

# Le parcours de formation

De prochaines dates seront également proposées, en Haute-Garonne, puis sur l'Aude, les Hautes-Pyrénées, le Gers

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Introduction aux impacts environnementaux du numérique	Abordons concrètement la question de la sobriété ! Quels objets ? Quels impacts ?	Les mains dedans ! Démontez son PC portable !	Les mains dedans, la suite ! Démontez son PC portable !	Créer un atelier inclusif : comment gérer les différents niveaux des participants.e.s ?
Gérons les problématiques générées au sein d'un atelier de réemploi de matériel informatique !	Système d'exploitation et suite logicielle : faire son choix de manière éclairée et responsable !	L'atelier et les publics en difficultés numériques et sociales	Animons un atelier de réparation et de réemploi !	Bilan et SAV Remise des kits outils et pédagogiques

Remise des ordinateurs pour le premier atelier en autonomie

## Public cible

Formateurs/trices et médiateurs/trices numériques intervenant auprès de publics précaires.

## Prérequis

- Avoir déjà mis en place des actions collectives de médiation numérique

## Points d'attention

Il est impératif de suivre l'intégralité des modules, dans le cadre du dispositif Court-circlic



Formation sous réserve d'inscription

Demande de renseignements complémentaires :  
formation@court-circlic.fr



# Introduction aux impacts environnementaux du numérique



Module C01



3h30

À l'heure du dérèglement climatique, le numérique apparaît comme une solution future, plus « écologique » que le papier mais qu'en est-il réellement des impacts environnementaux du numérique ? Ces dernières années se développent des mesures pour prendre en compte notre empreinte carbone, des indicateurs pour dénoncer les plus grands pollueurs et des méthodes pour économiser l'énergie, une ressource primordiale.

## Objectifs pédagogiques :

1. Comprendre les enjeux environnementaux et sociaux du numérique pour l'environnement et la société
2. Identifier des moyens d'actions pour un numérique responsable
3. Développer un regard critique par rapport à la prépondérance du numérique dans le monde actuel et pouvoir comprendre les débats autour de ces thématiques
4. Pouvoir sensibiliser d'autres personnes grâce à des exercices pratiques.

## Contenu :

Il s'agira dans ce temps de formation, de comprendre les principaux impacts environnementaux et sociaux du numérique, les hiérarchiser et trouver des moyens d'actions autant collectifs qu'individuels pour développer un numérique responsable et durable accessible à toutes et tous.

## Méthodes pédagogiques :

Active, interrogative :

- Quiz des impacts environnementaux du numérique
- Puzzle monde : la face cachée du numérique
- Analyse de notre empreinte environnementale sur le web

## Modalités d'évaluation :

Un quiz



Des fiches supports seront remises



# Gérons les problématiques genrées au sein d'un atelier de remploi de matériel informatique !



Module C02



3h30

Le numérique est empreint de stéréotypes de sexes à l'image du « hacker » alors que les premières informaticiennes étaient des femmes ! Aussi, les associations de bricolage et d'informatique sont composées très majoritairement par des hommes. Afin de créer d'autres imaginaires et possibles, nous avons construit ce module pour pouvoir mieux prévenir ce rapport de force au sein des ateliers de réparation.

## Objectifs pédagogiques :

1. Appréhender les dynamiques de genre avant de se lancer dans une situation d'animation.
2. Identifier les situations problématiques qui peuvent avoir lieu au sein des ateliers
3. Mettre en place des outils permettant la construction d'une mixité et d'une égalité au sein de ses ateliers.

## Contenu :

Il s'agira dans ce temps de formation, de comprendre les problématiques genrées en jeu lors d'un atelier de réparation numérique, et des techniques possibles pour les contrôler.

## Méthodes pédagogiques :

Active, interrogative, expositive :

- Un quiz sur les problématiques de genre dans le numérique
- Mise en situations : réparation et genre
- Des vidéos

## Modalités d'évaluation :


Un quiz



Des fiches supports seront remises

# Abordons concrètement la question de la sobriété ! Quels objets ? Quels impacts ?

 Module C03

 3h30

Les sites web, le « cloud », les mails, les fichiers, toutes nos interactions numériques ont peu à peu remplacés des objets palpables du quotidien pour l'être humain tels que le courrier, le journal, les DVD, les jeux de sociétés... Ce face à face à la machine laisse parfois penser qu'il n'y a rien de matériel derrière nos ordinateurs. et pourtant...!

