

Syllabus Complet

Usages & équilibre

| Addiction numérique |
|---|
| Remarque : Atelier introspectif pour tous publics, utile en prévention ou en accompagnement. |
| Objectif final : Retrouver un équilibre sain et personnalisé dans ses usages numériques. |
| Méthodes pédagogiques : Apports théoriques, atelier introspectif, échanges guidés. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Comprendre les mécanismes d'addiction Atelier introspectif : "Je fais le point sur mes usages" Stratégies pour retrouver un équilibre |

| Hygiène numérique |
|---|
| Remarque : Atelier essentiel pour renforcer la sécurité personnelle en ligne. |
| Objectif final : Développer des réflexes simples pour protéger sa vie privée et sécuriser ses usages. |
| Méthodes pédagogiques : Démonstrations, exercices pratiques, échanges sur les réglages. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Identifier les risques courants Atelier pratique : "Mes réglages, ma sécurité" Vie privée : ce que je montre, ce que je garde |

| Réseaux sociaux responsable |
|--|
| Remarque : Atelier utile pour les jeunes et les professionnels en reconversion. |
| Objectif final : Adopter une pratique plus consciente et sécurisée des réseaux sociaux. |
| Méthodes pédagogiques : Décryptage d'algorithmes, introspection sur l'image de soi, atelier de sécurisation. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Les coulisses des algorithmes Image de soi & impacts psychologiques Atelier pratique : "Je sécurise mes réseaux" |

Esprit critique et Sécurité

| Arnaques en ligne |
|--|
| Remarque : Atelier de sensibilisation adapté à tous les publics. |
| Objectif final : Savoir détecter les escroqueries numériques et réagir en cas de doute. |
| Méthodes pédagogiques : Panorama des arnaques, jeu de rôle "déTECTIVE du web", bonnes pratiques. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Panorama des escroqueries numériques Atelier pratique : "DéTECTIVE du web" Réactions et bonnes pratiques |

| Fake news et désinformation |
|---|
| Remarque : Atelier pour développer l'esprit critique face à l'information numérique. |
| Objectif final : Savoir vérifier les contenus et choisir ce que l'on partage. |
| Méthodes pédagogiques : Décryptage de mécanismes, atelier "déTECTIVE de l'info", débat critique. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Comprendre les mécanismes de désinformation Atelier pratique : "DéTECTIVE de l'info" Développer son esprit critique |

Autonomie pratique

| Ma boîte à outils numérique |
|--|
| Remarque : Atelier pratique pour gagner en autonomie dans les démarches quotidiennes. |
| Objectif final : Découvrir et tester des outils numériques utiles au quotidien. |
| Méthodes pédagogiques : Exploration guidée, démonstrations, tests individuels. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Panorama des outils utiles pour les démarches Atelier pratique : "Je teste un outil" Conseils pour choisir et utiliser les bons outils selon ses besoins |

| Mon compagnon numérique |
|--|
| Remarque : Pour découvrir son smartphone ou ordinateur en toute simplicité, sans jargon ni pression. |
| Objectif final : Se familiariser avec les fonctions essentielles du smartphone ou de l'ordinateur. |
| Méthodes pédagogiques : Exercices pas à pas, démonstrations, pair-aidance. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Découverte du smartphone et de l'ordinateur Atelier pratique : "Je prends en main mon appareil" Conseils personnalisés |

Découverte et expérimentation de l'intelligence artificielle

| Découverte de l'IA | |
|---|--|
| Remarque : Atelier accessible pour démystifier l'intelligence artificielle. | |
| Objectif final : Comprendre les usages concrets de l'IA et expérimenter un outil. | |
| Méthodes pédagogiques : Apports vulgarisés, exemples du quotidien, test d'une IA. | |
| Durée : 3h30 (Adaptable) | |
| Objectifs | |
| Démystification de l'intelligence artificielle Exemples concrets dans la vie quotidienne Atelier pratique : "Je teste une IA" | |

| IA pour l'emploi | |
|---|--|
| Remarque : Atelier utile pour les personnes en recherche d'emploi ou en reconversion. | |
| Objectif final : Identifier les usages pertinents de l'IA pour booster sa recherche d'emploi. | |
| Méthodes pédagogiques : Panorama d'outils, test d'IA, réflexion sur son profil. | |
| Durée : 3h30 (Adaptable) | |
| Objectifs | |
| Panorama des usages IA dans le monde professionnel Atelier pratique : "Je teste une IA utile" Réflexion personnelle : "Et moi dans tout ça ?" | |

