Offre de formation

2026

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS



© Shutterstock / Gorodenkoff

+ d'informations sur

cnfpt.fr

ÉDITOS



Amélie DIETLIN
Directrice territoriale
Réseau Canopé Centre-Val de Loire

En 2025, la délégation et Réseau Canopé ont proposé pour la première fois des formations conjointes, innovantes autour de l'IA, de la cybersécuri-té, du jeu pédagogique. Cette première collaboration a été favorablement accueillie, puisque 755 agents territoriaux ont été formés. Preuve que nos complémentarités répondent aux enjeux des collectivités.

Aussi, fort de cet enthousiasme, c'est avec plaisir que la délégation Centre-Val de Loire renouvelle son partenariat pour 2026 et présente ce second catalogue de formation.

Destinée spécifiquement aux personnels des collectivités agissant au quotidien dans les domaines de l'éducation et de l'animation, cette offre émane de l'expertise-formation de nos deux organismes avec une attention toute particulière à l'Intelligence artificielle et aux adolescents.

N'hésitez pas à faire circuler ce catalogue !



Sophie HÉMERY
Directrice régionale - CNFPT
Centre-Val de Loire

Transformer les territoires, c'est aussi investir dans les femmes et les hommes — agents territoriaux, animateurs, éducateurs — qui assurent au quotidien la relation éducative aux jeunes publics et la qualité du service public. C'est auprès d'eux que Réseau Canopé et le CNFPT renouvellent ensemble leur engagement.

Notre partenariat en Centre-Val de Loire repose sur une conviction partagée : la montée en compétences des professionnels et la qualité du service rendu aux habitants sont indissociables. Nos propositions de formation apportent des réponses concrètes et outillées aux enjeux éducatifs.

Nos parcours ont été conçus pour celles et ceux qui, en territoires, accompagnent les jeunes et leurs questions.

N'hésitez pas à vous en saisir, à les partager et à nous communiquer vos retours — ils nous permettront d'affiner ensemble les priorités des prochaines éditions.

Sommaire

LA VOIX, INSTRUMENT DE TRAVAIL ET DE RELATION À L'ENFANT 4

LA MOBILISATION DES JEUNES PAR LE JEU : CRÉER UN ESCAPE GAME 5

L'ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES POUR LES PROTÉGER DES FAKE NEWS ET DE LA DÉSINFORMATION 6

LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES : UN LEVIER POUR PRÉVENIR LES CONFLITS 7

USAGES DES IA PAR LES ADOLESCENTS 8

LES BONNES PRATIQUES DE CYBERSÉCURITÉ QUOTIDIENNE DES OUTILS NUMÉRIQUES 9

DES USAGES RESPONSABLES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU QUOTIDIEN : UNE APPROCHE GLOBALE 10

UNE APPROCHE LUDIQUE ET PRATIQUE DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES : MÉCANISMES, ENJEUX ET INTERACTIONS 11

LA VOIX, INSTRUMENT DE TRAVAIL ET DE RELATION À L'ENFANT

Durée 2 jours présentiel
Niveau Fondamentaux du métier

BOURGES
Code IEL : 06:C2BV0001
29 et 30/04/26

Inscriptions closes

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE 02 38 78 94 80

Code stage : C2BVO

PUBLIC

- Agent d'accompagnement à l'éducation de l'enfant
- Animateur ou animatrice éducatif accompagnement périscolaire
- ATSEM
- Agent de restauration

OBJECTIFS

- distinguer les caractéristiques de sa voix pour se faire entendre, comprendre sans s'épuiser, tout en se protégeant du bruit,
- expérimenter des techniques vocales adaptées pour améliorer la communication verbale, non verbale dans sa relation avec les enfants.

CONTENU

- l'introduction de la voix et de son fonctionnement comme instrument professionnel,
- les techniques de respiration, de placement de la voix,
- la sensibilisation aux bruits,
- la modulation de la voix et usage du langage non verbal en fonction des situations,
- les pratiques réflexives pour expérimenter d'autres voies de communication.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne entre des apports théoriques et des mises en activité/pratique.

