

# LE MEMENTO DE L'INTERVENTION À DISTANCE EN PROMOTION DE LA SANTÉ

A destination des acteurs, professionnels, bénévoles et étudiants qui réalisent des interventions en éducation et promotion de la santé auprès des publics.

**Guillaume Bremond**, chargé de projets et coordinateur des Modules santé, Ireps Occitanie

**Géraldine Tisserant**, Coordinatrice pédagogique, Ireps Occitanie

**Marie Donius**, Coordinatrice du dispositif régional d'appui en prévention et promotion de la santé (DRAPPS), Ireps Occitanie

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Préambule.....</b>	<b>4</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>5</b>
<b>Présentation des interventions menées à distance en période de crise sanitaire.....</b>	<b>7</b>
<b>Glossaire .....</b>	<b>9</b>
<b>I. Les différentes étapes de l'intervention à distance.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Créer l'intervention virtuelle .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Programmer l'intervention et communiquer en amont .....</b>	<b>16</b>
<b>3. Présenter le sujet de l'intervention .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Connaître le groupe et se connaître : les représentations, les attentes, les besoins.....</b>	<b>18</b>
<b>5. Créer une dynamique et co-construire avec le groupe : définir les priorités, inciter à participer, trouver un consensus, produire des idées, favoriser le débat .....</b>	<b>19</b>
a. Brainstorming/ Tour de table/ Collaboration et production à plusieurs .....	19
b. Faciliter la communication et stimuler l'innovation .....	22
c. Créer le débat .....	23
<b>6. Présenter l'intervention de manière animée .....</b>	<b>24</b>
a. Diaporamas .....	24
b. Produire une infographie, jouer .....	25
c. Illustrations originales.....	26
<b>II. Evaluer l'intervention .....</b>	<b>27</b>
<b>Synthèse des recommandations .....</b>	<b>29</b>
<b>Ressources .....</b>	<b>30</b>

# PRÉAMBULE

Le **Memento de l'intervention à distance en éducation et promotion de la santé** a été réalisé dans le cadre du Dispositif Régional d'Appui en Prévention et Promotion de la Santé (DRAPPS) piloté par l'Agence Régionale de Santé (ARS) et porté par l'Instance Régionale d'Éducation et de Promotion de la santé (Ireps Occitanie).

Le dispositif régional a pour mission de soutenir l'ARS et les acteurs de santé publique pour contribuer à l'amélioration de la qualité des actions et des pratiques en prévention et promotion de la santé ; renforcer les capacités des acteurs ; appuyer l'ARS dans la mise en œuvre de la politique régionale de prévention et de promotion de la santé.

**Au niveau régional, le DRAPPS a pour objectifs de :**

- Exercer une fonction d'expertise en promotion de la santé ;
- Fédérer les compétences et ressources régionales en promotion de la santé, les organiser en un réseau de contributeurs ;
- Contribuer à la professionnalisation des acteurs œuvrant dans le champ de la promotion de la santé ;
- Participer à la production et au transfert des connaissances issues de la recherche interventionnelle, notamment en lien avec les universités et Santé publique France.

<sup>1</sup> Source : Zutter, 1994

<sup>2</sup> Lemire N SK, institut de santé publique du Québec. Animer un processus de transfert de connaissances. 2009

**Dispositif de transfert de connaissances en santé**, le DRAPPS élabore des dossiers de capitalisation d'expériences. La capitalisation c'est « *le passage de l'expérience à la connaissance partageable. Le processus de capitalisation d'une intervention doit permettre d'aider à ce qu'une expérience débouche en connaissances, en l'élaborant et la formulant pour qu'elle devienne un capital au service de tous, pour qu'elle puisse être partagée et enrichir théorie et pratique* ». <sup>1</sup>

Le DRAPPS favorise ensuite **la diffusion, l'adoption et l'appropriation** des connaissances les plus à jour possible en vue de leur **utilisation dans la pratique professionnelle** et dans l'exercice de la gestion en matière de santé. <sup>2</sup> Aussi appelé « courtier de connaissances en santé », ce dispositif s'attache à adapter les données issues de l'expérience en connaissance partageable auprès de tous les acteurs en contribuant à la transposition de données probantes dans les pratiques et les décisions.

Le **Memento de l'intervention à distance en éducation et promotion de la santé** qui vous est présenté, n'est pas un document de capitalisation d'expériences au sens stricte du terme mais plutôt un guide pratique d'aide à la mise en œuvre présentant les différents logiciels et différentes applications en ligne ainsi que les leviers d'intervention encourageants que nous avons pu expérimenter.



Inscrivez-vous à la newsletter du DRAPPS



Accéder aux formations du DRAPPS



Accéder aux événements du DRAPPS

# INTRODUCTION

## Contexte

Depuis le début de l'année 2020, la crise sanitaire accompagnée de ses conséquences économiques et sociales s'est imposée dans notre quotidien. Effet collatéral, cette crise a rendu plus incontournable encore l'utilisation des médias numériques : télétravail, accès aux droits sociaux et aux services, enseignement, vie sociale... Mais cette évolution brutale n'est pas sans impact, ni pour les citoyens ni pour les professionnels qui accompagnent du public/des patients<sup>3</sup>.

## L'animation en promotion de la santé : respect de l'éthique d'intervention

**L'éducation pour la santé** comprend des « situations consciemment construites pour apprendre, impliquant une certaine forme de communication conçue pour améliorer l'instruction en santé, y compris les connaissances, et pour développer les aptitudes à la vie, qui favorisent la santé de l'individu et de la communauté. L'éducation pour la santé cherche également à stimuler la motivation, les

qualifications et la confiance (auto-efficacité) nécessaires pour agir afin d'améliorer la santé. L'éducation pour la santé informe sur les conditions sociales, économiques et environnementales sous-jacentes affectant la santé, aussi bien que sur les différents facteurs de risque et comportements à risque, et sur l'utilisation du système de santé. Ainsi, l'éducation pour la santé peut impliquer à la fois la communication d'informations et le développement des aptitudes qui démontrent la faisabilité politique et les possibilités organisationnelles de diverses formes d'actions pour agir sur les déterminants sociaux, économiques et environnementaux de la santé. »<sup>4</sup> **L'éducation pour la santé s'inscrit comme une activité clé** dans tous les programmes de **promotion de la santé**.

**La promotion de la santé**, telle que définie par la charte d'Ottawa, est **le processus qui confère aux populations les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur santé, et d'améliorer celle-ci**. L'intervention en promotion de la santé passe par le développement de cinq axes :

1. L'élaboration de politiques publiques saines,
2. La création de milieux favorables,
3. Le renforcement de l'action communautaire,
4. L'acquisition d'aptitudes individuelles,
5. La réorientation des services de santé.

