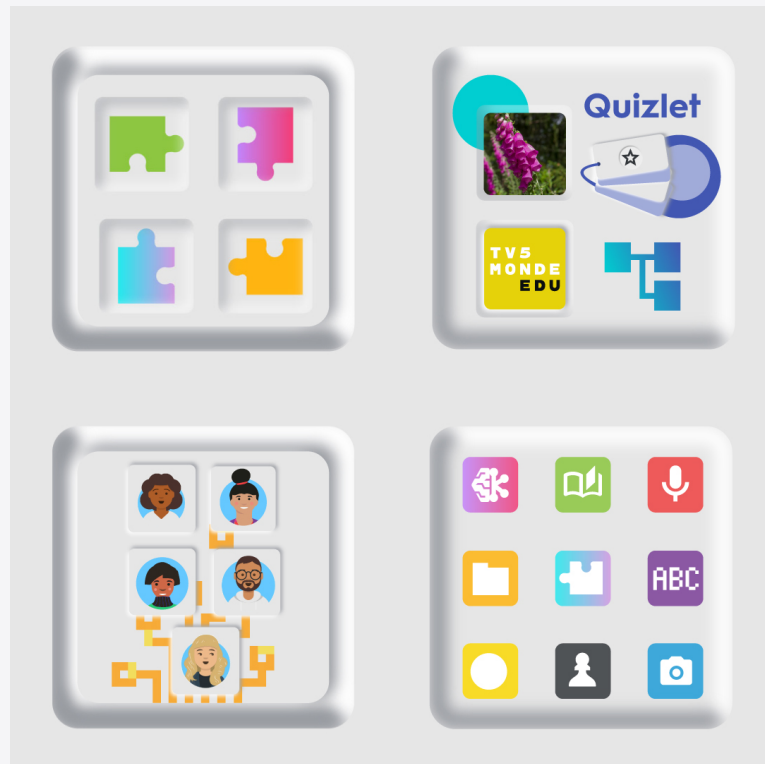
Vous allez contribuer à Wikipédia en ajoutant ou complétant une page sur une personne issue de votre environnement culturel : une célébrité du monde du divertissement, de la science, du sport, etc.

M4. Différencier avec le numérique

Durée estimée : 6 heures

Mots clés :

profils d'apprentissage, accessibilité,
besoins spécifiques, évaluation, partage
de ressources, stratégies de
différenciation





Focus sur un point du module

Favoriser l'accessibilité des ressources

Ce texte n'est pas très lisible :
le contraste entre la couleur du texte
et la couleur de fond
n'est pas suffisamment élevé.

M5. Gérer l'information et les données numériques

Durée estimée : 6 heures

Mots clés :

culture numérique, éducation aux médias et à l'information, recherche en ligne, propriété intellectuelle, veille pédagogique, stockage de fichiers, formats de fichiers, partage de ressources





Focus sur un point du module

Évaluer la fiabilité et la pertinence d'une information ou d'un contenu en ligne

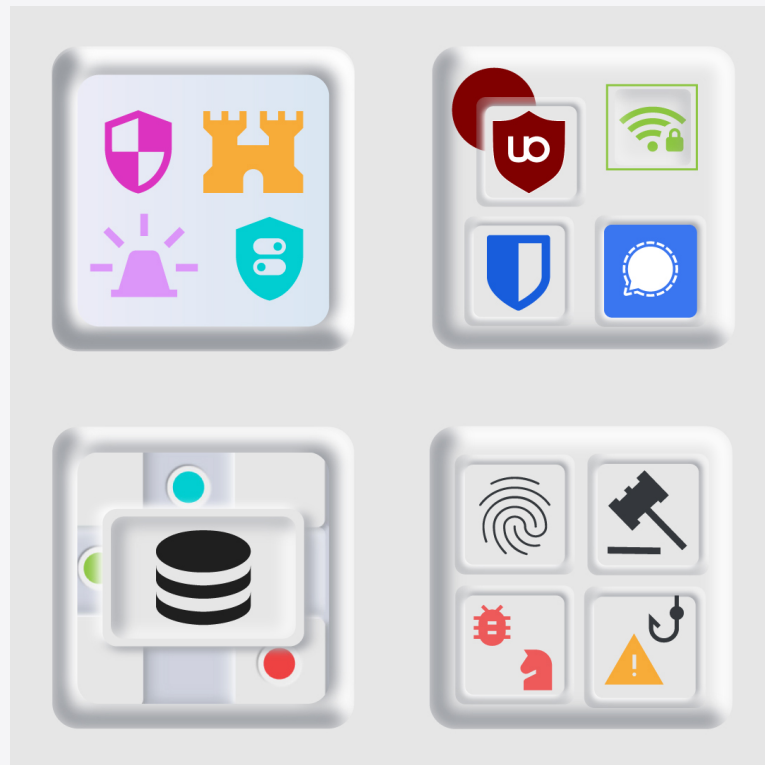


M6. Citoyenneté numérique et cybersécurité

Durée estimée : 6 heures

Mots clés :

