



**LA DIGITALE**



# 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

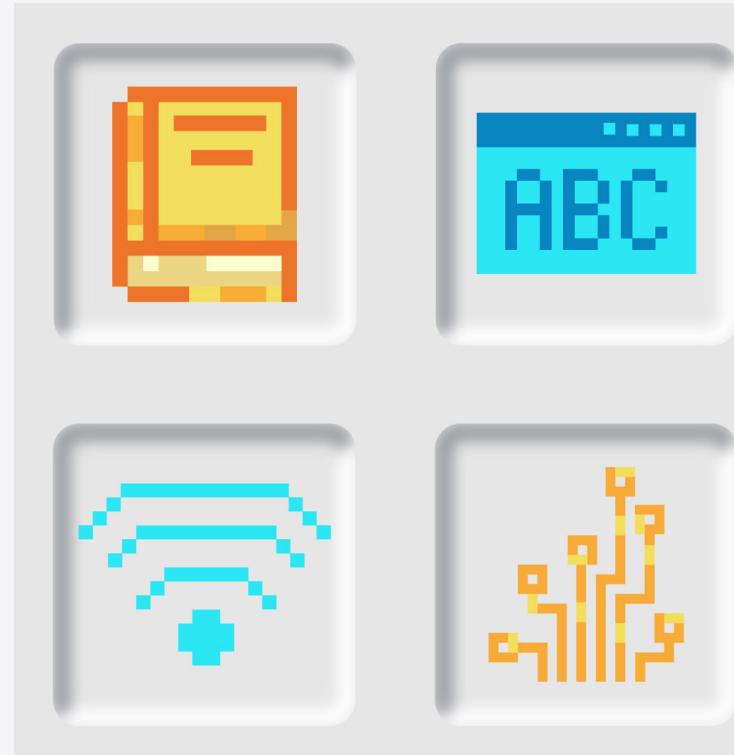
- Doter les participantes et les participants de notions de culture numérique pour comprendre les enjeux du monde numérique et développer un esprit critique.
- Découvrir les usages possibles (et les limites) du numérique dans un contexte éducatif et savoir les mettre en pratique avant, pendant ou après 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

**projecteur**

Wooclap, wordwall

YouTube

**LearningApps**

tableau interactif

internet

Drive Quizlet

Portable

Pragati

TBI

Wayground

slido

BdNF

Moodle

**ordinateur**

Genially, Livresq, Kahoot, Learning Apps

Audacity

Teams

Genially

Quizizz

classroom

canvas

App

Vidnoz

Perplexity

Pointeur

Quizinière

Vocaro

Digicut

Digimex

**TV5Monde**

YouScribe, ChatGPT, Questionwell

**Tablette**

**Powerpoint**

Netbooklm /canva/kahot..