---

<sup>3</sup> Dossier 20-21 : Le numérique en social-santé : inclusif ou excluant ? Bruxelles Santé, février 2021

<sup>4</sup> [http://www.cres-paca.org/\\_depot\\_arkcms\\_crespaca/\\_depot\\_arko/articles/35/voir-le-document\\_doc.pdf](http://www.cres-paca.org/_depot_arkcms_crespaca/_depot_arko/articles/35/voir-le-document_doc.pdf)

L'éducation pour la santé a pour objectif de donner les moyens à la population d'adopter des comportements plus favorables à leur santé, en lui apportant les savoirs, savoir-être et savoir-faire nécessaires, et s'insère ainsi dans l'axe d'acquisition d'aptitudes individuelles. Elle vise également à l'appropriation des problèmes de santé par la communauté, et encourage la participation communautaire, ce qui relève de l'axe de renforcement de l'action communautaire.

Ne nous berçons pas d'illusion, **le distancié ne remplacera jamais la qualité de l'interaction en présentiel**, encore moins quand il s'agit d'intervenir en éducation pour la santé. Les techniques d'animation sont des modalités de travail qui ne remplacent ni le savoir-faire, ni le savoir-être de l'animateur. **Le choix d'une technique d'animation est lié aux objectifs de la séquence de travail.** L'animateur doit se sentir à l'aise avec la technique qu'il propose. Chaque technique peut être adaptée aux besoins spécifiques du groupe et aux thèmes abordés.

Pour des raisons éthiques et pour éviter de creuser les inégalités au sein d'un même groupe, il ne paraît pas pertinent d'organiser des interventions « mixtes » ; c'est-à-dire, une partie des participant.e.s en présentiel et l'autre partie « à distance ».

## Objectifs et publics-cibles

L'objectif de ce document est **de proposer un cadre d'intervention et des recommandations d'outils pour une intervention de qualité en éducation pour la santé/promotion de la santé.** Il s'adresse à l'ensemble des acteurs (professionnel. le.s, bénévoles, étudiant.e.s) qui souhaitent, faute de mieux, transposer leur intervention présentielle en une intervention à distance.

**Le cadre de ce document s'appuie sur les expériences** de l'Ireps Occitanie entre mars 2020 et mai 2021 et concerne uniquement **les interactions synchrones**, c'est-à-dire en direct entre un intervenant et un ou plusieurs participants/apprenants/jeunes bénéficiant de la Garantie jeunes.

Tout d'abord, le document présent s'attache à décrire brièvement les trois types d'intervention à distance sur lesquelles nous avons capitalisé les leviers d'intervention et construit les recommandations. Par la suite, le guide pratique présente l'ensemble des étapes de l'intervention à distance ainsi que les outils gratuits pouvant être mobilisés facilement (gratuits, simples d'utilisation, faciles d'accès) et ayant fait leur preuve après expérimentation.

# PRÉSENTATION DES INTERVENTIONS MENÉES À DISTANCE EN PÉRIODE DE CRISE SANITAIRE

## Les Modules Santé auprès des jeunes

Le Conseil régional Occitanie mobilise l'Ireps Occitanie pour intervenir auprès des jeunes en insertion professionnelle de la région Occitanie. L'objectif de ce programme d'envergure est de réduire les inégalités sociales de santé de ces jeunes.

En pratique, les jeunes rencontrés lors des Modules Santé sont inscrits dans le programme "Garantie Jeunes" ou font partie des Ecoles Régionales de la Deuxième Chance (ER2C). Il s'agit d'un public de 16 à 30 ans investi dans un processus d'insertion professionnelle, parfois freiné par des problématiques de santé au sens large (santé / précarité / addictions, etc.) aggravées par des problématiques de précarité. Nous les rencontrons au sein même des différentes Missions Locales de la région ou ER2C, lesquelles interviennent auprès des groupes de jeunes, à des rythmes variables d'une fois par trimestre à plusieurs fois par mois.

Nous rencontrons donc tous les groupes prévus (environ 300 chaque année) à l'occasion de 2 ou 3 séances de 2h30 à 3h. Les ateliers visent à développer les compétences psychosociales des jeunes et à contribuer à l'adoption de comportements positifs en santé. L'intervention repose sur des outils pédagogiques ludiques et participatifs, ce qui favorise le principe de participation des publics prôné par la charte d'Ottawa.

Ce principe d'intervention réunit plusieurs avantages parfaitement en adéquation avec les besoins et les valeurs du programme : il décuple à la fois l'intérêt, l'attention, et la participation des publics. En filigrane se joue également la facilitation des échanges et des relations sociales entre les participants, ainsi que leur confiance en eux. Il est souvent relevé que cette façon de travailler est bien plus appréciée que les postures plus traditionnelles, grâce notamment à l'instauration d'une dynamique de groupe nouvelle.

Elle permet, de fait, d'atteindre plus facilement les objectifs du projet, à savoir développer les compétences psychosociales des jeunes et adopter des comportements favorables à leur santé. A la suite de ces interventions les participants déclarent un taux de satisfaction de 96% en moyenne et estiment en majorité que les ateliers leur ont permis de développer leurs compétences psychosociales.

## Formation à distance

L'Ireps Occitanie est organisme de formation et déploie des actions de formation pour l'ensemble des acteurs de la région dans le champ de la Promotion de la Santé. Le service de formation conçoit et organise des formations sur mesure pour les acteurs et structures qui en font la demande, et des formations financées par l'Agence Régionale de Santé Occitanie dans le cadre du Drapps. Pour répondre aux besoins des professionnels, certaines formations existantes conçues en présentiel ont été adaptées au format à distance (en totalité ou en partie). Il s'agit notamment d'organiser des classes virtuelles, consistant pour le formateur à animer une ou plusieurs séquences de la formation en visioconférence. Depuis le début de l'année 2021, l'Ireps Occitanie fait évoluer ses compétences en matière de formation à distance pour s'adapter au contexte et aux besoins des acteurs.

Contrairement à de nombreuses idées reçues, l'animation d'une formation à distance peut être dynamique, permettre les échanges et l'interactivité des stagiaires. Pour cela, quelques règles simples peuvent être suivies et des outils numériques adaptés utilisés. Nous vous partageons ici nos expériences.



## Matinale de la Recherche du DRAPPS

Les Matinales scientifiques du Dispositif Régional d'Appui en Prévention et Promotion de la Santé (DRAPPS) sont des événements gratuits<sup>5</sup> et ouverts à tous les professionnels, bénévoles et étudiants de différents secteurs (sanitaire, social, médico-social, éducatif, judiciaire, associatif, etc.) accompagnant des publics en région Occitanie. Habituellement, les Matinales réunissent physiquement chercheurs, décideurs publics et acteurs de santé impliqués en prévention et promotion de la santé. Elles sont une occasion de partager un moment convivial autour d'un petit déjeuner.

