



Cofinancé par
l'Union européenne

RÉSULTAT DU PROJET N° 2

PARTIE 2/5 

Matériel pour les formateurs (scénario de formation/manuel du formateur)

COURS DE FORMATION INTITULÉ

Compétences clés pour les
personnes de plus de 50 ans

Compétences numériques

2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200

**PRÉPARÉ PAR LE
CONSORTIUM DU PROJET**
(AUTEUR PRINCIPAL :
INERCIA DIGITAL)

VERSION : FRANÇAIS

PUBLICATION GRATUITE

Clause de non-responsabilité : Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



**Cofinancé par
l'Union européenne**



Cofinancé par
l'Union européenne

Résultat du projet n° 2

Cours de formation intitulé

Compétences clés pour les personnes de plus de 50 ans :

Compétences numériques

Partie 2/5 - Matériel pour les formateurs (Scénario de formation/manuel du formateur)

Version : Français



Préparé par le consortium du projet (auteur principal : Inercia)

dans le cadre du projet 2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200, "Compétences clés pour les personnes de
50 ans et plus"

Le projet est développé dans le cadre du programme Erasmus+, du 1er février 2022 au 30 novembre 2023 par le consortium : Deinde sp. zo.o. (Pologne), Institut Saumurois de la Communication (France), INERCIA DIGITAL SL (Espagne), Stiftelsen Mangfold i Arbeidslivet (Norvège).



Clause de non-responsabilité : Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Erasmus +, Projet : 2021-1-PL01-KA220-ADU-0000352 00, Compétences clés pour les personnes de 50 ans et plus (KK50+)



Cofinancé par
l'Union européenne

Matériel pour les formateurs (Scénario de formation/manuel du formateur)



Introduction (vous pouvez utiliser des heures supplémentaires pour cette partie)				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants acquerront à la fin de l'activité.
INTRODUCTION	Présentation générale du cours Présentation du projet et du cours : Contexte, besoins, groupes cibles et principaux objectifs. Faire connaissance avec le groupe : présentation individuelle du formateur et des membres du groupe. Chaque participant mentionne son nom et fournit 3 informations sur lui-même.	30 minutes	Projection de diapositives	- Prendre connaissance du projet, du parcours et des informations essentielles - Apprendre à connaître le formateur et les membres du groupe.
	Présentation des modules de cours et du calendrier	15 minutes	Diapositives de présentation	Le participant prend connaissance : - Syllabus et programme spécifique du cours. - Calendrier
	Présenter les obligations du participant et les règles d'obtention de l'attestation	15 minutes	Projection de diapositives	Le participant prend connaissance : - Leurs obligations pendant le stage et les règles qu'ils doivent suivre pour obtenir le certificat.
Conseils pour le formateur/autres notes importantes	<ul style="list-style-type: none"> • Fournissez un aperçu clair du projet sur lequel le cours est basé afin que toutes les informations principales deviennent organisées et compréhensibles. • Fournissez une explication fractionnée du programme et du calendrier du cours pour vous assurer que les participants comprennent la structure, le contenu principal et les aspects pertinents de manière efficace. 			



pour cette partie	<ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que les obligations et les règles à suivre par les participants pendant la période de formation leur soient clairement expliquées. Encouragez toujours les participants à faire part de leurs réflexions et de leurs doutes si nécessaire. 			
Module 1 : Sécurité				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants acquerront à la fin de l'activité.
1.1 Qu'est-ce que la sécurité ?	Présenter le programme du module Introduction à la structure du module et aux principaux objectifs. Présentation individuelle des participants. Activité brise-glace : "Deux vérités et un mensonge"	45 minutes	Diapositive de présentation 1 Notes papier Des stylos	- Connaître la structure du module et ses objectifs. - Apprendre à se connaître et à connaître le formateur afin d'améliorer la connexion pendant le processus d'apprentissage.
	Sécurité sur Internet et situation actuelle Description du concept "sécurité Internet" et de ses principaux objectifs. Contexte et situation de la sécurité sur Internet de nos jours. Problèmes émergents liés à l'utilisation actuelle d'Internet en termes de sécurité.	40 minutes	Diapositive de présentation 2, 3	- Apprenez quel est le concept de sécurité Internet. - Connaître son contexte et sa situation actuelle. - Savoir identifier les principaux problèmes liés à l'utilisation d'Internet en termes de sécurité.



	<p>Que pouvons-nous faire? Introduction aux principales mesures et recommandations à suivre lors de la navigation sur Internet. Discussion de groupe « Mesures de sécurité » : demandez aux participants s'ils appliquent souvent certaines des recommandations mentionnées pour assurer leur sécurité lorsqu'ils surfent sur Internet. Les participants nommeront 2-3 mesures qu'ils mettent en pratique.</p>	35 minutes	Diapositive de présentation 4	<ul style="list-style-type: none">- Connaître les principales mesures et recommandations pour surfer en toute sécurité sur Internet.- Améliorer et étendre les mesures qu'ils utilisent habituellement lorsqu'ils surfent sur Internet.
1.2 Cyberintimidation	<p>Protection des appareils et hameçonnage Principaux objectifs de protection des appareils. Description du concept de « Phishing » et de son fonctionnement.</p>	25 minutes	Diapositives de présentation 5, 6	<ul style="list-style-type: none">- Familiarisation avec les dispositifs de protection.- Comprendre le concept de "Phishing" et son fonctionnement.
	<p>Demande toi Les participants recevront certaines questions et auront le temps d'y réfléchir. Le formateur créera un environnement de discussion dans un groupe dans lequel les participants donneront leurs réflexions en fonction de leur expérience et de leurs opinions.</p>	30 minutes	Diapositive de présentation 7	<ul style="list-style-type: none">- Établir les connaissances acquises sur les dispositifs de protection et le phishing.- Apprendre à connaître des exemples réels grâce à leurs expériences et opinions partagées.
	<p>Mots de passe forts : éléments à prendre en compte et à éviter Importance de mots de passe forts pour assurer la sécurité sur Internet. Aspects pertinents à garder à l'esprit en termes de création de mots de passe forts. Aspects clés à éviter lors de la création de mots de passe forts.</p>	20 min	Diapositives de présentation 8, 9	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation à l'importance des mots de passe forts.- Améliorer les mots de passe des participants grâce au contenu proposé.- Familiarisez-vous avec les erreurs les plus courantes commises lors du choix d'un mot de passe.- Connaître les points faibles de vos mots de passe.