Microsoft forms

**digistorm**

Logiquiz

Almanack Suno

**mentimeter**

Canva, Chatgpt, Gemini pour générer des images  
worksheet

Google workspace, Canva,

**Podcast**

zoom

Ordinateur portable Ms teams

**Canva**

Google drive

google meet

Wooclap

**wordwall**

Chatgpt, Luzia Rue de la fortune RFI activités en ligne

Google Doc Canva , mural , Miro, kahoot , digipad ,

Android

Digiscreen

learncube

Wand

Yahoo

**ChatGPT**

Nearpod, Kahoot, Mentimètre, Quizzez, Canva

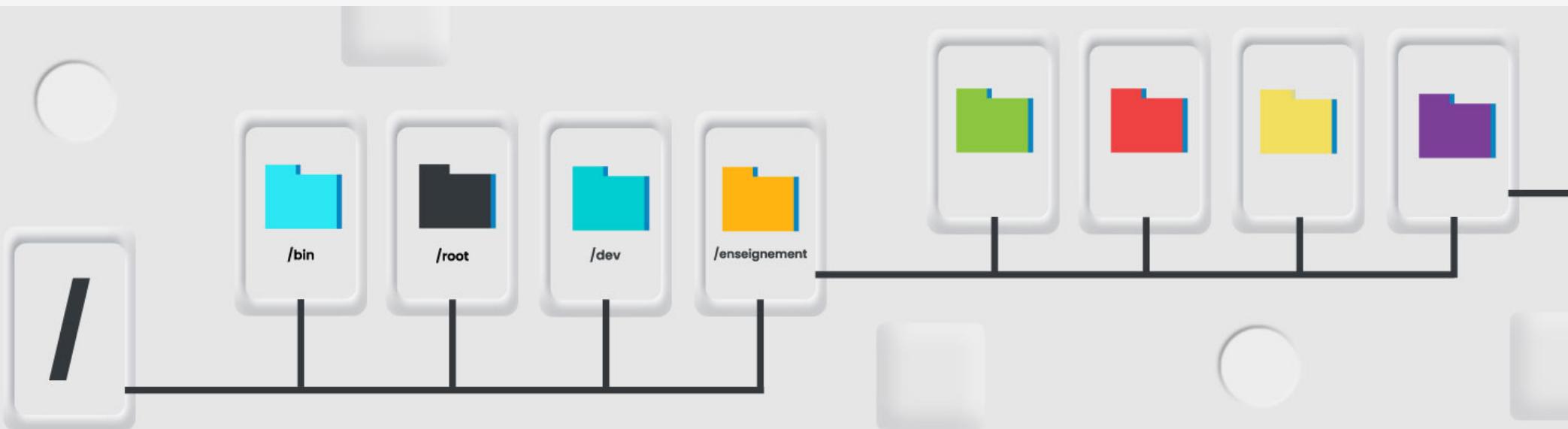
**Kahoot**

**Digipad**



# Focus sur un point du module

Répertoire d'outils numériques utiles pour l'enseignement