### Les objectifs de ces rencontres sont de :

- Valoriser des projets départementaux, régionaux et nationaux mis en place dans le cadre d'une recherche interventionnelle, mobilisant des données probantes ;
- Favoriser les échanges sur les pratiques de recherche interventionnelle en santé publique ;
- Renforcer les capacités des acteurs et de soutenir le développement de projets de recherche innovants impliquant des équipes mixtes ;
- Evoquer les freins et les conditions de réussite d'une recherche interventionnelle ;
- Aborder les questions de mise à l'échelle dans un autre contexte.

Depuis mars 2020, l'intégralité des événements a dû se tenir en distanciel pour des raisons de sécurité sanitaire. Les conseils et préconisations présentés dans le document suivant s'appuient sur l'expérience de 19 webconférences qui se sont tenues entre mars 2020 et mai 2021.

---

<sup>5</sup> Les frais pédagogiques sont pris en charge par l'ARS Occitanie



# GLOSSAIRE

Avant de rentrer dans le vif du sujet, nous souhaitons revenir sur la diversité des actions regroupées sous le terme d' « **Intervention à distance** » :

- **Classe virtuelle** : La classe virtuelle est une simulation en ligne d'une classe réelle dans laquelle plusieurs apprenants et formateurs sont réunis grâce à un système de visioconférence. Ce dispositif de formation à distance permet au groupe de se voir, de se parler via un outil de chat en ligne ou par audio, de partager et d'échanger des documents en format texte, audio ou vidéo. La classe virtuelle est considérée comme une formation synchrone (les personnes formées peuvent échanger et poser des questions aux formateurs et autres stagiaires et recevoir des réponses instantanées grâce à un outil de messagerie électronique) et distanciée (les cours ont lieu sur une plateforme en ligne et en collectif).
- **Webconférence ou conférence en ligne** : au travers du document, le terme de Webconférence désigne une conférence qui s'est transposée à distance, elle rassemble plusieurs dizaines de participants, voire plusieurs centaines, et comporte, a priori, moins d'interaction qu'un webinaire. C'est un outil de collaboration synchrone, c'est-à-dire que tous les participants voient et entendent la même chose au même moment.
- **Webinaire** : un webinaire est une présentation en ligne diffusée en temps réel sur Internet à l'aide de la technologie vidéo. L'échange entre le conférencier et les participants se fait généralement par webcam et micro. Le terme est composé des deux mots « Web » et « séminaire ». Ce format comporte davantage d'interactions que la webconférence.
- **Digital learning** : Le digital learning est un format d'apprentissage digital qui permet aux participants d'acquérir de nouvelles compétences en ligne, et ce, de façon autonome. Ce procédé englobe le e-learning, les vidéos de formation et la classe virtuelle, mais prend également en compte d'autres outils de formation en ligne comme les quizz et les serious game... Le digital learning permet d'améliorer la qualité de l'enseignement et les procédés de mémorisation en utilisant des outils numériques (pour des formations en présentiel ou à distance).
- **E-learning** : Le e-learning est un type de formation en ligne et à distance utilisant Internet et les nouvelles technologies digitales, dans le but d'améliorer les processus d'apprentissage. Ce type d'enseignement permet aux apprenants de pouvoir se former à distance quand ils le souhaitent et d'avoir accès à différents contenus pédagogiques 24h/24, 7J/7 et peu importe le lieu où ils se trouvent. Ils peuvent ainsi se former dans le domaine qui les intéresse, à leur rythme.
- **Blended-Learning** : Le blended-learning est un type de formation innovant qui mêle cours classiques en présentiel et outils issus de l'enseignement en e-learning. Cette combinaison gagnante permet aux apprenants de suivre les cours de la formation à leur rythme tout en bénéficiant de l'expertise et d'interactions avec le ou les formateurs.

# I. LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE L'INTERVENTION À DISTANCE

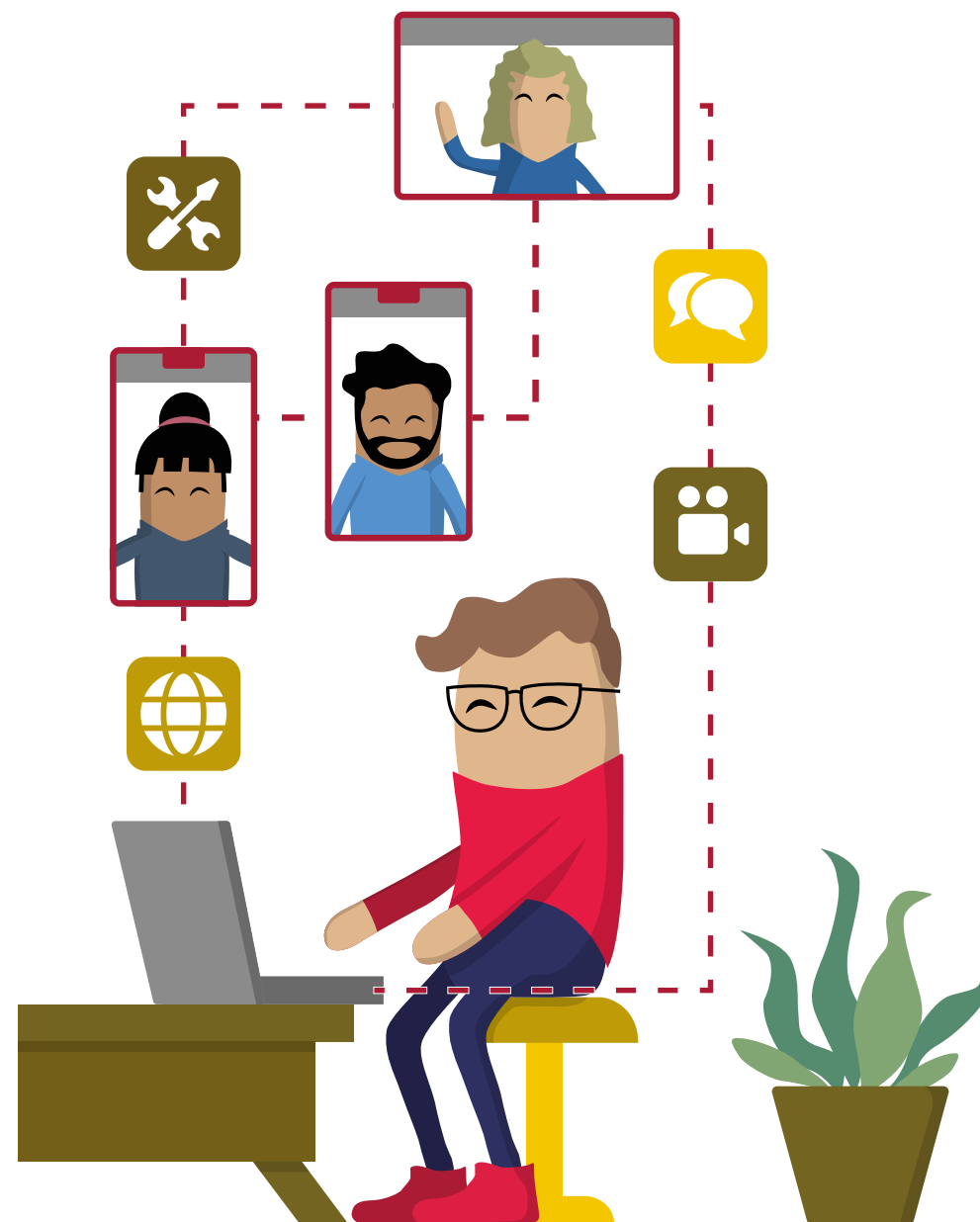
## 1. Créer l'intervention virtuelle

Avant de se lancer dans l'animation d'une intervention à distance, il est nécessaire de bien se préparer afin de favoriser l'apprentissage des stagiaires.