	<p>Activité : Mots de passe forts Présentation de l'activité : contexte et besoin de mots de passe sécurisés. Les participants recevront des instructions spécifiques sur la création d'un mot de passe extra-sécurisé. Pour ce faire, les participants devront suivre les étapes établies. L'activité sera menée de manière dynamique et collaborative à travers l'outil en ligne « Padlet ».</p>	40 minutes	<p>Diapositives de présentation 10, 11 Smartphone, tablette ou ordinateur Palette</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Améliorer l'impact pédagogique et le contenu de la section. - Promotion des synergies entre les participants liées à la création de mots de passe forts.
	Casser	30 minutes		
1.3 Prendre soin de notre empreinte numérique	<p>Protection des données personnelles et de la vie privée Introduction et objectifs principaux Descriptions des données publiques et privées et fourniture d'exemples</p>	15 min	Diapositives de présentation 12, 13	<ul style="list-style-type: none"> - Compréhension de ce en quoi consiste la protection des données personnelles et la confidentialité. - Connaître les différences entre les données publiques et privées.
	<p>VRAI OU FAUX? Activité visant à stimuler la réflexion et la discussion entre les participants. Sur la base du contenu précédemment enseigné, les participants recevront un ensemble d'énoncés qu'ils devront lire et dire s'ils sont vrais ou faux. Lorsqu'ils considèrent qu'un énoncé est faux, ils devront y réfléchir, expliquer pourquoi ce n'est pas vrai et écrire un énoncé de remplacement qu'ils pensent être vrai.</p>	40 minutes	<p>Diapositive de présentation 14 Feuille de papier et stylo (pour chaque participant)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisition de connaissances de manière pratique. - Amélioration de l'utilisation des données et de la confidentialité par les participants.
	<p>Qu'est-ce qu'une empreinte numérique ? Description du terme « Digital Footprint » et exemples.</p>	10 minutes	Diapositives de présentation 15, 16	<ul style="list-style-type: none"> - Compréhension de ce qu'est une empreinte numérique. - Sensibilisation au concept d'empreinte numérique.
	<p>Façons de laisser une empreinte numérique Explication sur la façon dont les empreintes numériques sont créées. Types d'empreintes numériques.</p>	15 min	Diapositive de présentation 17	<ul style="list-style-type: none"> - Familiarisation avec les formes actives et passives qui génèrent l'empreinte numérique. - Les participants prendront en compte leur



				empreinte numérique lors de l'utilisation d'internet.
	Pourquoi les empreintes numériques sont-elles importantes ? Importance des empreintes numériques. Points principaux.	10 minutes	Diapositive de présentation 18	- Faire prendre conscience de l'importance des empreintes digitales. - Améliorer la relation entre les utilisateurs et leur empreinte digitale.
	Quizz : Vrai ou Faux ? Sur la base du contenu précédent sur les empreintes numériques, les participants recevront certaines déclarations. En groupes, ils devront considérer quelle affirmation est vraie et laquelle est fausse. Lorsqu'ils déterminent qu'une déclaration est fausse, ils devront en discuter et en expliquer la raison. Cela aidera à revoir le contenu précédent et à inspirer la pensée critique parmi les participants.	30 minutes	Diapositive de présentation 19	- Consolidation des connaissances acquises sur l'empreinte numérique. - Amélioration indirecte de l'usage d'internet en tenant compte de l'empreinte numérique.
1.4 Protection des appareils	Protéger la santé et le bien-être Introduction et objectifs principaux. Définition de la cyberintimidation. Où et pourquoi la cyberintimidation se produit. Façons de réagir face à une situation de cyberintimidation. Vidéo sur la cyberintimidation : Cette vidéo montre en détail ce qu'est la cyberintimidation, ses effets néfastes et des recommandations sur la façon d'agir ou de trouver du soutien dans ce genre de situations.	45 minutes	Diapositive de présentation 2, 3, 4, 5	- L'apprentissage de la protection de la santé et du bien-être lié à l'utilisation d'Internet et des technologies numériques. - Comprendre le concept de cyberintimidation. Ainsi que l'endroit où cela se produit le plus souvent, les principales raisons pour lesquelles cela se produit et les meilleures façons d'y faire face.
	Comment se protéger ? Une fois visualisée la vidéo précédente, des conseils importants sur la façon de se protéger contre les menaces virtuelles seront fournis.	10 minutes	Diapositive de présentation 6	- Acquisition de mesures utiles pour éviter d'être victime de cyberintimidation. - Augmentation de l'empathie afin de ne blesser personne ou de lui faire du cyberharcèlement.



	<p>Activité : Signaler en ligne Introduction à l'importance d'utiliser des outils de signalement en ligne pour lutter contre le cyberharcèlement. Explication des consignes de l'activité : Les participants se verront proposer six situations réelles différentes auxquelles ils devront réfléchir, discuter et dire s'ils le signaleraient ou non. Cela les aidera à identifier les activités suspectes et à savoir dans quelles situations ils doivent agir pour lutter contre la cyberintimidation.</p>	50 minutes	Diapositives de présentation 7, 8, 9	<ul style="list-style-type: none">- Accroître l'impact de l'apprentissage sur la cyberintimidation.- Établissement des connaissances acquises et des mesures sur le cyberharcèlement.
1.5 Protection de l'environnement	<p>Qu'est-ce que la Cybersécurité ? Explication du terme « cybersécurité ». Introduction à l'importance de la cybersécurité de nos jours.</p>	20 min	Diapositive de présentation 10	<ul style="list-style-type: none">- Familiarisation avec le concept de cybersécurité.- Sensibiliser à l'importance d'utiliser la cybersécurité.
	<p>Comment identifier les cybermenaces ? Les types de cybermenaces les plus courants. Leur description et comment les identifier.</p>	15 min	Diapositive de présentation 11	<ul style="list-style-type: none">- Apprendre à mieux reconnaître les principales menaces sur Internet.- Familiarisation avec les termes phishing, malware et spam.
	<p>Que pouvons-nous faire ? Principales recommandations à suivre dans les situations suspectes. Discussion de groupe : Les participants discuteront en groupe des questions suivantes : Avez-vous déjà reçu un e-mail, un appel téléphonique ou un SMS suspect ? Qu'est-ce que tu as fait ? Les participants seront encouragés à participer et à donner leur avis sur la base de leurs expériences réelles.</p>	30 minutes	Diapositive de présentation 12	<ul style="list-style-type: none">- Les participants apprennent ce qu'ils peuvent faire en réponse aux menaces.- Améliorer leur confiance dans les situations menaçantes.- Améliorer leurs capacités de réflexion.
	<p>Conseils à mettre en pratique Les principaux conseils pour assurer la sécurité lors de la navigation sur Internet seront fournis aux participants.</p>	15 min	Diapositive de présentation 13	<ul style="list-style-type: none">- Acquisition de conseils qu'ils peuvent mettre en pratique pour améliorer leur cybersécurité.- Améliorer leur utilisation d'Internet en les amenant à l'utiliser de manière plus sécurisée.