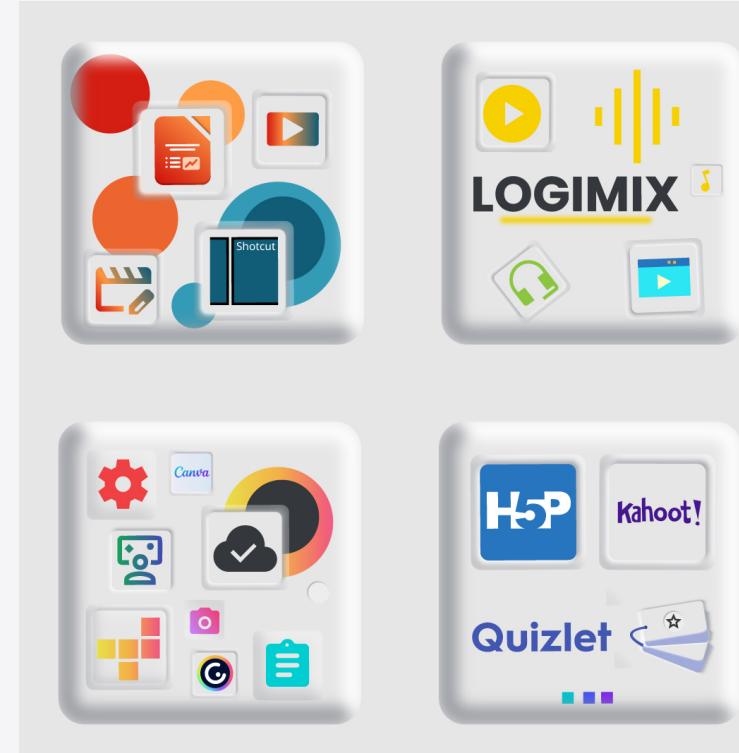


# M2. Créer des ressources éducatives numériques

**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

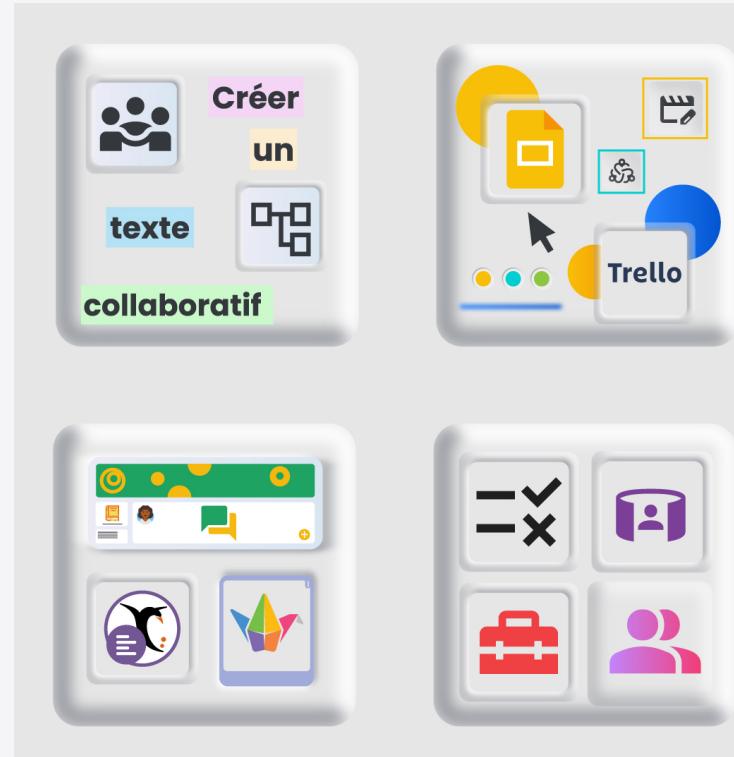


# M3. Interagir et collaborer en ligne

**Durée estimée :** 6 heures

**Mots clés :**

nétiquette, forum, remue-ménages,  
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 :

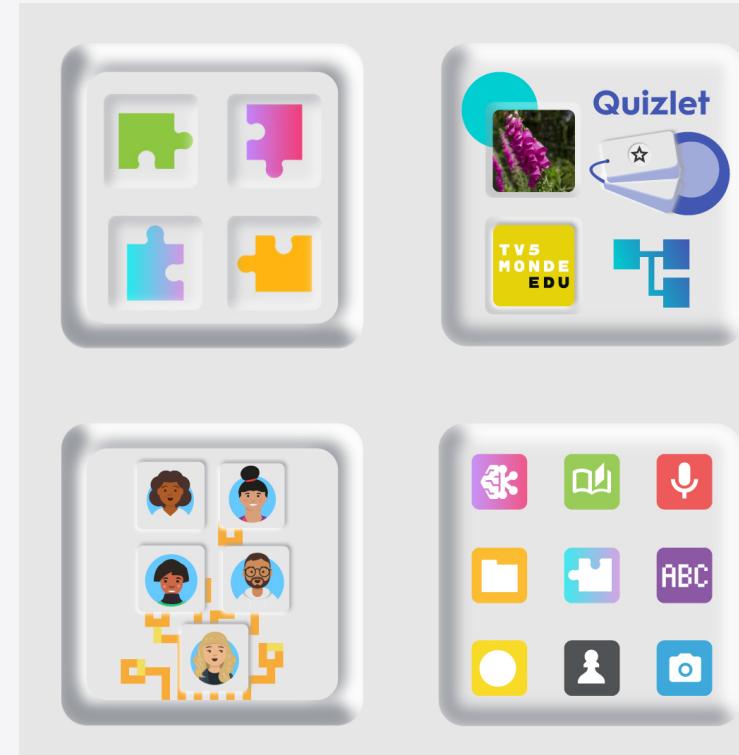
Vous allez contribuer à Wikipédia en ajoutant ou complétant une page sur une personne issue de votre environnement culturel : une célébrité du monde du divertissement, de la science, du sport, etc.