## Objectifs pédagogiques :

1. Comprendre la face cachée du numérique : la matérialité des terminaux, le cycle de vie des objets et leurs provenances.
2. Identifier des moyens d'actions pour un numérique responsable à travers des activités autour de la réparabilité et l'achat.
3. Développer un regard critique sur les impacts sociaux et environnementaux du numérique.
4. Pouvoir sensibiliser d'autres personnes pour l'augmentation de la durée de vie de leurs équipements.

## Contenu :

Ce module a été pensé pour nous permettre de prendre conscience de la matérialité du numérique, « il n'y a rien dans les nuages », du cycle de vie et des différents impacts au cours de celui-ci, de la mondialisation du numérique... Cependant, nous aurons également à cœur d'imaginer des bonnes pratiques dans nos rapports aux équipements.

## Méthodes pédagogiques :

Active, interrogative, expositive :

- Jeu brise glace notre impact du numérique
- Jeu de cartes : composition d'un ordinateur
- Jeu des 7 différences autour de la réparabilité d'un ordinateur
- Activité 2 : indice de réparabilité et smartphone

## Modalités d'évaluation :

Un test autour du vocabulaire informatique



Des fiches supports seront remises

# Système d'exploitation et suite logicielle : faire son choix de manière éclairée et reponsable !



Module C04



3h30

Le système d'exploitation est le logiciel principal d'un ordinateur car il permet aux programmes de fonctionner. Il en existe plus de 10 000 mais plus de 95 % des personnes utilisent un système dit « propriétaire ». Ces systèmes peuvent souvent diminuer la durée de vie des machines de part leurs mises à jour qui cherchent la performance et non la durée de vie.

## Objectifs pédagogiques :

1. Connaître les différentes possibilités en termes de systèmes d'exploitation et de logiciels populaires.
2. Identifier les forces et faiblesses de chaque système en ayant un regard critique sur les logiciels propriétaires.
3. Savoir conseiller un système d'exploitation.
4. Être en capacité de suivre les procédures d'installation classique de systèmes d'exploitation et logiciels.

## Contenu :

Notre objectif sera donc de présenter les différents systèmes les plus utilisés à notre portée, de les découvrir, d'en comprendre les avantages et limites. Dans un second temps, nous aborderons les procédures d'installation pour que les personnes formées puissent être en capacité de procéder elles-même à l'installation des machines tout en favorisant le faire des publics qu'elles accueilleront dans leurs ateliers.

## Méthodes pédagogiques :

- Brainstorming
- Manipulation sur clé USB
- Mise en situation : installation d'un système

## Modalités d'évaluation :

Une installation d'un système


Un test sur la connaissance des logiciels libres



Des fiches supports seront remises

# Les mains dedans ! Démontez son PC portable !

 Module C05

 3h30

Les ordinateurs portables sont utilisés en France en moyenne entre 4 et 5 années, leur durée de vie pourrait facilement être doublé par des changements simples et un entretien logiciel et matériel de la machine. Cela entraînerait un gain social et environnemental.

## Objectifs pédagogiques :

1. Comprendre les pannes courantes des ordinateurs fixes et portables.
2. Identifier les pannes réparables par un groupe avec peu de compétences numériques.
3. Suivre un process de réparation

## Contenu :

Le module s'appuie sur un modèle de processus de reconditionnement pour faire face aux pannes du quotidien et penser à une réparabilité maximum du numérique.

Les participant.e.s apprendront par la pratique à tester des machines, à les classer et à suivre un process de réparation informatique basique.

## Méthodes pédagogiques :

- Manipulation : diagnostic de 6 machines de manière collective
- Mise en situation individuelle
- Classement des machines par opération

## Modalités d'évaluation :

Une fiche de suivi


Une mise en situation



Des fiches supports seront remises

# L'atelier et les publics en difficultés numériques et sociales

 Module C06

 3h30

Les ateliers de réparation et réemploi vise à permettre aux personnes qui n'ont pas les moyens d'acheter un smartphone ou un PC de l'obtenir gratuitement.

Les personnes qui assistent à cet atelier ne sont pas du tout familières avec le numérique et il faut donc préparer au maximum la tenue de l'atelier pour éviter les désagréments ou « dégouter » les personnes du numérique.

## Objectifs pédagogiques :

1. Comprendre les enjeux autour de la gestion d'un atelier de réparation et réemploi et le suivi de ces ateliers.
2. Identifier les étapes clés et les difficultés rencontrées.
3. Gérer un fichier de suivi des machines et des participant-e-s.

## Contenu :

Ce module aborde tout d'abord le retour d'expérience sur les ateliers de réparation. Nous proposons également la mise en place des indicateurs de suivi et de gestion de l'atelier afin de mesurer les impacts des problématiques sociales et environnementales.