### 1. LES ASPECTS PÉDAGOGIQUES D'UNE INTERVENTION À DISTANCE (CLASSE VIRTUELLE, WEBINAIRE) :

- **Définir des objectifs** : Comme pour une intervention en présentiel, il est primordial de clairement définir les objectifs (pédagogiques) visés avant de se lancer dans l'intervention : « qu'est-ce que je veux que les participants comprennent ? apprennent ? » La durée de l'intervention étant généralement assez courte (1h à 2h), le nombre d'objectifs doit être raisonnable si l'intention est de privilégier l'interaction, le débat, les échanges.
- **Définir le nombre de participants** : selon les objectifs visés, la taille du groupe sera ajustée (grand groupe pour information, petit groupe participation). Le profil des participants et leurs attentes peuvent être précisés en amont pour adapter les contenus et les outils utilisés (envoi d'un questionnaire par courriel).
- **Créer un scénario** : à partir des objectifs définis, il est important de choisir et de planifier les activités qui vont permettre de répondre à ces objectifs (quizz, vidéos à visionner, documents à télécharger, etc.) afin de les intégrer dans la classe virtuelle. L'évaluation (des attentes, des compétences acquises, de la satisfaction...) et les modalités évaluatives sont incluses dans le scénario (quiz, questionnaires, sondages...)

- **Soutenir l'attention** : La capacité d'attention diminue fortement au bout de 25-30 minutes, à distance comme en présentiel. Il est donc important de varier les outils de présentation et de maintenir une dynamique en rendant les participants actifs le plus régulièrement possible : sondages, quizz, questions/réponses, utilisation du chat, partage d'une application, utilisation d'un tableau blanc interactif... Aussi, les infographies, les images bien choisies sont souvent plus captivantes qu'un visage en train de parler, ce qui facilite le partage et l'assimilation d'informations complexes.
- **Déterminer les intervenants** : Selon la taille du groupe, il pourra être nécessaire que l'intervenant principal soit assisté d'une personne pour gérer les aspects techniques tout au long de l'intervention et compiler les questions du chat par exemple. Une coanimation est possible et devra, comme en présentiel, être anticipée et organisée en amont de l'intervention.
- **Définir une durée d'intervention** : idéalement, la classe virtuelle dure entre 1h30 et 2h. Des journées complètes de formation en classe virtuelle synchrone peuvent s'organiser mais dans ce cas, une grande attention sera portée aux temps de pause et à tout ce qui permettra de soutenir l'attention et la motivation des stagiaires (alternance d'outils, division du groupe en sous-groupes, utilisation de différents supports, évaluations type sondage...)
- **Concevoir des supports de formation** : un diaporama peut être diffusé comme en présentiel en privilégiant des formats courts (moins d'une heure), un texte aéré, des images voire des vidéos. De plus, il est nécessaire de créer des pauses ou d'intégrer un espace (par exemple une séquence de travail en sous-groupes) où les apprenants peuvent échanger.
- **Créer un programme pour la classe virtuelle** : Dans le courriel envoyé avant la formation, sera transmis aux stagiaires le programme de la formation incluant éventuellement les diaporamas utilisés, les activités, les temps de pause, les modalités de déroulement. L'après-formation peut être aussi décrit (autre classe virtuelle programmée, évaluations envoyées...).



## 2. DÉROULEMENT DE L'ANIMATION D'UNE INTERVENTION À DISTANCE :

Avant de démarrer, l'intervenant s'assure d'être dans un espace calme, préservé du bruit et des sollicitations. Il reste éventuellement joignable par téléphone pour les participants inscrits, si le numéro de téléphone leur a été communiqué.

### Spécificités techniques :

- S'assurer que tous les participants inscrits pourront rejoindre l'intervention à distance le jour J. Planifier éventuellement l'envoi d'un courriel 1h voire 1h30 avant le début de la formation pour leur demander de se connecter en y intégrant l'URL de connexion.
- Tester le matériel (micro, casque, webcam...) quelques jours avant l'intervention et proposer aux participants qui le souhaitent de tester également le matériel avec eux, en ouvrant l'accès à la salle de webinaire 15mn avant la session par exemple pour répondre, si besoin, aux soucis techniques.
- Expliquer l'utilisation des retours visuels (lever la main, montrer qu'on est d'accord, micro coupé/allumé, demander l'approbation, gérer la prise de parole...) pour vérifier l'attention des participants et la bonne compréhension de tous.
- Si la plateforme le permet, il peut être intéressant d'enregistrer la classe virtuelle pour qu'elle soit accessible aux absents ou pour les personnes qui auraient rencontré des problèmes techniques.

### Déroulement :

1. Au démarrage de la classe virtuelle, l'attention de l'intervenant est portée sur l'accueil des stagiaires et la gestion des aspects techniques de connexion. L'accueil peut se faire via le chat, les micros restent coupés, seul l'intervenant peut s'adresser aux participants afin de vérifier les aspects techniques et d'accompagner si besoin (test micro, caméra...).
2. Rappels de certaines règles d'usage : les micros restent ou non coupés, les règles de prise de parole, la gestion des questions via le chat par exemple...
3. Rappel de l'ordre du jour ou du programme
4. Présentation des participants (selon la taille du groupe)
5. Réalisation des activités prévues. Pendant la classe virtuelle, il est essentiel de favoriser les interactions entre les apprenants en créant des moments d'échanges entre les participants ainsi qu'entre le formateur et les participants.
6. Déposer des fichiers ressources sur la plateforme en ligne. Il est préférable que ces éléments demeurent accessibles aux stagiaires même après la fin de la formation.
7. En fin de séquence, réalisation d'un bilan accompagné d'une phrase de conclusion en insistant sur les points clés de la formation, les ressources utilisables par les apprenants et les moyens de contacter l'équipe pédagogique.
8. Il peut être intéressant d'assurer un suivi après la classe virtuelle en analysant différents indicateurs clés : taux de connexion, scores obtenus lors de la réalisation des différentes activités, etc.

