

NUMERIQUE EDUCATIF

Dispositif 20A0320436 : NUM : ENSEIGNER AVEC LE NUMERIQUE EDUCATIF

Type de candidature : INDIVIDUEL

Module	32159 : MODALITÉS NUMÉRIQUES POUR LA PÉDAGOGIE INVERSÉE
Contenu	Principes de la classe inversée, éclairages théoriques Outils pédagogiques numériques et bonnes pratiques Ressources numériques pour la classe inversée Réalisation et mise en oeuvre de la phase « à la maison » d'une séance en inversion Réalisation et mise en oeuvre de la phase « en classe » d'une séance en inversion Echanges réflexif autour de retours d'expériences formalisés (éventuellement publiables)
Objectif	Découvrir les fondements théoriques et les principes de la pédagogie en classe inversée. Concevoir une séance de classe inversée intégrant les deux temps suivants : - A la maison avant la classe : en s'appuyant sur les outils pédagogiques et ressources numériques disponibles (les aspects techniques de réalisation de capsules d'apprentissage ne sont pas abordés dans cette formation), mettre en oeuvre une activité distante. - En classe : mettre en oeuvre une activité de pédagogie active dans le prolongement du travail préparatoire réalisé en amont à la maison.
Type	Facultatif
Durée	9 heures

Module	32160 : OUTILS NUMÉRIQUES AU SERVICE DE LA PEDAGOGIE
Contenu	- Notion de scénario pédagogique - Panorama d'outils numériques : Les outils institutionnels : S'informer, préparer, concevoir; Présenter, illustrer, animer; Accompagner, suivre, remédier; Evaluer, collaborer, échanger - Exemples d'usages, expérimentation, retours d'expérience - La réglementation RGPD, droits et devoirs des usages numériques
Objectif	Acquérir par une approche hybride théorique et appliquée les compétences nécessaires pour l'intégration d'outils numériques dans des séquences pédagogiques en classe ou à distance.
Type	Facultatif
Durée	15 heures

Module	32161 : CRÉER ET METTRE EN OEUVRE DES SUPPORTS ET ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES INTERACTIFS
Contenu	Point théorique sur l'interactivité des supports, la plus-value pédagogique associée, son insertion dans des dispositifs hybrides et/ou d'inversion de classe. Usages et pratiques pédagogiques de supports interactifs pour apprendre, pour [s'] évaluer (avec notamment les exemples de Genially et Learning apps). Exemples d'usages, expérimentation, retours d'expérience et de production
Objectif	Articuler l'élaboration de supports interactifs à des dispositifs pédagogiques hybrides.
Type	Facultatif
Durée	15 heures

Module	32162 : CRÉATION DE SUPPORTS PÉDAGOGIQUES
Contenu	<p>Différents supports pédagogiques</p> <p>Notion de scénarisation</p> <p>Focus sur les outils numériques : Génial.ly, Open Office, Captivate, Cartes mentales</p> <p>Exemples d'usages, expérimentation, retours d'expérience</p> <p>La réglementation RGPD, droits et devoirs des usages numériques</p>
Objectif	Acquérir par une approche hybride théorique et appliquée les compétences nécessaires pour utiliser des outils numériques de création de supports pédagogiques utilisables en classe ou à distance
Type	Facultatif
Durée	18 heures

Module	32163 : INTÉGRER ET EXPLOITER DES BRNE ET EDUTHÈQUE DANS SES PRATIQUES PÉDAGOGIQUE
Contenu	<p>Description du principe et de l'éventail des BRNE et du portail Eduthèque.</p> <p>Les pratiques pédagogiques des BRNE et leur plus-value (différenciation, interactivité, évaluation et remédiation, production des élèves)</p> <p>Focus sur la plateforme d'apprentissage numérique Tactileo intégrant les BRNE dans une approche interactive.</p> <p>Le portail Eduthèque : panorama des partenariats dans une approche disciplinaire mais aussi inter- et trans-disciplinaire (EAC, EMI, EMC par exemple), insertion de ressources dans des scénarii pédagogiques hybrides et utilisation du principe des « comptes classe » sécurisés en lien avec le RGPD</p> <p>Focus sur quelques partenariats dans une perspective pluridisciplinaire : l'exemple d'Edugéo.</p> <p>Dispositifs et outils de veille pour faire de la curation de ressources et les plateformes d'indexation et de proposition de scénarii (Edubase).</p>
Objectif	Articuler l'élaboration de supports interactifs à des dispositifs pédagogiques hybrides.
Type	Facultatif
Durée	9 heures

Module	32164 : DÉVELOPPEMENT ET CERTIFICATION DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES ÉLÈVES AVEC PIX
Contenu	<p>Parcours magistère en autoformation.</p> <p>Présentation du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) et du dispositif Pix</p> <p>Renforcement de ses propres compétences numériques</p> <p>Développement des compétences numériques des élèves</p> <p>Découverte de la plateforme de suivi et d'accompagnement Pix Orga</p>
Objectif	Découvrir et s'approprier Pix. Évaluer et développer les compétences numériques des élèves.
Type	Facultatif
Durée	3 heures