	<p>Activité : À quel point ?</p> <p>Le formateur commencera à mettre l'accent sur l'importance de protéger les renseignements personnels en ligne pour assurer notre sécurité. Ensuite, le formateur donnera des instructions liées à l'activité.</p> <p>Les participants recevront plusieurs phrases. Ils doivent lire et identifier quel aspect doit ou ne doit pas être inclus dans un profil de sécurité.</p>	30 minutes	Diapositive de présentation 14	<p>- Consolidation des connaissances en cybersécurité acquises lors de la formation.</p> <p>- Amélioration indirecte de l'utilisation d'Internet par les participants.</p>
<p>Conseils pour le formateur/autres notes importantes pour cette partie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez les présentations visuelles comme outils de soutien pour maintenir l'engagement des participants. • S'assurer que les participants comprennent le contenu proposé en les incitant à poser des questions et à favoriser la discussion à certains moments. • Décomposer les informations pour éviter la surcharge cognitive des participants. • Pour fournir des commentaires si nécessaire. • Être flexible lors de la prestation de la formation. • Favoriser leur participation et leur motivation en les impliquant dans les discussions lors de la formation. 			

Module 2 : Résolution de problèmes				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants acquerront à la fin de l'activité.
<p>2.1</p> <p>Qu'est-ce que la résolution de problèmes ?</p>	<p>Introduction à la résolution de problèmes</p> <p>Introduction à ce qu'est la résolution de problèmes et quels sont les principaux points sur lesquels elle se concentre. Cela aidera les participants à acquérir une connaissance générale et préalable utile pour comprendre les sections suivantes.</p>	30 minutes	Diapositive de présentation 1, 2	<p>- Compréhension du concept de résolution de problèmes.</p> <p>- Sensibilisation à l'importance de la résolution de problèmes.</p>
	<p>Techniques de résolution de problèmes</p> <p>Introduction aux principales techniques de résolution de problèmes.</p> <p>En quoi consistent-ils et comment doivent-ils être appliqués.</p>	60 minutes	Diapositives de présentation 3, 4, 5	<p>- Familiarisation avec les techniques de résolution de problèmes.</p>



				- Reconnaissance et compréhension de la technique du scénario, de la technique d'aggravation, de la technique du grimpeur et de la technique de l'écrivain bloqué.
2.2 Les quatre techniques de résolution de problèmes	Résolution de problèmes techniques. Pourquoi c'est important? Introduction à la résolution de problèmes techniques et objectifs principaux. L'importance d'avoir des compétences de base en résolution de problèmes lorsque l'on travaille avec des appareils technologiques.	15 min	Diapositives de présentation 6, 7	- Apprenez en quoi cela consiste et comment cela nous influence pour avoir des compétences pour résoudre les problèmes techniques. - Accroître les compétences en résolution de problèmes techniques pour améliorer notre utilisation de la technologie.
	Que faire si vous avez un virus Introduction du virus comme l'une des principales causes de problèmes techniques. Présentation des étapes à suivre lorsqu'on a un virus dans l'ordinateur.	40 minutes	Diapositives de présentation 8, 9, 10	- Sensibilisation à l'influence des virus dans la résolution de problèmes techniques. - Connaître les démarches à suivre en cas de prise en charge par un virus.
	Activité : Solutions possibles Les participants recevront les instructions de l'activité. On leur montrera un tableau dans lequel les problèmes techniques apparaissent, sur le côté gauche, et les solutions possibles sur le côté droit. Ils doivent faire correspondre les erreurs courantes avec leurs solutions possibles. Discussion : Les participants discuteront des erreurs les plus courantes qu'ils ont rencontrées, des mesures qu'ils ont appliquées pour résoudre ces problèmes et diront si elles ont fonctionné ou non.	45 minutes	Diapositives de présentation 11, 12	- Consolidation des connaissances de Résolution de Problèmes Techniques de manière pratique. - Conscience des principales erreurs commises dans ce domaine.
	Casser	30 minutes		



2.3 Identification des besoins et réponses technologiques	Identification des besoins et réponses technologiques. Pourquoi est-ce important ? Introduction à l'identification des besoins et des réponses technologiques et objectifs principaux. Pourquoi est-il important d'identifier les besoins et les réponses technologiques ? Exemple	20 min	Diapositives de présentation 13, 14	<ul style="list-style-type: none">- Apprendre quels sont les principaux objectifs de l'identification des besoins technologiques et des réponses.- Comprendre le rôle des outils numériques et l'importance d'identifier les besoins et les réponses.
	Qu'est-ce que le dépannage ? Définition du terme "dépannage". Quand est-il appliqué ? Quels peuvent être des exemples de "Dépannage".	10 minutes	Diapositives de présentation 15, 16	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre ce qu'est le dépannage et comment il nous influence.- Apprenez quand le dépannage est appliqué.
	CONSEILS Affichage des conseils et mesures à suivre et à appliquer en cas de problème technique.	10 minutes	Diapositives de présentation 17, 18	<ul style="list-style-type: none">- Obtenez un ensemble de conseils utiles pour gérer les dépannages courants.- Améliorer nos compétences pour faire face à l'utilisation et aux problèmes liés à l'utilisation des technologies.
	Vider le cache de votre navigateur Quel est le cache du navigateur. Et comment cela influence l'expérience de navigation sur Internet.	10 minutes	Diapositive de présentation 19	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre comment le cache du navigateur peut aider à accélérer la navigation sur le Web.- Comprenez également les problèmes potentiels que le cache peut causer dans certaines situations.
2.4 Utilisation créative des technologies numériques	Utilisation créative des informations essentielles sur les technologies numériques Introduction à l'utilisation créative des technologies numériques. Concepts clés.	10 minutes	Diapositive de présentation 20	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre de manière créative en utilisant les technologies numériques.- Clarification des concepts clés.