## Méthodes pédagogiques :

- L'interview : compétences d'animation requises
- Construction de scénarios
- Mise en situation : problématiques dans l'animation d'une séquence

## Modalités d'évaluation :

Une mise en situation



Des fiches supports seront remises

# Les mains dedans, la suite ! Démontez son PC portable !



Module C07



3h30

Les ordinateurs portables sont utilisés en France en moyenne entre 4 et 5 années, leur durée de vie pourrait facilement être doublée par des changements simples et un entretien logiciel et matériel de la machine. Cela entraînerait un gain social et environnemental.

Ce module est la suite du module éponyme réalisé plus tôt.

## Objectifs pédagogiques :

1. Approfondir les connaissances matérielles des ordinateurs.
2. Suivre un processus de test.
3. Animer un temps de réparation informatique.

## Contenu :

Les stagiaires apprendront par la pratique à tester des machines, à les classer et à suivre un processus de réparation informatique basique. Dans ce deuxième temps, les personnes devront apprendre aussi à transmettre par l'animation d'un temps de formation.

## Méthodes pédagogiques :

- Fin des manipulations de diagnostic de 6 machines de manière collective
- Mise en situation : « les pannes obscures »
- Quiz : « qu'est ce qu'on répare ? »

## Modalités d'évaluation :

Une mise en situation

Un quiz




Des fiches supports seront remises



# Animons un atelier de réparation et de réemploi !

 Module C08

 3h30

Ce module poursuit les apports du module “L’atelier et les publics en difficultés numériques et sociales”.

## Objectifs pédagogiques :

1. Comprendre les enjeux autour de la gestion d’un atelier de réparation et réemploi
2. Identifier les étapes clés et les difficultés rencontrées.
3. Se mettre en situation d’animation concrète.

## Contenu :

Axé sur des mises en situation, le module évoque les questions de posture, de fiche séquences...

## Méthodes pédagogiques :

- Structure d’animation d’un atelier : mise en situation personnes formées et animateur.trices

## Modalités d’évaluation :

Mise en situation réelle et évaluation collective de l’animation



Des fiches supports seront remises

# Créer un atelier inclusif : comment gérer les différents niveaux des participant.e.s ?



Module C09



3h30

Comment penser la différenciation pédagogique auprès de publics en difficulté multi-niveaux, multiculturels... ? Quels dispositifs mettre en œuvre ? Et comment la prise en compte des disparités à l'intérieur d'un groupe peut-il contribuer à enrichir les dispositifs pédagogiques adaptés à la différenciation ?

## Objectifs pédagogiques :

1. Rédiger un scénario de formation adapté à un public hétérogène dans le cadre d'un atelier de réparation et réemploi
2. Organiser une séance avec des publics hétérogènes.

## Contenu :

Ce module aborde concrètement la gestion d'un groupe hétérogène au sein des ateliers, et permet aux participant.e.s de, concrètement, penser des scénarios adaptés.

## Méthodes pédagogiques :

- Mise en situation : imaginer un scénario de formation adapté à un public hétérogène
- Rédaction de scénarios selon des modalités différentes

## Modalités d'évaluation :

Mise en pratique en petits groupes.  
Une autoévaluation des acquis en fin de séance



Des fiches supports seront remises

## SAV et bilans

Les modules précédents doivent donner les clefs pour animer un atelier de réparation et réemploi. Cependant, des questions peuvent avoir été soulevées sans avoir eu de réponses. Les participant-e-s ont également pu en dehors des heures de formation, par la documentation fournie, avoir de nouvelles questions.

### Objectifs pédagogiques :

1. Pouvoir poser les questions qui restent en suspens après ces quatre jours et demi de formation.
2. Identifier nos capacités à pouvoir animer un temps de formation similaire.
3. Améliorer la formation grâce aux différents bilans des participant-e-s.

### Contenu :

Ce module est donc consacré à la résolution collectives des questions techniques et pédagogiques.

Il s'agira également de faire un bilan pour les personnes formées autant individuel sur leurs capacités d'animation d'ateliers ou de formations ainsi que sur le contenu de formation pour faire évoluer cette dernière en fonction des retours.

### Méthodes pédagogiques :

- Jeu des post-it
- Grille d'auto-évaluation
- Cercle de bilan

### Modalités d'évaluation :

Un cercle de bilan

Une fiche bilan du module et des autres modules

La grille d'auto-évaluation



Des fiches supports seront remises, ainsi que les ordinateurs pré-diagnostiqués pour réaliser votre premier atelier de réparation et réemploi