## Liste d'outils pour créer l'intervention à distance :

OUTIL / LIEN	TARIFICATION	SERVICES PROPOSÉS	NOMBRE DE PARTICIPANTS
<a href="#">GOTOMEETING</a>	Payant, plusieurs offres selon besoins. Limitation des participants et des fonctions variant selon l'offre payante	<b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partage écran</li> <li>• Durée illimitée</li> <li>• Outils collaboratifs pour des offres plus expansives</li> </ul>	Idéal groupe de taille de moyenne (entre 12 et 20)
<a href="#">LIVESTORM</a>	Freemium <sup>6</sup> , sans téléchargement Gratuit : 20 min / événement pour 10 participants Payant : plusieurs formules pour nombre participants illimité et fonctions supplémentaires	<b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partage d'écran</li> <li>• Chat en ligne</li> <li>• Sondages</li> <li>• Questions réponses</li> <li>• Co-animateurs</li> </ul>	
<a href="#">ZOOM</a>	Freemium Installation nécessaire de l'application « Zoom Meetings » Version gratuite Réunions en Face à Face illimitées Réunions de groupe limitées à 40 minutes	Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation. <b>Fonctions Gratuites :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat</li> <li>• Bouton Réactions</li> <li>• Modification de l'arrière-plan</li> <li>• Enregistrement de la réunion</li> <li>• Partage d'écran</li> </ul>	Adapté aux très grands groupes. #Conférences Comme aux petits groupes.
	Version payante Pas de limite de nombre de personnes. Idéal pour conférences en grand nombre.	<b>Fonctionnalités compte payant :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils collaboratifs (tableaux blanc, sondages, salles de réunions...)</li> <li>• Intégrations d'applications courantes (Chrome, Outlook, Office 365...)</li> </ul>	

<sup>6</sup> Certaines fonctionnalités gratuites

OUTIL / LIEN	TARIFICATION	SERVICES PROPOSÉS	NOMBRE DE PARTICIPANTS
<a href="#">JITSI MEET</a>	Gratuit, sans téléchargement (open source) Sans limite de participants ni de durée. Seule la puissance de la bande passante peut restreindre l'utilisation en cas de grand groupe	Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation. <b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat en ligne</li> <li>• Partage d'écran</li> <li>• Editeur de texte collaboratif</li> </ul>	Idéal petit groupe
<a href="#">FRAMATALK</a>	Gratuit, sans téléchargement (open source) Sans limite de participants ni de durée. Seule la puissance de la bande passante peut restreindre l'utilisation en cas de grand groupe	Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation. <b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat en ligne</li> <li>• Partage d'écran</li> </ul>	Idéal petit groupe
<a href="#">GOOGLE MEET</a>	Gratuit, sans téléchargement (open source) Sans limite de participants ni de durée. Seule la puissance de la bande passante peut restreindre l'utilisation en cas de grand groupe	Utilisable sur tous les systèmes d'exploitation. <b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat en ligne</li> <li>• Partage d'écran</li> </ul> Application google liée au compte gmail.com et aux app google.	Idéal groupe de taille de moyenne (entre 12 et 20)
<a href="#">CISCO WEBEX</a>	Freemium sans téléchargement. Forfait gratuit : Réunions limitées à 50 minutes jusqu'à 100 participants. Forfait payant : Durée illimitée jusqu'à 200 personnes	<b>Fonctions :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partage d'écran</li> <li>• Création de tableau blanc</li> <li>• Chat en ligne</li> </ul>	Idéal groupe de petite taille ou de taille moyenne (jusqu'à 20 personnes).
<a href="#">TEAMS</a>	Freemium, téléchargement de l'application nécessaire.	<b>Fonctions</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitation des participants qui n'ont pas l'application</li> <li>• Tableaux blancs</li> <li>• Chat</li> <li>• Partage d'écran</li> <li>• Salle d'attente virtuelle</li> <li>• Partage de documents</li> </ul>	Idéal groupe de petite taille ou de taille moyenne (jusqu'à 20 personnes) pour tous se voir à l'écran

## Exemple de cas pratique « Modules Santé » :

<b>PUBLIC</b>	Jeunes 16-25 ans inscrit en Garantie jeune
<b>GROUPE</b>	Petit groupe 3 à 10 personnes
<b>OBJECTIFS</b>	Développer les compétences psychosociales. <b>Objectifs spécifiques :</b> Mieux se connaître/ faciliter la participation/ Partager son expérience-son point de vue/ Communiquer
<b>MODALITÉ DU PROJET</b>	2 à 3 interventions d'1h30 par groupe de jeunes. Une séance par thématique (émotions / communication/ esprit critique)
<b>PLATEFORME DE VISIO</b>	Framatalk/ Zoom/ Jitsi meet
<b>OUTILS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Partage de diaporama</li><li>• Padlet en partage d'écran = recueillir les connaissances</li><li>• X-mind en partage d'écran = carte mentale</li><li>• Framapad en partage d'écran = carte mentale</li><li>• Chat en ligne de la plateforme = recueillir les avis</li></ul>
<b>EVALUATION</b>	Via questionnaire en ligne sur GoogleForm. Lien transmis aux participants, soit dans le chat avec la présence de l'intervenant pour les réponses si besoin, soit par mail et réponses en autonomie.
<b>RÉSULTATS</b>	Taux de présence moins important en visio Taux de satisfaction équivalent aux ateliers en présentiel Taux de réponse au questionnaire en visio 66% vs 95% en présentiel

Participants en majorité sur leur téléphone donc impossibilité de leur faire utiliser une autre application ou un autre site web en plus de l'application utilisée pour la visio.

## 2. Programmer l'intervention et communiquer en amont

### Leviers :

#### □ Pour les participants :

Il est parfois difficile de s'y retrouver dans le flow de mails reçus, pour annoncer le lien de connexion de l'intervention à distance, il est utile de rappeler l'heure et le lien de connexion aux participants à plusieurs reprises :

- Dès la programmation de l'événement
- 1 semaine avant
- 2 jours avant
- La veille
- 15 minutes avant l'événement

#### □ Pour les intervenants :

Bien que vous fassiez appel à des experts en promotion de la santé, tous les intervenants ne sont pas forcément à l'aise avec l'outil informatique. Il est important, pour rassurer les protagonistes (l'intervenant, l'organisateur ainsi que les participants), de prévoir une séance en ligne quelques jours avant l'intervention : tester la connexion, l'équipement, le son, le partage du support, éventuellement les vidéos qui seront diffusées, la gestion du double écran, etc.