PRÉ-REQUIS

Aucun

LA MOBILISATION DES JEUNES PAR LE JEU : CRÉER UN ESCAPE GAME

Durée 2 jours présentiel
Niveau Fondamentaux du métier

LUISANT
Code IEL : 06:C2BEG002
01-02/10/26

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE
02 38 78 94 80

Code stage : C2BEG

PUBLIC

- Agent d'accompagnement à l'éducation de l'enfant
- Animateur ou animatrice enfance-jeunesse
- Animateur ou animatrice éducatif accompagnement périscolaire
- Bibliothécaire, ludothécaire, médiateur culturel ou médiatrice culturelle

OBJECTIFS

- définir les apports pédagogiques d'un escape-game,
- identifier les leviers motivationnels en ludopédagogie,
- manipuler des outils numériques et d'IA, aides à la conception,
- concevoir un jeu d'évasion pédagogique.

CONTENU

- l'expérimentation de deux escape-games et le retour d'expérience au travers d'un debriefing,
- les apports théoriques :
  - la ludopédagogie au service des apprentissages,
  - la motivation et l'engagement des joueurs,
  - la typologie des joueurs,
  - le rôle du maître du jeu,
  - le temps du debriefing,
  - la structure du jeu, les types de parcours, de ressources, d'énigmes et de méthodologie des différentes étapes de création,
- la création coopérative,
- la découverte et la manipulation d'outils numériques et d'intelligence artificielle pour concevoir un jeu d'évasion,
- la phase de bilan.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne apports théoriques, expérimentation et conception collective de jeu d'évasion, prise en main d'outils numériques et d'intelligence artificielle.

PRÉ-REQUIS

Aucun

L'ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES POUR LES PROTÉGER DES FAKE NEWS ET DE LA DÉSINFORMATION

Durée 2 jours présentiel

Niveau Fondamentaux du métier

CHÂTEAUROUX

Code IEL : 06:C2BFN002

14-15/10/26

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE
02 38 78 94 80

Code stage : C2BFN

PUBLIC

- Agent d'accompagnement à l'éducation de l'enfant
- Animateur ou animatrice éducatif accompagnement périscolaire
- Animateur et animatrice enfance-jeunesse

OBJECTIFS

- déterminer la valeur d'une information,
- identifier, catégoriser et évaluer les désordres de l'information,
- adapter sa prévention contre les risques de pollution et d'ingérence informationnelles,
- agir et pratiquer une validation informationnelle par des techniques numériques et relationnelles.

CONTENU

- la définition des concepts, leurs typologies et leurs impacts sociétaux individuels, les mécanismes de la propagation des fausses informations,
- l'analyse des sources, le fact-checking, l'utilisation d'outils numériques spécialisés, le développement de l'esprit critique via des méthodes d'analyse,
- des outils et ressources pour vérifier l'information,
- la sensibilisation à la création de contenus responsables et aux stratégies collaboratives pour lutter contre la désinformation.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne entre apports théoriques, activités pratiques et études de cas.

PRÉ-REQUIS

Aucun

NOUVEAU

LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES : UN LEVIER POUR PRÉVENIR LES CONFLITS

Durée 1 jour présentiel

Niveau Fondamentaux du métier

ORLÉANS

Code IEL : 06:C2BD4001

18/06/26

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE
02 38 78 94 80

Code stage : C2BD4

PUBLIC

- Agent d'accompagnement à l'éducation de l'enfant
- Animateur ou animatrice éducatif accompagnement périscolaire
- ATSEM
- Agent de restauration

OBJECTIFS

- identifier et analyser les compétences psychosociales,
- comprendre et réguler ses émotions,
- développer des relations empathiques et constructives.

CONTENU

- les compétences psychosociales et leurs enjeux dans le bien-vivre à l'école,
- les émotions, leurs fonctions et les besoins qui y sont associés,
- l'empathie et les mécanismes en jeu,
- les compétences psychosociales au service d'une relation de qualité, et dans la gestion des conflits.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Méthodes d'apprentissage actives : mises en situation, expérimentation, retours sur expérience et échanges de pratiques.

PRÉ-REQUIS

Aucun

NOUVEAU

USAGES DES IA PAR LES ADOLESCENTS

Durée 1 jour présentiel
Niveau Fondamentaux du métier

BLOIS
Code IEL : 06:C2IA0001
15/10/26

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE
02 38 78 94 80

Code stage : C2IA0

PUBLIC

- Agent d'accompagnement à l'éducation de l'enfant
- Animateur ou animatrice éducatif accompagnement périscolaire
- Animateur et animatrice enfance-jeunesse

OBJECTIFS

- identifier les usages des adolescents de l'IA,
- identifier les capacités réelles des IA ainsi que leurs limites,
- évaluer l'impact de la qualité des informations fournies par les IA sur les apprentissages.