# 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

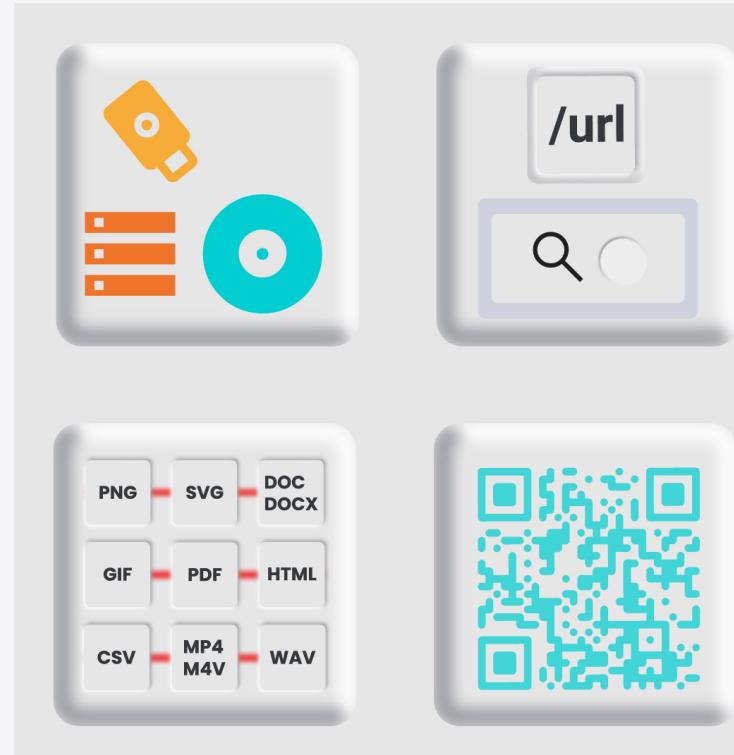
Ce texte n'est pas très lisible :  
le contraste entre la couleur du texte  
et la couleur de fond  
n'est pas suffisamment élevé.

# M5. Gérer l'information et les données numériques

**Durée estimée :** 6 heures

**Mots clés :**

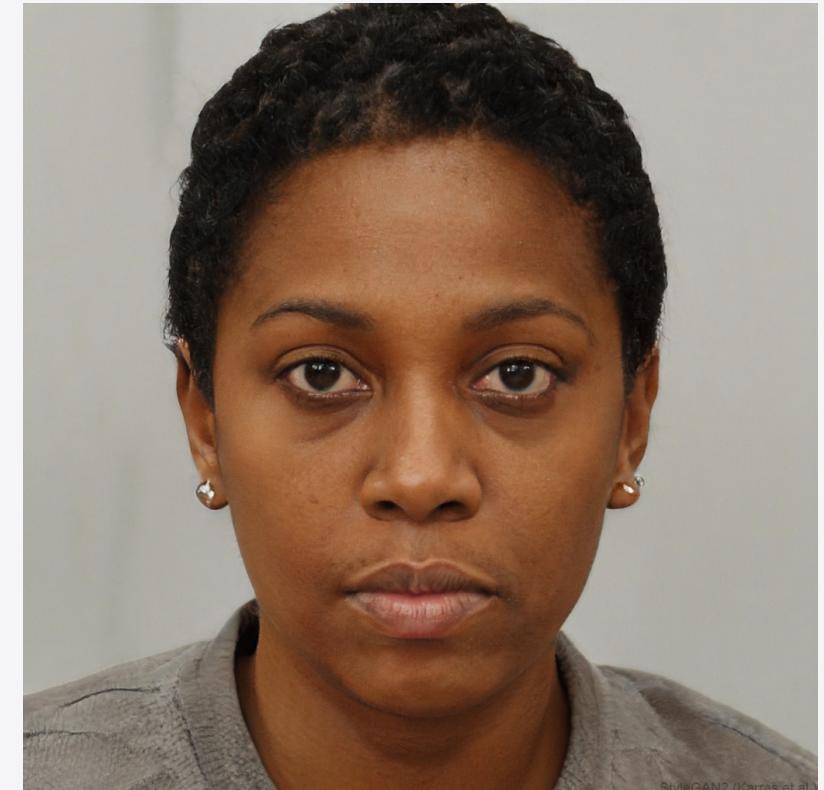
culture numérique, éducation aux médias et à l'information, recherche en ligne, propriété intellectuelle, veille pédagogique, stockage de fichiers, formats de fichiers, partage de ressources