	<p>Pourquoi c'est important? Poursuite de l'étude de l'utilisation créative des technologies numériques. Présentation d'exemples d'utilisation créative des technologies numériques.</p>	10 minutes	Diapositive de présentation 21	<ul style="list-style-type: none">- Promotion de l'utilisation créative des technologies numériques.- Acquisition de connaissances pour concevoir l'avenir de manière innovante.
	<p>Robotique Présentation de la robotique. En quoi il consiste. Exemple des 3 lois de la robotique.</p>	15 min	Diapositives de présentation 22, 23	<ul style="list-style-type: none">- Compréhension de ce qu'est la robotique et de ses lois fondamentales.- Amélioration des connaissances de base en robotique dans le domaine de l'utilisation créative des technologies numériques.
	<p>Identifier les informations essentielles sur les lacunes en matière de compétences numériques Introduction à ce que sont les lacunes en matière de compétences numériques. Présentation des objectifs essentiels.</p>	10 minutes	Diapositive de présentation 24	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre le déficit de compétences numériques.- Apprendre les objectifs de son identification.
	<p>Pourquoi c'est important? Pourquoi est-il important d'identifier les écarts de compétences numériques ? Exemple</p>	10 minutes	Diapositive de présentation 25	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre le besoin constant de nouveaux apprentissages pour faire face adéquatement aux diverses tâches numériques.- Sensibiliser au déficit de compétences numériques.
	<p>Activité : vrai ou faux ? En ce qui concerne la discussion sur l'identification du déficit de compétences numériques, les participants recevront certaines déclarations. En groupes, ils devront considérer quelle affirmation est vraie et laquelle est fausse. Lorsqu'ils déterminent qu'une déclaration est fausse, ils devront en discuter et en expliquer la raison. Cela aidera à revoir le contenu précédent et à inspirer la réflexion critique des participants.</p>	30 minutes	Diapositive de présentation 26	<ul style="list-style-type: none">- Établissement de connaissances sur le déficit de compétences numériques et l'importance de son identification.- Synergie d'idées entre les participants à travers la discussion des réponses.
Conseils pour le formateur/aut	<ul style="list-style-type: none">• Utilisez des présentations visuelles préparées comme outils de soutien pour maintenir l'intérêt des participants.			



res notes importantes pour cette partie	<ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que les participants comprennent le contenu présenté en les encourageant à poser des questions et en favorisant la discussion à certains moments. Informations fractionnées pour éviter la surcharge cognitive des participants. Fournir des commentaires si nécessaire. Soyez flexible dans la prestation de la formation. Favorisez la participation et la motivation des participants en les impliquant dans les discussions pendant la formation.
--	--

Module 3 : Maîtrise de l'information et des données				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants acquerront à la fin de l'activité.
3.1 Qu'est-ce que la « maîtrise de l'information et des données » ?	Maîtrise de l'information et des données Sur quoi repose-t-il sur la maîtrise de l'information et des données ? Introduction au contenu principal de la section.	10 minutes	Diapositive de présentation 2	- Apprendre ce qu'est la maîtrise de l'information et des données. - Comprendre l'importance de la maîtrise de l'information et des données.
	Quoi d'autre? Introduction d'autres concepts importants dans la littérature numérique. Approfondir la littérature numérique.	15 min	Diapositives de présentation 3, 4	- Meilleure compréhension de la maîtrise de l'information et des données. - Acquisition de nouveaux concepts importants.
	Compétences Répartition des compétences qui composent l'Information and Data Literacy. Définition des compétences.	20 min	Diapositive de présentation 5	- Compréhension des compétences qui composent l'Information and Data Literacy. - Prise de conscience de l'importance de ces termes



				dans l'Information and Data Literacy.
3.2 Navigation, recherche et filtrage des données, informations et contenus numériques	Navigation, recherche et filtrage de données, d'informations et de contenus numériques. Exemples Présentation de la compétence de manière plus spécifique et avec plus de contenu. Complété par l'ajout d'exemples.	20 min	Diapositives de présentation 6, 7	- Apprendre ce qu'est la navigation, la recherche et le filtrage des données, des informations et du contenu numérique. - Améliorer les connaissances de base à travers des exemples.
	Activité : Moteurs de recherche Cette activité pratique sera divisée en trois parties. Dans la première partie, choisie par le formateur ou individuellement ou en groupe, les participants devront enquêter sur les différents types de moteurs de recherche qui existent. Dans la deuxième partie, ils devront effectuer la même recherche mais dans des moteurs différents pour vérifier comment cela influence la différence de contenu ou d'options et d'outils disponibles dans chaque navigateur. Dans la troisième partie, vous devrez collecter une série de données et d'informations sur les navigateurs que le formateur spécifiera. Ils recueilleront les informations requises dans un tableau, puis compareront les réponses. Après les trois parties, ils doivent discuter de ce qu'ils ont trouvé et des résultats obtenus.	60 minutes	Diapositives de présentation 8, 9 Internet et appareil technologique (smartphone, portable ou ordinateur)	- Consolidation des connaissances offertes sur la navigation, la recherche et le filtrage de données, d'informations et de contenus numériques de manière pratique. - Amélioration de l'expérience de navigation des utilisateurs.
	Casser	30 minutes		
3.3 Évaluation des données, des informations et du contenu numérique	Évaluer les données, les informations et le contenu numérique. Exemples Sur quoi repose-t-il ? Évaluer les données, les informations et les contenus numériques ? Introduction au contenu principal de la section.	20 min	Diapositives de présentation 10, 11	- Apprendre ce qu'est l'évaluation des données, des informations et des contenus numériques. - Améliorer les connaissances de base à travers des exemples.