éducation aux médias et à l'information, littératie numérique, protection des données personnelles, cyberharcèlement, propriété intellectuelle, bonnes pratiques de sécurité





Focus sur un point du module

Les précautions pour protéger sa vie privée en ligne






Focus sur un point du module

Naviguer en sécurité sur le Web avec uBlock Origin

Créez votre avatar en ligne



C'est simple, gratuit et sans inscription !

[Je crée mon avatar !](#)

Gratuit
Téléchargez Ici!

PDFTab

Ouvrir >

Continuer

Continuer

Easy Print

Ouvrir >

Continuer

Easy Print

Ouvrir >



Focus sur un point du module

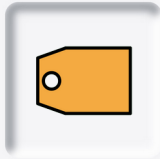
Naviguer en sécurité sur le Web avec uBlock Origin

Créez votre avatar en ligne



C'est simple, gratuit et sans inscription !

 Je crée mon avatar !



Thématiques transversales

propriété intellectuelle

partage de ressources

culture numérique

accessibilité

logiciel libre

Logiciels libres

Question Digistorm





CONCEPTION ET PRODUCTION



L'équipe-projet

Clément Castillo : définition et réalisation de la charte graphique et de l'identité visuelle

Stefan Colomb : enregistrement et montage audio

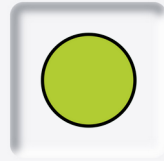
Emmanuel Zimmert : chef de projet / conception et rédaction des contenus, montage vidéo



Principe fondamental

Rendre les participantes et les participants actrices et acteurs de leur apprentissage en combinant des supports variés, des exercices interactifs et des activités pratiques.

→ **un réel défi**, car les modules ne sont pas tutorés.



Pour bien démarrer



Contenu du cours

Pour bien démarrer

0/1 ^

 Informations utiles

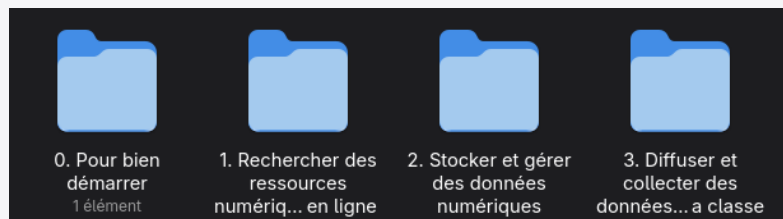




Dossier de travail

Un **dossier de travail** reprenant l'**arborescence** du module pour...

- **garder des traces** accessibles en dehors de la plateforme,
- **classer les fichiers du cours**,
- **prendre des notes** au fur et à mesure de la progression.








Documents et supports

Sauf mention contraire, les documents et les supports sont mis à disposition sous licence *Creative Commons* BY-SA.


Pour télécharger les contenus du cours :

 Résumé


 **Fichiers de l'exercice**

 Commentaires


Définition et histoire simplifiée du nu...
Taille: 114,93 Ko



Définition et histoire simplifiée du nu...
Taille: 109,06 Mo



Infographies sur le numérique.zip
Taille: 5,16 Mo





Capsule vidéo

Définition et histoire simplifiée du numérique





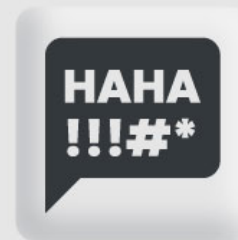
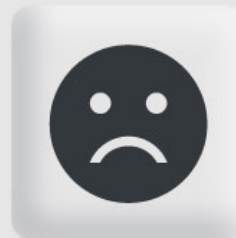
Processus de création d'une capsule vidéo

1. Rédaction du scénario et pré-découpage du texte en diapositives
2. Réalisation du diaporama, des icônes et des visuels
3. Adaptation du texte du scénario pour la langue orale
4. Enregistrement audio
5. Export des diapositives en images
6. Montage



Capsule audio

Le cyberharcèlement, qu'est-ce que c'est ?