# Focus sur un point du module

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

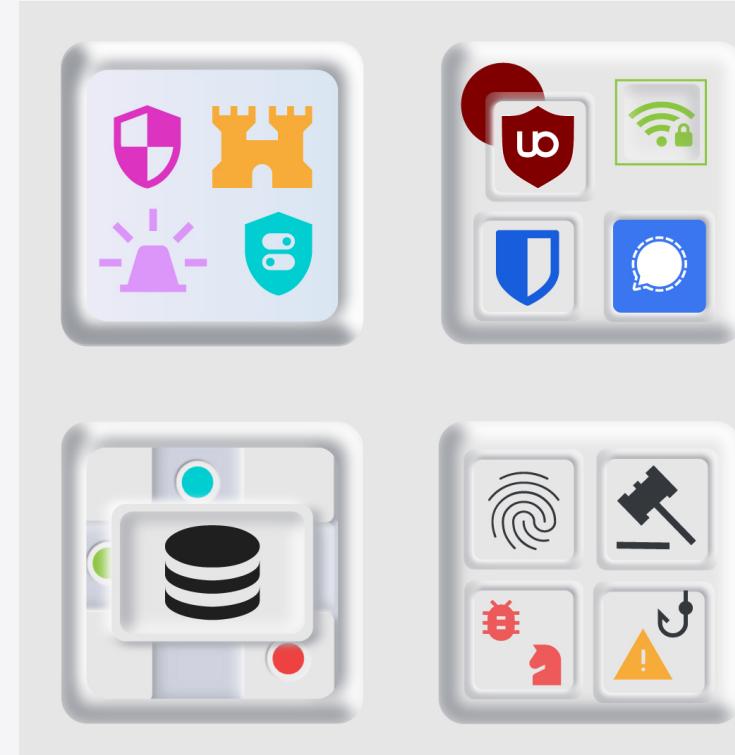


# M6. Citoyenneté numérique et cybersécurité

**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

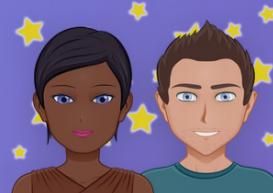
The screenshot shows a web browser window with a purple header bar. The main content area has a purple background and features the text "Créez votre avatar en ligne" in white. Below this, there is a cartoon illustration of two avatars, one black and one white, with yellow stars around them. A message "C'est simple, gratuit et sans inscription !" is displayed. A blue button labeled "Je crée mon avatar !" with a user icon is centered below the illustration. On the left side of the screen, there is a sidebar with a decorative image of colorful fireworks and a camera. It contains three "Continuer" buttons and one "Easy Print" button, each with a small "Ouvrir >" link at the bottom. In the center, a white rectangular box contains the word "Gratuit" in bold and "Téléchargez Ici!" below it. At the bottom of this box, the "PDFTab" logo is visible. To the right, a vertical sidebar displays the word "Continuer" and "Easy Print" vertically, with a blue "Ouvrir" button at the bottom. The overall interface is designed to look like a mobile application or a simplified web interface.



# Focus sur un point du module

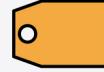
Naviguer en sécurité sur le Web avec uBlock Origin

**Créez votre avatar en ligne**



C'est simple, gratuit et sans inscription !

 Je crée mon avatar !