	<p>Activité 1 : Sources La première partie de l'activité consistera en une discussion de groupe entre les participants sur ce qu'ils pensent être une source d'information.</p>	10 minutes	Diapositive de présentation 12	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer des idées et échanger des informations sur le sujet donné. - Améliorer les compétences de communication et promouvoir la pensée divergente.
	<p>Concept de sources et de types Explication du terme principal et informations essentielles à son sujet. Description des types de sources et leur signification.</p>	20 min	Diapositives de présentation 13, 14	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le terme « sources » et les différents types de sources.
	<p>Activité 2 : Sources Les participants seront encouragés à écrire différents types de sources auxquels ils pensent sur un post-it. Pour ce faire, ils peuvent utiliser des stylos ou des marqueurs et Internet au cas où aucune source ne leur vient à l'esprit. Le formateur dessinera au tableau un tableau avec les différents types de sources qui ont été présentés précédemment et une fois que les participants auront 5 ou 6 exemples de sources, ils les mettront dans les différentes catégories qui apparaissent au tableau en fonction de leur classement. En groupes, ils devront discuter pour savoir si les différents exemples peuvent être fiables ou non.</p> <p>Gestion des données, des informations et du contenu numérique. Exemples</p> <p>Qu'est-ce que la gestion des données, de l'information et du contenu numérique ?</p> <p>Introduction au contenu principal de la section.</p>	50 minutes	Diapositive de présentation 15,16,17 Post-it, stylos/marqueurs l'Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Compréhension approfondie des types de sources et de leur rôle dans l'évaluation des données, des informations et des contenus numériques. - Développer des capacités d'analyse et de communication - Apprendre ce qu'est la gestion des données, de l'information et du contenu numérique. -Améliorer les connaissances de base à travers des exemples.
3.4 fausses nouvelles	<p>Fausses nouvelles Que signifient les fausses nouvelles ? Principaux objectifs des fausses nouvelles Que signifie post-vérité ?</p>	20 min	Diapositive de présentation 2-3	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre ce qu'est une fake news et ses principaux objectifs dans le monde virtuel. - Comprendre le sens de la post-vérité et la différence entre fake news et post-vérité.



	Types de mauvaises informations Décomposition détaillée des différents types de mauvaises informations et leurs significations correspondantes.	15 min	Diapositive de présentation 4-5	- Apprendre à identifier les différents types de mauvaises informations et leur signification.
	Apprenez à nier une Fake News. Des erreurs qui peuvent conduire à des erreurs. Aspects clés pour éviter de contribuer aux fausses nouvelles. Qu'est-ce qu'une erreur et sa relation avec les fausses nouvelles. Types d'erreurs que nous pouvons rencontrer et exemples.	30 minutes	Diapositives de présentation 6-8	- Se familiariser avec les aspects pour ne pas tomber dans les fake news. - Comprendre la signification du sophisme, ses types et son lien avec les fausses nouvelles.
	Activité : Sherlock Holmes En binôme, les participants devront rechercher trois articles sur internet. Les sujets peuvent être variés : sociaux, environnementaux, politiques, etc. Une fois que chaque groupe a sélectionné ses articles, il devra vérifier les informations les concernant en suivant les informations acquises dans les sections précédentes. Ensuite, chaque groupe devra dire quels articles ne sont pas véridiques et lesquels le sont.	40 minutes	Diapositive de présentation 9 l'Internet	- Renforcer les aspects clés appris grâce à ce module. - Sensibiliser les sources à travers des articles spécifiques pour identifier les fake news et les informations fiables.
Conseils pour le formateur/autres notes importantes pour cette partie	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilisez les présentations visuelles comme outils de soutien pour maintenir l'engagement des participants. ● S'assurer que les participants comprennent bien le contenu proposé en délivrant des explications plus simples (moins techniques) lorsqu'il s'agit de termes plus complexes. ● Pour fournir des commentaires si nécessaire. ● Servir à partir des activités pratiques pour créer un environnement dynamique, impliquant et collaboratif qui sert non seulement d'outil de suivi et d'évaluation mais aussi de promotion de la participation et de la motivation des participants. ● Être attentif aux besoins et aux doutes des participants à tout moment. 			

Module 4 : Création de contenu numérique				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants acquerront à la fin de l'activité.



4.1 Création de contenu numérique	Création de contenu numérique Présentation de ce qu'est la création de contenu numérique. Objectifs et champ d'application.	20 min	Diapositive de présentation 2, 3	- Familiarisation avec la création de contenu numérique. - Sensibilisation à ses usages et applications.
	Types de contenus et formats - Présentation des types de contenus numériques avec des exemples. - Présentation des types de formats de contenus numériques et leurs définitions.	30 minutes	Diapositives de présentation 4, 5, 6	- Apprentissage des différents types de contenus numériques pouvant être créés. - Familiarisation avec les différents formats disponibles dans le contenu numérique.
	Création réussie de contenu numérique Conseils pour créer un contenu numérique réussi et de qualité.	5 minutes	Diapositive de présentation 7	- Acquisition d'informations qui aideront à créer un contenu numérique plus réussi. - Améliorer la qualité des contenus numériques qu'ils développent.
	Activité : Nuage de mots Activité pratique qui sera réalisée à partir de Mentimeter, via un lien d'accès. L'objectif sera que les participants composent en collaboration un nuage de mots. Une fois le cloud terminé et tous les participants ont apporté leur contribution, les types de contenus numériques seront discutés, afin d'augmenter les synergies et leurs propres connaissances.	45 minutes	Diapositive de présentation 8 Mentimètre Internet et appareil technologique (smartphone, portable ou ordinateur)	- Consolidation des connaissances transmises sur la création de contenus numériques. - Augmentation des synergies entre les participants pour un apprentissage plus significatif.



	Développement de contenu numérique. Pourquoi c'est important? Présentation expliquant pourquoi le contenu numérique est important et pourquoi il joue un rôle si important de nos jours.	20 min	Diapositives de présentation 9, 10	- Comprendre le rôle du développement de contenu numérique dans la société d'aujourd'hui. - Compléter le contenu sur le contenu numérique.
	Activité 1 : Créer un blog Activité pratique dans laquelle les participants créeront leur propre contenu numérique, en particulier un blog à l'aide de Wordpress. Elle peut se faire individuellement ou en groupe selon les ordinateurs disponibles.	60 minutes	Diapositive de présentation 11 WordPress Internet et appareil technologique (portable ou ordinateur)	- Approfondissement du type de contenu numérique écrit. - Consolidation des connaissances acquises sur les contenus numériques.
	Activité 2 : Créer un podcast Activité pratique qui consistera en l'élaboration d'un podcast par les participants de la formation collectivement. Soutenus par les formateurs, ils franchiront toutes les étapes nécessaires jusqu'au moment de l'enregistrement.	60 minutes	Diapositives de présentation 12-15 Matériel d'enregistrement	- Approfondissement du type de contenu numérique audio. - Consolidation des connaissances acquises sur les contenus numériques.
	Casser	30 minutes		
4.2 Intégration et réélaboration du contenu numérique	Intégration et réélaboration de contenus numériques. Pourquoi c'est important? Aperçu de ce qu'est l'intégration et la refonte de contenu numérique et pourquoi c'est important pour la création de contenu numérique.	20 min	Diapositives de présentation 16, 17	- Comprendre pourquoi il est bénéfique et nécessaire de modifier et mettre à jour les contenus numériques. - Assimilation de cette caractéristique importante du contenu numérique.
	6 étapes pour une création de contenu numérique rentable Introduction et définition des 6 étapes qui permettent la création de contenus numériques rentables.	5 minutes	Diapositive de présentation 18	- Reconnaissance des 6 étapes qui aident à la création de contenu numérique rentable. - Comprendre quel rôle ils jouent dans la création de contenus numériques.