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#">CANAL TEAMS</a>	Téléchargement gratuit Application gratuit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simple d'utilisation</li><li>• Possibilité de créer des canaux spécifiques pour chaque groupe</li><li>• Chat commun avec partage de fichiers, partage de planning</li></ul>
<a href="#">SLACK</a>	Inscription payante en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fonctionnalités Slack : plateforme pour communiquer avec son équipe et réaliser des tâches par groupe.</li><li>• Fonctionne comme TEAMS avec des canaux de communication.</li></ul>
<a href="#">DOODLE</a>	Inscription payante en ligne/ Existence d'une version gratuite	<ul style="list-style-type: none"><li>• Outil de planification de réunions et de projets</li></ul>



### 3. Présenter le sujet de l'intervention

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#">TRELLO</a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Outil de gestion de projet ludique (émoticônes...) : possibilité de créer des checklists, de planifier des objectifs.</li><li>• Méthode Kanban</li></ul>
<a href="#">WOOC LAP</a>	Inscription gratuite en ligne Offres d'abonnement diverses	<ul style="list-style-type: none"><li>• Possibilité d'intégration directement à Teams ou PowerPoint, questionnaires...</li><li>• Accès pour les participants avec un mot de passe transmis par l'administrateur</li></ul>
<a href="#">TAGXEDO</a>	Téléchargement gratuit en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nuage de mots, mots jetés</li><li>• Tutoriel : <a href="https://sites.ac-nancy-metz.fr/documentation/wp-content/uploads/2018/03/Tuto-Tagxedo.pdf">https://sites.ac-nancy-metz.fr/documentation/wp-content/uploads/2018/03/Tuto-Tagxedo.pdf</a></li></ul>

## 4. Connaître le groupe et se connaître : les représentations, les attentes, les besoins

### Freins :

**Attention au droit à l'image !** Si votre intervention est **filmée**, il est indispensable de le mentionner dans un document qui sera signé par le participant (ex : convention de formation, etc.). Si votre intervention est **filmée et rediffusée sur une plateforme grand public**, il est préférable de programmer l'intervention caméra éteinte pour les participants OU de demander à tous les participants de bien éteindre la caméra tout au long de l'événement (ex : conférence). Sous ce format, les échanges entre intervenants et participants peuvent se faire dans le chat en ligne et un animateur reprend les questions une à une.

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIFICATION	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#"><u>LISTEN UP!</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• 5 minutes pour découvrir les personnes de l'équipe</li><li>• Activité brise-glace</li></ul>
<a href="#"><u>Test des 16 personnalités</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Questions générales sur la vie au quotidien</li><li>• Trait de personnalité dominant/16 possibilités</li></ul>
<a href="#"><u>Test des saboteurs (positive intelligence)</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Porté sur les freins et sur les traits de caractère « sabotant » la vie quotidienne</li></ul>
<a href="#"><u>Test Ennéagramme</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Modèle de la structure de la personnalité</li></ul>

## 5. Créer une dynamique et co-construire avec le groupe : définir les priorités, inciter à participer, trouver un consensus, produire des idées, favoriser le débat

### Leviers :

En distanciel, comme en présentiel, il est important de considérer **la participation comme une fin en soi**. Le silence de la personne doit être respecté, c'est une forme d'expression. Comment favoriser la participation ? Les personnes participent si :

- elles se connaissent entre elles : technique de présentation
- elles partagent un objectif : recueil des attentes
- si elles sont reconnues dans leurs attentes : adaptation du contenu et de l'offre
- si elles se sentent non-jugées : par exemple poser les règles au départ, de non-jugement, demander ce dont elles ont besoin pour se sentir bien dans un groupe.
- si elles se sentent valorisées : mettre en évidence l'étendue des capacités
- si elles se sentent en capacité de communiquer, d'être comprises : favoriser la reformulation, laisser un espace de parole...

### A. BRAINSTORMING, TOUR DE TABLE, COLLABORATION ET PRODUCTION À PLUSIEURS

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#">MENTIMETER</a>	Inscription gratuite en ligne Offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nuage de mots, quizz</li><li>• Présentation avec commentaires en temps réel</li><li>• Tutoriel : <a href="https://latelierduformateur.fr/tutoriel-mentimeter">https://latelierduformateur.fr/tutoriel-mentimeter</a></li></ul>
<a href="#">MINDMEISTER</a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilisation simple et ludique, diaporamas dynamiques, possibilité d'exportation des documents</li></ul>

<a href="#"><u>PADLET</u></a>	Application/ site en ligne gratuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mur virtuel collaboratif simple d'utilisation ++ et ludique ++. Intégration images, sons, textes, vidéos, liens internet. Différents modes de partage</li> </ul>
<a href="#"><u>HOYLU</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mur de créativité pour brainstorming, organisation, conception, présentation</li> </ul>
<a href="#"><u>LUCIDSPARK</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableau blanc collaboratif, utilisation simple et intégration à différents outils de communication/ de visio</li> </ul>
<a href="#"><u>FRAMINDPAD</u></a>	3 tableaux blancs gratuits en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableau blanc collaboratif</li> </ul>
<a href="#"><u>JIGSAW PLANET</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzle, rassemblement d'idées</li> </ul>
<a href="#"><u>SKETCHPAD</u></a>	Application gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dessins sketchnotes</li> </ul>
<a href="#"><u>ANSWERGARDEN</u></a>	Gratuit en ligne/ Sans inscription	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création nuage de mot collaboratif sur un thème précis.</li> <li>• Protection avec un mot de passe administrateur</li> </ul>
<a href="#"><u>EdPuzzle</u></a>	Freemium en Ang/ abonnement en Fr En ligne ou Application	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de classes, attribution de tâches, import de vidéos, enregistrement ; 3 types des questions : QCM, ouverte, discussion, feedback</li> </ul>
<a href="#"><u>Google Workspace: Drive, Docs, Sheets, Slides...</u></a>	Gratuit/ Accès par Gmail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Document modifiable par plusieurs personnes instantanément avec enregistrement automatique, plusieurs plateformes dans « services inclus »</li> </ul>

<a href="#"><u>ZOHO</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suite de logiciels favorisant le travail en commun</li> </ul>
<a href="#"><u>FRAMAPAD</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat instantané collectif, éditeur de texte collaboratif</li> </ul>
<a href="#"><u>WAKELET</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edition, collecte et partage de documents</li> </ul>
<a href="#"><u>SCRUMBLR</u></a>	Site gratuit en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Service en ligne minimaliste : Tableau blanc construit de post-it, disposition libre</li> </ul>
<a href="#"><u>ETHERPAD</u></a>	Téléchargement logiciel gratuit en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edition collaborative de documents en temps réel, personnalisation des documents</li> </ul>
<a href="#"><u>MINDOMO</u></a>	Inscription gratuite en ligne/offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartes mentales et conceptuelles, listes et diagrammes de Gantt en collaboration</li> </ul>

## B. FACILITER LA COMMUNICATION ET STIMULER L'INNOVATION

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#">Microsoft Visio</a>	Abonnement en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Création de scénarios sur des process, des organigrammes, des diagrammes, réseaux de tâches</li></ul>
<a href="#">LUCIDCHART</a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alternative gratuite à Microsoft visio. Intégration à Microsoft Office, exportation possible sur Google suite</li></ul>