Création assistée

| Découverte de l'IA |
|--|
| Remarque : Atelier créatif et accessible pour valoriser son activité ou profil. |
| Objectif final : Repartir avec une première version de page web personnalisée. |
| Méthodes pédagogiques : Exploration d'outils IA, structuration de contenu, création guidée. |
| Durée : 3h30 (Adaptable) |
| Objectifs |
| Panorama des outils IA pour la création web Atelier pratique : "Je crée ma première page" Structurer son contenu et son image en ligne |

Orientation et inspiration

| Découverte des métiers du numérique | |
|---|--|
| Remarque : Atelier d'orientation pour publics en questionnement ou reconversion. | |
| Objectif final : Identifier ses appétences et découvrir les métiers du numérique. | |
| Méthodes pédagogiques : Exploration guidée, témoignages, réflexion personnelle. | |
| Durée : 3h30 (Adaptable) | |
| Objectifs | |
| Exploration des grandes familles de métiers Zoom sur des métiers emblématiques et leurs réalités Atelier introspectif : "Et moi dans tout ça ?" | |

| Découverte du métier de développeur | |
|---|--|
| Remarque : Une première immersion dans le monde du code, accessible et ludique. | |
| Objectif final : Comprendre la logique du code et les bases du métier. | |
| Méthodes pédagogiques : Exercices progressifs, décryptage de logique, mini-projets. | |
| Durée : 3h30 (Adaptable) | |
| Objectifs | |
| Fondamentaux du développement web Atelier pratique : "Je crée une mini-page" Structurer son code et comprendre la logique | |

| Découverte du métier de designer UX/UI | |
|---|--|
| Remarque : Pour explorer comment le design numérique façonne nos usages et nos émotions. | |
| Objectif final : Comprendre les enjeux du design d'interface et d'expérience. | |
| Méthodes pédagogiques : Présentation de cas, manipulation d'outils, réflexion visuelle. | |
| Durée : 3h30 (Adaptable) | |
| Objectifs | |
| Fondamentaux du design UX/UI Atelier pratique : "Je réalise un wireframe" Justifier ses choix visuels et fonctionnels | |

Compétences créatives

| Initiation Designer UX/UI |
|---|
| Remarque : Formation pour débuter dans le design numérique. |
| Objectif final : Savoir concevoir une interface et justifier ses choix visuels. |
| Méthodes pédagogiques : Apports théoriques, manipulation d'outils, prototypage interactif. |
| Durée : 35h (Adaptable) |
| Objectifs |
| Comprendre les principes de l'UX et de l'UI Manipuler des outils graphiques et de prototypage Atelier pratique : "Je conçois une interface interactive" |

| Initiation au développement |
|---|
| Remarque : Formation pour s'initier à la programmation. |
| Objectif final : Acquérir les bases du code et structurer ses premiers programmes. |
| Méthodes pédagogiques : Exercices progressifs, logique algorithmique, structuration de code. |
| Durée : 35h (Adaptable) |
| Objectifs |
| Démystifier le code et les algorithmes simples Structurer son premier programme Atelier pratique : "Je crée mon premier script" |

Gestion de projet

| Méthode agile |
|---|
| Remarque : Atelier immersif pour découvrir l'agilité en gestion de projet. |
| Objectif final : Savoir appliquer les principes agiles dans ses projets. |
| Méthodes pédagogiques : Mise en situation ludique, simulation de projet, échanges collaboratifs. |
| Durée : 17h - 35h (Adaptable) |
| Objectifs |
| Principes de l'agilité et cadre Scrum Lancement et planification adaptative Suivi itératif et amélioration continue |

| Conduite de projet |
|---|
| Remarque : Formation structurante pour coordonner un projet digital. |
| Objectif final : Maîtriser les étapes clés d'un projet web, du brief à la soutenance. |
| Méthodes pédagogiques : Apports méthodologiques (PMBOK), cas pratiques, suivi de projet. |
| Durée : 35h (Adaptable) |
| Objectifs |
| Fondamentaux & cadre PMBOK Démarrage et planification du projet Exécution, suivi et clôture |