	<p>Activité 1 : Discussion</p> <p>Activité pratique dans laquelle, à travers une série de questions, les participants créeront un groupe de discussion sur le sujet choisi.</p>	15 min	Diapositive de présentation 19	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter les contenus obtenus au cours de ce module et le contenu numérique de manière pratique. - Amélioration des informations dont ils disposent sur les selfies.
	<p>Activité 2 : Prenons un selfie</p> <p>Activité pratique sur la façon de prendre des selfies. L'objectif est que les participants apprennent la meilleure façon de les prendre à partir d'une série de conseils qu'ils mettront en pratique au cours de l'activité.</p>	30 minutes	Diapositives de présentation 20, 21 Téléphone intelligent	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter les contenus obtenus au cours de ce module et le contenu numérique de manière pratique. - Amélioration des informations dont ils disposent sur les selfies.
4.3 Droits d'auteur et licences	<p>Droits d'auteur et licences. Pourquoi c'est important?</p> <p>Introduction à ce que sont le droit d'auteur et les licences.</p> <p>Définitions.</p> <p>Explication de leur importance.</p>	20 min	Diapositive de présentation 2, 3, 4	<ul style="list-style-type: none"> - Familiarisation avec le droit d'auteur et les licences. - Acquisition des concepts de base du droit d'auteur et de la licence.
	<p>Types de licences</p> <p>Répartition des principaux types de licences.</p>	20 min	Diapositives de présentation 5, 6	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrez quels sont les principaux types de licences. - Comprendre quand chaque type de licence est utilisé.
	<p>Activité 1 : Licences</p> <p>Activité pratique dans laquelle les participants pratiqueront l'utilisation des licences à travers une série de questions liées à l'exercice qu'ils réaliseront collectivement.</p>	25 minutes	Diapositive de présentation 7	<ul style="list-style-type: none"> - Meilleure compréhension de ce qu'est la licence. - Augmentation des synergies entre les participants sur le thème de l'activité.
	<p>Activité 2 : Droit d'auteur</p> <p>Dans cette activité, les participants seront confrontés à cinq situations. Ils devront décider en groupe si l'utilisation de l'œuvre dans chaque situation respecte le droit d'auteur. Les groupes avec la bonne réponse gagneront un point.</p>	45 minutes	Diapositive de présentation 8-12	<ul style="list-style-type: none"> - Meilleure compréhension de ce qu'est le droit d'auteur. - Augmentation des synergies entre les participants sur le thème de l'activité.



	<p>La programmation. Pourquoi c'est important?</p> <p>Initiation à la programmation.</p> <p>Définition de la programmation.</p> <p>Explication de son importance dans le contenu numérique.</p>	20 min	Diapositives de présentation 13, 14	<p>- Apprendre de manière simple ce qu'est la programmation et pourquoi elle est utile dans la création de contenu numérique.</p> <p>- Prise de conscience de l'importance que la programmation est en train d'acquérir.</p>
	<p>Termes clés de la programmation informatique</p> <p>Définition des termes clés de la programmation informatique.</p> <p>Informations générales utiles.</p>	30 minutes	Diapositives de présentation 15-19	<p>- Apprendre les principaux termes de programmation clés.</p> <p>- Se familiariser avec les principales fonctionnalités de la programmation.</p>
	<p>Activité : Réfléchir et discuter</p> <p>Activité dans laquelle chaque participant passe quelques minutes à réfléchir à des actions ou activités qu'il fait quotidiennement ou fréquemment et fournit une liste d'énoncés dans l'ordre.</p>	20 min	Diapositive de présentation 20	<p>- Complémentarité des connaissances en programmation offertes.</p> <p>- Promotion de la pensée critique et analytique des participants.</p>
Conseils pour le formateur/autres notes importantes pour cette partie	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez des présentations visuelles préparées comme outils de soutien pour maintenir l'intérêt des participants. • Assurez-vous que les participants comprennent le contenu présenté en les encourageant à poser des questions et en favorisant la discussion à certains moments. • Informations fractionnées pour éviter la surcharge cognitive des participants. • Fournir des commentaires si nécessaire. • Soyez flexible dans la prestation de la formation. • Favorisez la participation et la motivation des participants en les impliquant dans les discussions pendant la formation. 			

1.				
Module 5 : Communication et collaboration				
Unité	Description du déroulement de l'activité, contenu, méthodes.	Durée de l'activité (en minutes):théorie /exercices	Aides didactiques	Objectifs de l'activité. Compétences, connaissances, attitudes que les participants



				acquerront à la fin de l'activité.
5.1 Interagir grâce aux technologies numériques	Communication et coopération Explication de ce sur quoi reposent la communication et la collaboration	30 minutes	Diapositive de présentation 2	- Compréhension de ce que sont la communication et la collaboration. - Sensibilisation au rôle de la communication et de la collaboration dans la citoyenneté participative.
	Que signifie la citoyenneté participative ? Compétences Signification de la citoyenneté participative Liste des compétences que la communication et la collaboration impliquent dans le domaine des compétences numériques	30 minutes	Diapositives de présentation 3, 4	- Apprendre ce qu'est la citoyenneté participative. - Comprendre les compétences impliquées.
	Interagir grâce aux technologies numériques. Exemples Qu'est-ce qu'interagir grâce aux technologies numériques ? Introduction au contenu principal de la section	25 minutes	Diapositives de présentation 5, 6	- Comprendre à quoi ça sert Interagir par les technologies numériques. - Consolidation des connaissances par des exemples.
	Activité : Organisation de l'information Le but de cette activité est d'apprendre à organiser les informations que nous connaissons sur les personnes, les lieux et les actualités en ligne. Les participants seront divisés en groupes de trois et recevront trois listes contenant des termes différents. Ils devront lire une phrase, un titre, un article, etc. Ensuite, ils devront pouvoir faire des catégories associées à des mots clés. Les principales consignes à suivre par chaque groupe sont : 2. La première personne dit une phrase de la liste ci-dessous 3. Le second répond le plus vite possible avec le premier mot qui lui vient à l'esprit 4. Le troisième écrit le nouveau mot	35 minutes	Diapositives de présentation 7, 8 Post-it et stylos (pour chaque groupe)	- Impact accru du contenu sur la communication et la collaboration. - Amélioration des compétences de communication des participants.