## C. CRÉER LE DÉBAT

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#"><u>SWIPE</u></a>	Inscription en ligne gratuite/ offres payantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversations animées sur une présentation</li> </ul>
<a href="#"><u>EMAZE</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de blogs, albums photos, cartes électroniques...</li> </ul>
<a href="#"><u>WOOCLAP</u></a>	Abonnement en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sondage, compétitions, questions, débats ludiques</li> </ul>
<a href="#"><u>SPEAKUP</u></a>	Application gratuite (Gplay) site en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutoriel : <a href="https://ead-scd.univ-savoie.fr/moodle/pluginfile.php/12803/mod_resource/content/3/Speak-up.pdf">https://ead-scd.univ-savoie.fr/moodle/pluginfile.php/12803/mod_resource/content/3/Speak-up.pdf</a></li> </ul>
<a href="#"><u>ZOOM</u></a>	Inscription en ligne gratuite/ offres payantes Application	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de créer des salles de débat dans lesquelles l'administrateur peut intervenir à tout moment</li> <li>• Application à télécharger ou non pour les participants</li> </ul>
<a href="#"><u>MENTIMETER</u></a>	Inscription en ligne gratuite	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Via un code, Quizz, vote "pour-contre" et partage des résultats en temps réel</li> </ul>

## 6. Présenter l'intervention de manière animée

### A. DIAPORAMAS

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#"><u>GOOGLE SLIDES</u></a>	Gratuit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Préparation de présentations interactives à plusieurs</li></ul>
<a href="#"><u>PREZI</u></a>	Version payante et gratuite	<ul style="list-style-type: none"><li>• Présentation interactive (animations/vidéos personnalisées ++)</li><li>• Fonctionne avec d'autres appli (Zoom, GoToMeeting, Teams..)</li></ul>
<a href="#"><u>SLIDE GO</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Modèles originaux de présentation</li><li>• Animations ++</li></ul>
<a href="#"><u>GENIALLY</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contenus interactifs pour présentation, e-Posters, vidéos...</li></ul>
<a href="#"><u>POPLAB</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plateforme interactive éducative, très ludique. Exportation des créations,</li></ul>
<a href="#"><u>H5P COURSE PRESENTATION</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Présentation de cours contenant de nombreux types d'interactions (résumés interactifs, vidéos, questions...)</li><li>• Outil de visualisation intuitif, animations, cartes, infographies interactives</li></ul>



## B. PRODUIRE UNE INFOGRAPHIE, JOUER

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#"><u>INFOGRAM</u></a>	Inscription gratuite en ligne/ offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outil de visualisation intuitif, animations, cartes, infographies interactives</li> </ul>
<a href="#"><u>PLEZI</u></a>	Inscription payante en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer une infographie en 4 étapes</li> </ul>
<a href="#"><u>VISME</u></a>	Inscription gratuite en ligne/ offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documents &amp; infographies visuels, animations &amp; vidéos, modèles disponibles</li> </ul>
<a href="#"><u>CANVA</u></a>	Inscription gratuite en ligne/ offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptions graphiques originales</li> </ul>
<a href="#"><u>BEHANCE</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liste de créations artistiques (photos, images...)</li> </ul>
<a href="#"><u>NEOCAMINO</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infographies en ligne</li> </ul>

<b><u>GENIALLY ESCAPE GAME</u></b>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de « scènes », espace game numérique</li> </ul>
<b><u>H5P Jeux</u></b>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de jeux de mémoire</li> </ul>

### C. ILLUSTRATIONS ORIGINALES

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<b><u>FREEPIK</u></b>	Site gratuite en ligne/ offres payantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressources graphiques : vesteurs, photos, images...Plus de choix si abonnement</li> </ul>
<b><u>FLATICON</u></b>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Icônes vectorielles. Différents formats de téléchargement possibles.</li> <li>• Grande base de données d'icônes ++ et facile d'utilisation ++</li> </ul>
<b><u>PIXABAY</u></b>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Images, illustrations, photos...</li> </ul>
<b><u>UNDRAW</u></b>	Site gratuit en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Images directement téléchargeables depuis le site selon les thématiques recherchées</li> </ul>

## II. ÉVALUER L'INTERVENTION

L'évaluation est nécessaire pour perfectionner nos pratiques d'interventions, pour mesurer le degré de réalisation des objectifs fixés et la satisfaction des participants. C'est un processus d'analyse qui revient à élargir nos connaissances sur l'action, nos pratiques d'interventions, apprécier la dynamique d'une action et en mesurer les effets. Il s'agit de capitaliser sur les expériences encourageantes, susceptibles d'éclairer la prise de décision en vue de poursuivre, modifier, réorienter ou transférer le projet.

Classiquement, il est demandé de réaliser 3 niveaux d'évaluation :

### **Evaluation du processus :**

- Évaluer l'élaboration, la mise en œuvre et le déroulement du projet : analyser les freins et les leviers pour agir ; repérer les adaptations du projet au cours du temps et leurs causes ; analyser les contributions des usagers ;
- Évaluer les moyens et ressources utilisés : apprécier la pertinence et l'efficacité des ressources mobilisées.

### **Evaluation de l'activité :**

- Évaluer les activités mises en œuvre : en quantité et qualité ; pertinence des actions
- Évaluer l'atteinte de la population ciblée : les actions ont-elles bien touché les personnes qui étaient concernées ? Sinon, en analyser les causes.

### **Evaluation des résultats :**

- Évaluer l'atteinte des objectifs et le niveau de satisfaction des participants, intervenants et formateurs.
- Évaluer les retombées du projet, qu'elles soient prévues ou non.

## Comment évaluer une action en distanciel ?

Selon les outils d'évaluation les modalités pratiques peuvent être modifiées du fait de l'intervention en distanciel. Notamment dans le cadre de l'évaluation des résultats et de l'activité où les participants sont amenés à donner leurs avis et tester leurs connaissances.

Les évaluations pourront être menées en amont de l'intervention (attentes des participants, niveau de connaissance, etc.) pendant l'intervention (soutien de l'attention, intégration des concepts, ressenti...), en fin d'intervention « à chaud » ou à distance de l'intervention « à froid » (utilité et intégration des apports dans les pratiques professionnelles).

Dans ce cas de figure les outils utilisés sont alors à adapter au format distanciel.