Module	32165 : LES QR-CODES : UN OUTIL POUR UN ENSEIGNEMENT HYBRIDE [CANOPE]
Contenu	Enrichissez vos supports papier avec des images, des audios, des vidéos... Organisez vos ateliers en autonomie, créez des parcours d'apprentissage, des jeux de piste...
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Développer l'autonomie des élèves. - Mettre en oeuvre une pédagogie différenciée
Type	Facultatif
Durée	3 heures

Module	32166 : LA CAPSULE VIDEO : UN OUTIL PEDAGOGIQUE POUR LA CLASSE [CANOPE]
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Définition - Modalités de conception - Utilisation de solutions dédiées pour élaborer rapidement et simplement des capsules vidéo - Utilisation de son smartphone et /ou ordinateur - Utilisation d'un logiciel de montage simple
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des capsules vidéo pédagogiques - Développer l'autonomie des élèves
Type	Facultatif
Durée	6 heures

Module	32167 : METTRE EN PLACE UNE PEDAGOGIE ACTIVE, EN PRESENTIEL ET DISTANCIEL [CANOPE/DANE]
Contenu	Présentation des différentes pédagogies, méthodes et outils, pour rendre l'élève actif en classe/après la classe : <ul style="list-style-type: none"> - Pédagogie de projet - Activités collaboratives - Outils numériques pour une évaluation active
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Construire un environnement personnel d'apprentissage pour l'élève, en utilisant des pédagogies diversifiées - Mettre en place des scénarios pédagogiques pour une pédagogie active
Type	Facultatif
Durée	6 heures

Dispositif 20A0320437 : NUM : ENSEIGNER ET COLLABORER A DISTANCE AVEC LE NUMERIQUE

Type de candidature : INDIVIDUEL

Module	32168 : OUTILS DE CLASSE VIRTUELLE : PRISE EN MAIN
Contenu	Prise en main de la classe virtuelle : <ul style="list-style-type: none"> - Précautions d'usage - Configuration - Usages du chat - Gestion des participants - Partage de documents Prise en main de l'espace numérique de travail dédié : <ul style="list-style-type: none"> - Espace de partage de documents - Forum et messagerie - Partage de documents
Objectif	Maîtriser les bases de l'outil de classe virtuelle Converser avec ses élèves sur l'espace numérique de travail dédié Partager et échanger des documents avec ses élèves sur l'espace numérique de travail dédié
Type	Facultatif
Durée	3 heures

Module	32169 : OUTIL DE CLASSE VIRTUELLE : OPTIMISER SES USAGES PÉDAGOGIQUES
Contenu	Environnement de travail, techniques et outils Préparer une CV pour des modalités de cours/TD Intégration de modalités d'inversion pédagogique Intégration de modalités de pédagogie de projet
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - Améliorer sa maîtrise des outils au service d'un enseignement à distance - Optimiser ses pratiques de la classe virtuelle - Diversifier les approches pédagogiques en accord avec les contraintes des classes virtuelles (Inversion, projets)
Type	Facultatif
Durée	3 heures

Module	32170 : USAGES ET PRATIQUES COLLABORATIFS NUMÉRIQUES DANS DES DISPOSITIFS HYBRIDES POUR LES ELEVES
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Point théorique sur la double plus-value opérationnelle et pédagogique du numérique collaboratif - Panorama des champs d'application collaboratifs et des types et exemples de supports et/ou outils associés - Réflexion sur les détournements ou appropriations d'outils et d'usages dans les pratiques pédagogiques pour des enjeux collaboratifs et des pratiques d'enseignement hybrides et/ou d'inversion - Exemples d'usages, expérimentation, retours d'expérience et de production
Objectif	Formation transdisciplinaire sur les usages et pratiques collaboratives et leurs divers champs d'application, associés à des outils et supports numériques dédiés et pouvant s'articuler à des dispositifs pédagogiques hybrides et / ou des pédagogies inversées.
Type	Facultatif
Durée	12 heures

Module	32171 : MODALITÉS NUMÉRIQUES POUR COLLABORER ENTRE PAIRS
Contenu	<p>Cadre réglementaire des usages collaboratifs en ligne</p> <p>Fonctionnalités et usages de l'espace collaboratif institutionnel Tribu</p> <p>Fonctionnalités et usages de la messagerie instantanée institutionnelle Tchap?</p>
Objectif	<p>Tribu : Communiquer au sein d'un groupe de travail - Editer des documents en mode collaboratif synchrone ou versionné -</p> <p>Partager des documents et être alerté de leurs modifications - Partager un agenda.</p> <p>Tchap : Communiquer de façon informelle collective et sécurisée (Entre pairs) - Partager des documents en cloud (Entre pairs et avec des élèves)</p>
Type	Facultatif
Durée	6 heures