	Casser	30 minutes		
5.2 Partage via les technologies numériques	Qu'est-ce que le partage via les technologies numériques ? Introduction au contenu principal de la section	60 minutes	Diapositives de présentation 9, 10	- Apprendre à quoi sert le partage par les technologies numériques. - Sensibiliser à l'importance du partage grâce aux technologies numériques.
5.3 Collaborer grâce aux technologies numériques	S'engager dans la citoyenneté grâce aux technologies numériques. Exemples Qu'est-ce que l'engagement citoyen par le numérique ? Introduction au contenu principal de la section.	20 min	Diapositives de présentation 11, 12	- Comprendre ce que signifie participer à la société grâce à l'utilisation des technologies numériques. - Améliorer les connaissances acquises par des exemples.
	Activité : Annonces persuasives Dans cette activité, les participants seront encouragés à créer une affiche/dépliant ou un t-shirt avec l'appel à l'action pour se lever contre la cyberintimidation en utilisant la plateforme Canva. Pour ce faire, le formateur fournira des directives étape par étape sur la façon de saisir l'application et de créer l'affiche. Les participants recevront des instructions et un soutien pendant l'activité à tout moment. Une fois leur création terminée, ils montreront le résultat au reste de la classe.	25 minutes	Diapositive de présentation 13 Toile Internet et appareil technologique (smartphone, portable ou ordinateur)	- Amélioration de leurs compétences numériques, plus spécifiquement l'utilisation de Canva comme outil. - Une implication accrue des participants dans la citoyenneté participative.
	Débat : avec qui discutez-vous ? Un environnement de discussion sera créé autour de deux questions principales qui seront proposées aux participants dans l'ordre suivant : 5. Avez-vous déjà discuté avec quelqu'un en ligne ? Avec qui discutez-tu ? À quelle fréquence?	30 minutes	Diapositive de présentation 14	- Augmentation des synergies par rapport au thème de la section et du module.



	<p>Les participants seront encouragés à transmettre leurs expériences ainsi qu'à échanger des réflexions et des perspectives autour du sujet donné.</p> <p>6. <i>Quels risques peut-il y avoir ? Faites une liste et partagez-la avec votre partenaire.</i></p> <p>Les participants utiliseront du papier et un stylo pour faire une liste comme demandé et la partager avec le reste de la classe.</p>		<p>Feuille de papier et stylo (pour chaque participant)</p>	<p>- Meilleure utilisation des technologies numériques par les participants.</p>
	<p>Identité numérique. Qu'est-ce que l'identité numérique ? Accent mis sur l'importance de l'identité numérique</p>	<p>20 min</p>	<p>Diapositives de présentation 15, 16</p>	<p>- Comprendre ce qu'est l'identité numérique. - Sensibilisation à l'importance de l'identité numérique.</p>
	<p>Activité 1 : En ligne et hors ligne</p> <p>Le formateur formera des groupes de 3 à 5 participants pour répondre aux questions suivantes :</p> <p>7. Y a-t-il une différence entre la façon dont vous vous présentez en ligne et la façon dont vous vous présentez dans la vraie vie ?</p> <p>8. Faites une liste des choses que vous faites en ligne et que vous ne feriez pas en face à face.</p> <p>9. Partagez votre liste avec votre groupe et voyez ce que vous avez en commun.</p> <p>Ces points favoriseront la discussion entre les participants autour du sujet donné.</p> <p>De plus, les participants devront répondre aux points suivants afin de les aider à améliorer l'identité numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réfléchissez à ce que vous voulez partager en ligne - Enlevez tout ce qui vous met mal à l'aise <p>Avec l'aide du formateur, il leur sera demandé de faire la distinction entre professionnel-personnel et public-privé.</p>	<p>25 minutes</p>	<p>Diapositive de présentation 17 Feuille de papier et stylo (pour chaque participant)</p>	<p>- Meilleure compréhension de l'identité numérique en ligne et hors ligne. - Améliorer les habitudes des participants par rapport à leur identité numérique. - Apprendre les différences entre les identités professionnelles-personnelles et publiques-privées.</p>
	<p>Activité 2 : Un bon profil</p> <p>Le formateur fournira des instructions spécifiques aux participants sur la façon de créer un bon profil. Pour ce faire, ils suivront les directives suivantes :</p>	<p>25 minutes</p>	<p>Diapositive de présentation 19 Feuille de papier et</p>	<p>- Renforcer les notions et astuces pour créer un bon profil pour améliorer son identité numérique.</p>



	<ol style="list-style-type: none">10. Sur une feuille de papier, les participants créeront leur propre profil axé sur le fait d'être un leader dans la session.11. Ils peuvent mettre leurs informations personnelles, leurs compétences, s'ils ont une expérience professionnelle...12. Les participants seront guidés pour ne pas inclure tout ce qui n'est pas " professionnel "13. Ensuite, en groupes de trois, les participants partageront leurs profils et décideront lequel leur plaît le plus.14. Le profil le plus voté sera présenté au reste de la classe.		stylo (pour chaque participant)	
	<p>Collaborer grâce aux technologies numériques. Composants</p> <p>Qu'est-ce que la collaboration via les technologies numériques ?</p> <p>Liste des principales composantes en termes de collaboration par le biais des technologies numériques.</p>	20 min	Diapositives de présentation 2, 3	- Se familiariser avec la notion de collaboration par le biais des technologies numériques et les principaux concepts qui s'y rapportent.
	<p>Activité 1 : Découvrir</p> <p>Pour mener à bien cette activité, le formateur fournira aux participants le soutien nécessaire en fonction de leurs besoins et des doutes pouvant survenir lors de l'explication des consignes. Cette activité vise à enseigner aux participants les principales notions pratiques sur la cartographie via OpenStreetMaps (OMS). Les participants accéderont au site suivant : openstreetmap.org et prêteront attention aux instructions de l'activité qui seront basées sur l'ordre suivant :</p> <ol style="list-style-type: none">15. Si c'est la première fois que vous utilisez le service :16. Créer un compte. Vous pouvez suivre cette activité sans compte, mais vous ne pourrez pas publier vos modifications en ligne.17. Si vous utilisez un appareil sur lequel OsmAnd n'a jamais été utilisé :18. Installez l'application OsmAnd sur les téléphones et/ou appareils que vous utiliserez pour cet atelier19. Télécharger les cartes (voir ci-dessous)20. Activez le plugin OpenStreetMap Editing (voir ci-dessous) 21. Si vous utilisez un appareil sur lequel OsmAnd a déjà été utilisé :22. Ouvrez l'application et vérifiez que les cartes sont à jour	45 minutes	Diapositives de présentation 4, 5 SGD Internet et appareil technologique (smartphone, portable ou ordinateur)	- Se familiariser avec la cartographie par le biais d'appareils numériques - Comprendre comment utiliser un service cartographique collaboratif tel que Openstreetmap (OMS) - Promouvoir la collaboration et l'interaction entre les participants et les formateurs.