OUTILS / APPLICATIONS EN LIGNE	TARIF	UTILITÉ / FACILITÉ
<a href="#"><u>EXPRESSYON</u></a>	Site gratuit en ligne/ offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enquête de satisfaction/sondages/questionnaires basés sur des smileys - Echelle de satisfaction</li> </ul>
<a href="#"><u>QUIZZZ</u></a>	Site gratuit en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quizz gamifiés et ludiques, rétroaction instantanée</li> </ul>
<a href="#"><u>TYPEFORM</u></a>	Inscription en ligne payante/ abonnements	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de formulaires et enquêtes dynamiques en ligne</li> </ul>
<a href="#"><u>Google Forms (questionnaires)</u></a>	Connexion gratuite en ligne grâce à Gmail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plusieurs types de questions : ouvertes, QCM, à choix unique</li> </ul>
<a href="#"><u>WOOCLAP</u></a>	Gratuit ou abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associations d'éléments pour évaluer : quiz, sondages, affichage des questions de l'audience en temps réel, évaluer la compréhension</li> </ul>
<a href="#"><u>Quizz Yourself</u></a>	Inscription gratuite en ligne/ offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionnaires en ligne en temps réel : création, diffusion, partage, analyse</li> </ul>
<a href="#"><u>H5P QUIZZ</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de quizz avec plusieurs types de questions et des modalités ludiques</li> </ul>
<a href="#"><u>MOODLE TEST</u></a> ou <a href="#"><u>MOODLE DEVOIR</u></a> ou <a href="#"><u>MOODLE FEEDBACK</u></a>	Version gratuite/offres abonnement Inscription en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plateforme d'apprentissage et d'enseignement en ligne</li> </ul>
<a href="#"><u>VoxVote</u></a>	Version gratuite et payante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionnaires &amp; enquêtes : Application mobile, quizz, sondage, différents types de réponses, résultats graphiques en direct</li> </ul>
<a href="#"><u>KAHOOT</u></a>	Inscription gratuite en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de jeux d'apprentissage ou de quizz</li> <li>• Tutoriel : <a href="https://youtu.be/pMcGB8bWJpl">https://youtu.be/pMcGB8bWJpl</a></li> </ul>
<a href="#"><u>POLL EVERYWHERE</u></a>	Inscription gratuite en ligne/offres d'abonnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outil de sondage, de feedback, de participation</li> <li>• Application pouvant être intégrée à d'autres outils (PowerPoint, Keynote, Slack...)</li> </ul>

# SYNTHÈSE DES RECOMMANDATIONS

De manière synthétique, voici les différentes recommandations que l'Ireps Occitanie propose, à partir de l'expérience acquise au cours des quatorze mois d'intervention à distance :

1. Premièrement, il est préconisé de **favoriser au maximum et dès que cela est possible, les interventions en présentiel** : Tout ce qui peut être fait en distanciel est possiblement transposable en présentiel !
2. Une installation confortable est préférable pour l'animateur comme pour les participants ;
3. Utiliser du matériel informatique fiable et suffisamment chargé ; éviter l'utilisation de smartphone pour animer ou pour participer, celui-ci ne favorise pas le partage d'écran ;
4. Un endroit calme et silencieux, une pièce non partagée permet d'éviter les désagréments sonores, visuels et la surstimulation ;
5. Il est souhaitable de dédier un temps uniquement à l'intervention, de fermer toute autre boîte mail ou messagerie instantanée ;
6. Comme en présentiel, il est primordial de bien annoncer les objectifs de la séance et ce qui est attendu ;
7. Comme en présentiel, bien préciser **les règles de base** dès le départ favorise un meilleur déroulé de l'intervention :
  - Annoncer et respecter les horaires et les pauses
  - Couper son micro quand on ne prend pas la parole pour éviter les bruits parasites
  - Demander la parole en levant virtuellement la main
  - Ne pas couper la parole de celui ou celle qui s'exprime
  - Principe de non-jugement s'applique à l'animateur comme aux participants
8. Il est recommandé pour une intervention éducative en petit groupe (entre 8 et 12 personnes), type « Module-Santé », de **ne pas dépasser 1h30-2h de visioconférence** ;
9. Il est préférable pour une webconférence ou une classe virtuelle avec de nombreuses interventions descendantes de **ne pas dépasser 1h30-2h de visioconférence incluant les questions-réponses** ;
- 10. Faire des pauses régulièrement** et plus régulièrement qu'en présentiel ;
11. Conseiller aux participants de **couper l'ordinateur pendant les pauses**, de s'aérer, boire de l'eau et de se dégourdir les jambes ;
12. En ce qui concerne la formation à distance, le temps de pause méridional, comme si l'intervention se faisait en présentiel, est fondamental ;
13. De nombreux outils cités dans le document sont très dynamiques et peuvent tout à fait être utilisés en présentiel pour dynamiser les présentations ;
14. Un outil interactif est d'autant plus mobilisable s'il est testé auparavant et maîtriser suffisamment, les interstices techniques peuvent être longs pour les participants !

Enfin, à titre de conclusion, **le format distanciel ne doit, en aucun cas, être un moyen de réduire les coûts ou de faire des économies.**

# RESSOURCES

- **Dossier 20-21 : Le numérique en social-santé : inclusif ou excluant ?** Bruxelles Santé, février 2021  
<https://questionsante.org/nos-publications-periodiques/1490-dossier-20-21-le-numerique-en-social-sante-inclusif-ou-excluant>
- **25 techniques d'animation pour promouvoir la santé**, DOUILLER Alain, COUPAT Pierre, DEMOND Emilie (et al.), Ouvrage - Le Coudrier - 2015 (2ème édition)
- **Préconisations pour la mise en place de l'ETP à distance**, CRES Provence-Alpes-Côte d'Azur, ARS Paca, 2018-11, 6 p.
- **Quelles formalités pour les traitements de données de santé à caractère personnel ?** CNIL, 2018-05, 1 p.  
<https://www.cnil.fr/fr/quelles-formalites-pour-les-traitements-de-donnees-de-santecaractere-personnel>
- **Stratégie de transformation du système de santé.** Dossier de presse Ministère des solidarités et de la santé, 2018-02-13  
<https://solidarites-sante.gouv.fr/actualites/presse/dossiers-de-presse/article/strategie-detransformation-du-systeme-de-sante>
- **Mini guide de survie aux réunions à distance**, Worklab,  
<https://media.worklab.fr/lebook-le-mini-guide-de-survie-aux-reunions-a-distance/>
- **Livre Blanc : Préparer et animer une classe virtuelle**,  
<http://sydologie.com/2020/11/livre-blanc-preparer-et-animer-une-classe-virtuelle/>





# LE MEMENTO DE L'INTERVENTION À DISTANCE EN PROMOTION DE LA SANTÉ

A destination des acteurs, professionnels, bénévoles et étudiants qui réalisent des interventions en éducation et promotion de la santé auprès des publics.

**Guillaume Bremond**, chargé de projets et coordinateur des Modules santé, Ireps Occitanie

**Géraldine Tisserant**, Coordinatrice pédagogique, Ireps Occitanie

**Marie Donius**, Coordinatrice du dispositif régional d'appui en prévention et promotion de la santé (DRAPPS), Ireps Occitanie

*Pour toute demande sur le dispositif, contactez le Drapps Occitanie :*



07 66 07 62 18



drapps@ireps-occitanie.fr



drapps-occitanie.fr