Tutoriel



Créer un remue-méninges avec Digistorm

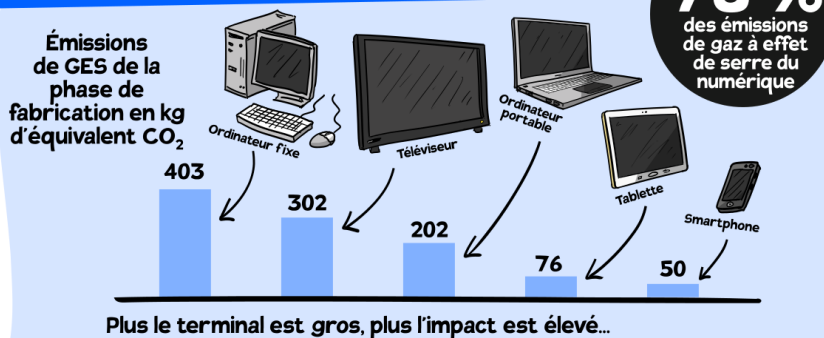




Infographie

Quels sont les impacts du numérique ?

Fabrication des terminaux



78 %
des émissions
de gaz à effet
de serre du
numérique

... mais plus il est petit, plus on le change souvent !

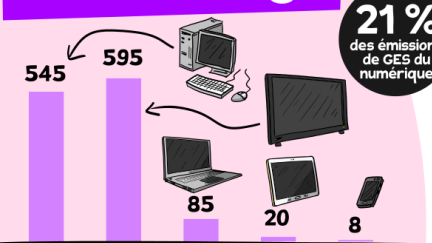
20 millions
de tonnes de
déchets par
an en France



ACTION CONCRÈTE
 limiter son matériel
 numérique et surtout
 le faire durer !

Sources :
- « Numérique : quel impact environnemental » (ADEME Infos, avril 2022)
- « Numérique responsable ? Les bonnes pratiques en infographie ! (Les écoloHumanistes, septembre 2022)
- « L'empreinte carbone des appareils électroniques au cours de leur cycle de vie » (Statista, juillet 2024)
- « Pourquoi réduire la pollution numérique ? » (ADEME)

Phase d'usage



Usages impactants



4G/5G

NO
Streaming haute
définition



Stockage

ACTION CONCRÈTE
 Réduire la
qualité, favoriser
le wifi aux
réseaux
4G/5G

Le numérique en France représente



10 % de la
consommation
électrique



2,5 % de
l'empreinte
carbone

(Équivalent d'un
aller-retour Lille-Nice
en voiture par
personne chaque
année)





Présentation interactive

Les types de données numériques et leurs formats

Les logiciels marqués d'une * sont des logiciels libres.

PDF



JPEG



PNG



GIF



SVG



DOC
DOCX



ODT



XLS
XLSX



ODS



PPT
PPTX



ODP



HTML



TXT



CSV



MP3



WAV



OGG



MP4
M4V



WEBM



ZIP



EXE





Exercices interactifs

Des **exercices autocorrectifs**, réalisés avec l'outil auteur **H5P** et proposés à titre **formatif**.



Cette image désigne...

☐ la classification énergétique d'un ordinateur.

☐ la licence d'utilisation d'un document numérique.

✓ Vérifier



Déplacez la bonne étiquette dans l'emplacement correspondant.

1. Les séances sont proposées sur Zoom à des moments déterminés par l'enseignant.

2. Toutes les séances se déroulent dans une salle de classe à l'université.

3. Les apprenants peuvent assister à distance (en mode synchrone ou asynchrone) ou en présence, à une séance qui se donne en présentiel dans les locaux de l'université.

4. Les apprenants et l'enseignant suivent les mêmes modalités, en variant entre le présentiel et le à distance (synchrone ou asynchrone).

5. Les apprenants peuvent consulter les contenus et réaliser les activités quand ils le souhaitent.

6. La formation alterne des activités d'enseignement et d'apprentissage à distance synchrones et asynchrones.

comodal

présentiel

hybride

à distance - mixte

à distance - synchrone

à distance - asynchrone

✓ Vérifier




Activités

Des **activités** pour **mobiliser** des connaissances, **initier** une réflexion sur un sujet, **créer** des contenus, **partager** des ressources, **comparer** des données, **découvrir** des outils, etc.

Exemple 1 :  Mes usages du numérique éducatif

Exemple 2 :  À la recherche d'une tâche pour ma classe

Exemple 3 :  Créer des mots croisés avec Logiquiz

Merci de votre attention !

Avez-vous des questions ?