CONTENU

- les usages actuels de l'IA par les adolescents,
- les capacités réelles des principales IA,
- les limites, biais et zones d'incertitude des systèmes d'IA,
- les repères essentiels pour accompagner un usage critique et responsable de l'IA.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne entre apports théoriques, activités pratiques et des études de cas.

PRÉ-REQUIS

Aucun

LES BONNES PRATIQUES DE CYBERSÉCURITÉ QUOTIDIENNE DES OUTILS NUMÉRIQUES

Durée 2 jours présentiel

Niveau Fondamentaux du métier

SAINT-AVERTIN

Code IEL : 06:A7ACY002

18-19/11/26

Julien ARRONDEAU
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE
02 38 78 94 80

Code stage : A7ACY

PUBLIC

Tout agent souhaitant s'initier à la cybersécurité.

OBJECTIFS

- s'initier à la cybersécurité,
- identifier les enjeux de cybersécurité sur tout type de matériel informatique (ordinateur, smartphone, clé, cloud, réseaux...).

CONTENU

- les bases de la protection des données personnelles et professionnelles, face aux menaces croissantes comme le vol d'identité et les cyberattaques,
- les pratiques quotidiennes essentielles : gestion des mots de passe, sauvegardes régulières, mises à jour des systèmes et antivirus,
- la sécurisation des téléphones mobiles et à la navigation sécurisée sur les réseaux sociaux, en sensibilisant aux risques d'exposition des données et aux techniques d'ingénierie sociale,
- l'utilisation de solutions de gestion des terminaux mobiles et l'authentification multifactorielle.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne entre des apports théoriques, des études de cas et des activités pratiques.

PRÉ-REQUIS

Connaître les fonctionnalités de base de l'outil informatique et savoir utiliser une messagerie.

DES USAGES RESPONSABLES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU QUOTIDIEN : UNE APPROCHE GLOBALE

Durée **2 heures en distanciel**

Niveau **Fondamentaux du métier**

FORMATION À DISTANCE
Code IEL : 06:A7AUS002

Plateforme en ligne ouverte
le 04/06/26 de 10 h à 12 h

Pauline PAIRIS
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE

Code stage : A7AUS

! Une adresse couriel personnelle est nécessaire à l'inscription

PUBLIC

Tout agent souhaitant s'initier à un usage responsable de l'IA.

OBJECTIFS

- Identifier les enjeux liés à l'IA pour un usage déontologique dans sa pratique professionnelle.

CONTENU

- esprit critique : ne pas se faire piéger,
- éthique professionnelle : boussole des usages,
- impact écologique et IA.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, proposée en distanciel sous format webinaire de 2 h via la plateforme Adobe Connect, alterne entre des apports théoriques (1 h 30), des retours d'expérience et un temps de questions-réponses (30 min).

PRÉ-REQUIS

Disposer d'un ordinateur avec accès à internet et une adresse courriel personnelle.

UNE APPROCHE LUDIQUE ET PRATIQUE DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES : MÉCANISMES, ENJEUX ET INTERACTIONS

Durée : 2 jours présentiel + 1 demi journée à distance

Niveau : Fondamentaux du métier

SAINT-AVERTIN

Code IEL : 06:A7AEG001

23-24/09/25 et 02/10/2026

Pauline PAIRIS
DELEGATION CENTRE-VAL DE LOIRE

Code stage : A7AEG

! Une adresse couriel personnelle est nécessaire à l'inscription

PUBLIC

Tout agent souhaitant s'initier à l'usage de l'IA.

OBJECTIFS

- comprendre le fonctionnement et les enjeux de l'IA de manière ludique et interactive,
- identifier les biais et les implications éthiques liés à l'utilisation de l'IA,
- développer des compétences pour interagir efficacement avec l'IA et l'utiliser de manière pertinente.

CONTENU

- découverte des différentes IA et compréhension de leur fonctionnement,
- escape game sur les concepts de l'IA,
- présentation des biais algorithmiques et de leurs impacts,
- datavisualisation et importance du choix des données,
- techniques de formulation des prompts,
- sélection des outils d'IA selon les usages,
- création d'assemblages.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne entre des apports théoriques et pratiques, des ateliers interactifs et ludiques, des exercices de mise en situation, et du travail en groupe. Cette formation fait l'objet d'une classe virtuelle de 3 heures accessibles depuis la plate-forme Adobe Connect.

PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement informatique.
Avoir renseigné une adresse individuelle de connexion.
Accéder à un ordinateur connecté à Internet.

Création graphique : Réseau Canopé, DT CVL, 2025