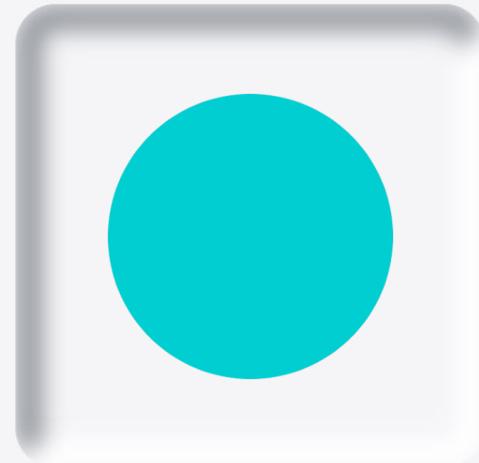


## Thématiques transversales

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 :**

The screenshot shows a user interface for managing course materials. At the top, there are three tabs: 'Résumé', 'Fichiers de l'exercice' (which is highlighted with a red box), and 'Commentaires'. Below the tabs, there are three downloadable files listed in a grid:

- File: Définition et histoire simplifiée du nu...  
Size: 114,93 Ko  
Download icon (highlighted with a red box)
- File: Définition et histoire simplifiée du nu...  
Size: 109,06 Mo  
Download icon
- File: Infographies sur le numérique.zip  
Size: 5,16 Mo  
Download icon (highlighted with a red box)



# Capsule vidéo

Définition et histoire simplifiée du numérique





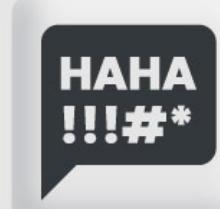
# Processus de création d'une capsule vidéo

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-ménages avec Digistorm



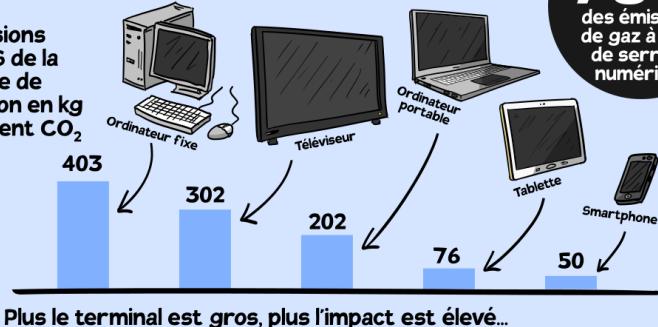


# Infographie

## Quels sont les impacts du numérique ?

### Fabrication des terminaux

Émissions de GES de la phase de fabrication en kg d'équivalent CO<sub>2</sub>



... 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 !

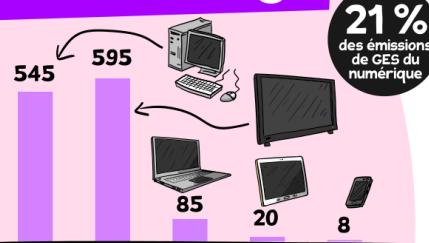
- Sources :
- « Numérique : quel impact environnemental » (ADEME Infos, avril 2022)
  - « Numérique responsable ? Les bonnes pratiques en infographie ! (Les écoHumanistes, septembre 2022)
  - « L'empreinte carbone des appareils électroniques au cours de leur cycle de vie » (Statista, juillet 2024)
 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



BANQUE des  
TERRITOIRES

Caisse des Dépôts  
et Consignations

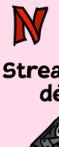
### Phase d'usage



#### Usages impactants



4G/5G



Stockage

Streaming haute définition

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

#### Ressources

(Pour un PC de 2 kg)



#### 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  
PDF

JPEG  
JPEG

PNG  
PNG

GIF  
GIF

SVG  
SVG

DOC  
DOCX  
DOC

ODT  
ODT

XLS  
XLSX  
XLS

ODS  
ODS

PPT  
PPTX  
PPT

ODP  
ODP

HTML  
HTML

TXT  
TXT

CSV  
CSV

MP3  
MP3

WAV  
WAV

OGG  
OGG

MP4  
M4V  
MP4

WEBM  
WEBM

ZIP  
ZIP

EXE  
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 ?**