	<p>Activité 2 : Contribuer à wikipedia</p> <p>Dans cette activité, le formateur expliquera d'abord ce qu'est Wikipédia et comment les gens peuvent y contribuer. Ensuite, les participants, avec le soutien constant du formateur, réaliseront une activité de recherche en tenant compte des points principaux suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">23. Faites des recherches sur un sujet que vous aimez24. Assurez-vous que les informations sont fiables25. Demandez l'avis des partenaires26. Contribuez à wikipédia !	30 minutes	Diapositive de présentation 6 Wikipédia	<ul style="list-style-type: none">- Améliorer l'engagement des participants dans le domaine de l'organisation de l'information en ligne.- Développer les compétences critiques et analytiques des participants
5.4 Gestion de l'identité numérique	<p>Nétiquette. Exemples</p> <p>Que veut dire Nétiquette ?</p> <p>Introduction au contenu principal de la section.</p>	30 minutes	Diapositives de présentation 7, 8	<ul style="list-style-type: none">- Apprentissage de la notion de nétiquette et des notions qui s'y rattachent.
	<p>Activité : Comportement en ligne</p> <p>Les participants seront d'abord initiés à la pertinence du comportement en ligne et à ses effets. Concernant cette notion, les participants seront encouragés à réfléchir, poser et discuter les questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">27. Avez-vous (ou quelqu'un que vous connaissez) vu quelqu'un être négatif sur le web ? Qu'est-ce que cela vous a fait ressentir?28. Avez-vous (ou quelqu'un que vous connaissez) déjà fait l'expérience d'un acte de gentillesse aléatoire sur le Web ? Qu'avez-vous ressenti ?29. Quelles actions simples pouvons-nous entreprendre pour transformer les interactions négatives en interactions positives ?	30 minutes	Diapositive de présentation 9	<ul style="list-style-type: none">- Connaître les comportements dans le monde virtuel, ses effets et son impact sur les autres.- Favoriser les compétences de communication des participants par l'interaction et la participation.
	<p>Jeu de cartes</p> <p>Dans cette activité, les participants auront différentes cartes avec des commentaires et ils devront classer les cartes en trois catégories (déjà montrées) selon leur ton. Puis, une fois les commentaires triés, ils donneront leur avis sur les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">30. lequel des trois commentaires a le plus grand nombre d'interprétations différentes	30 minutes	Diapositives de présentation 10, 11 Cartes (pour chaque participant)	<ul style="list-style-type: none">- Compréhension approfondie des tonalités des comportements en termes d'interaction en ligne.- Promouvoir les compétences de communication et de travail en équipe.



	<p>31. lequel des trois commentaires est le plus susceptible de provoquer un conflit s'il est mal interprété</p> <p>32. Enfin, demandez-leur de penser à différentes interprétations possibles pour chaque commentaire.</p> <p>Tous les participants seront encouragés à participer, à donner leur avis sur les points précédents et à échanger des points de vue différents lorsqu'il y a des divergences sur les mêmes points.</p>			- Accroître la pensée critique et analytique des participants.
	<p>Gestion de l'identité numérique. Comment pouvez-vous contribuer à protéger votre identité numérique ?</p> <p>Qu'est-ce que la gestion de l'identité numérique ?</p> <p>Conseils et recommandations pour aider les personnes à protéger leur identité numérique</p>	30 minutes	Diapositives de présentation 12, 13	<p>- Se familiariser avec la gestion de l'identité numérique.</p> <p>- Acquérir des informations sur la manière de protéger son identité numérique.</p>
	<p>Activité : Créer une identité numérique</p> <p>L'objectif principal de cette activité est d'amener les participants à créer leur propre identité numérique. Pour ce faire, il leur sera fourni une fiche modèle qu'ils devront compléter en fonction des informations qui y sont demandées. Avant et pendant l'exécution de l'activité, le formateur proposera des instructions, des lignes directrices et des recommandations que les participants doivent prendre en compte et suivre pour mener à bien la tâche. Une fois qu'ils auront terminé, ils présenteront leur identité virtuelle au reste de leurs pairs.</p>	60 minutes	Diapositives de présentation 14, 15 Feuille modèle et stylo (pour chaque participant)	<p>- Renforcer les concepts et contenus vus lors des sessions précédentes en termes de création d'une identité numérique sûre.</p> <p>- Développer des compétences en communication écrite et orale.</p>
Conseils pour le formateur/autres notes importantes pour cette partie	<p>33. Utilisez des présentations visuelles préparées comme outils de soutien pour maintenir l'intérêt des participants.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fournir des informations préliminaires avant de faire les activités pratiques qui nécessitent l'utilisation d'outils numériques ou de sites Web qu'ils ne connaissent pas. ● Assurez-vous que les participants comprennent le contenu présenté en les encourageant à poser des questions et en favorisant la discussion à certains moments. ● Informations fractionnées pour éviter la surcharge cognitive des participants. ● Fournir des commentaires si nécessaire. ● Soyez flexible dans la prestation de la formation. ● Favorisez la participation et la motivation des participants en les impliquant dans les discussions pendant la formation. 			



**Cofinancé par
l'Union européenne**



Cofinancé par
l'Union européenne

Clause de non-responsabilité : Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



**PATERNITÉ – PAS D'UTILISATION
COMMERCIALE – PARTAGE DANS LES MÊMES
CONDITIONS
(CC BY-NC-SA)**

Cette licence permet à d'autres de remixer, adapter et construire à partir de cette œuvre à des fins non commerciales, à condition qu'ils nous créditent et accordent une licence à leurs nouvelles créations selon les mêmes conditions.

PUBLICATION GRATUITE

