

Formation au numérique

Débuter dans l'enseignement à l'ère du numérique : module 2

- Nos Projets - Se former, former -



Date de mise en ligne : jeudi 5 octobre 2017

Description :

Présentation du dispositif hybride Â« Utiliser le numérique de manière interactive Â» (durée totale 19 h)

Académie de Versailles - Délégation académique au numérique éducatif -

Licence « Creative Commons BY-SA »

Première par ses effectifs, l'académie de Versailles est un territoire de contrastes, tant au niveau des catégories socioprofessionnelles que des types d'environnements. Mais le contexte sociodémographique ne peut expliquer à lui seul la difficulté de l'académie à faire progresser tous les élèves ni les écarts des résultats constatés.

Comment tirer profit du numérique pour impliquer les élèves et les amener à mieux apprendre, et donc à mieux réussir ?

Second volet du programme de formation « débuter dans l'enseignement à l'ère du numérique », le dispositif « Utiliser le numérique de manière interactive » s'adresse en priorité aux non titulaires, aux T1, T2 et T3 volontaires ayant suivi le premier volet, mais il est également ouvert à tout enseignant intéressé.

D'une durée totale de **19 heures**, il alterne des temps en présentiel (deux regroupements de 6 heures), et des temps à distance (une classe virtuelle d'1 heure et 6 heures d'activités en ligne sur la plateforme m@gistère).

Objectif

S'interroger sur la manière dont la **scénarisation pédagogique** choisie va pouvoir faire du numérique un outil au service de l'implication des élèves, qui les rend **acteurs de leurs apprentissages**.

Modalités d'inscription

Les enseignants volontaires et intéressés doivent se rapprocher de leur chef d'établissement. (inscription via gaia respo).

Dispositif : 17A0251217 DÉBUTER DANS L'ENSEIGNEMENT À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE
Module 51492 : 2. UTILISER LE NUMÉRIQUE DE MANIÈRE INTERACTIVE

La formation s'effectuera entre janvier et mai dans [un médiapôle de l'académie](#).

Contenus de la formation

Après avoir bénéficié des apports récents de la recherche sur des thématiques venant nourrir leur réflexion (neurosciences, évaluation, pertinence du recours au numérique), les participants expérimenteront deux approches

pédagogiques, la ludicisation et la pédagogie de projet.

Ils scénariseront une séance intégrant la ludicisation qu'ils expérimenteront en classe.

Ils rédigeront et publieront un article d'analyse collaboratif rendant compte de cette expérience.

La fiche de présentation du dispositif :

[](IMG/pdf/fondamentauxnum-descriptif-mod2.pdf)

Les formateurs ont vécu la formation en avant-première avant de l'animer à leur tour

Voici un aperçu de la première partie de la formation, consacrée à la ludicisation, l'évaluation et au fonctionnement cognitif.

```
<div class="rwd-video-container oe-play-button"
  style="width:100%;height:0;padding-bottom:56.17%;background-image:url('//scolawebtv.crdp-versailles.fr/vignettes/0/7/3/26073a.jpg.800.jpg');background-repeat:no-repeat;background-position:center;background-size:cover;"
  onclick="if
(jQuery(this).is('.oe-play-button')){jQuery(this).removeClass('oe-play-button').addClass('loading').html(decodeURIComponent('%3Ciframe%20src%3D%22%2F%2F%2Fscolawebtv.crdp-versailles.fr%2F%3Fiframe%26id%3D26073%26autoplay%3D1%22%20width%3D%22600%22%20height%3D%22337%22%20frameborder%3D%220%22%20allowfullscreen%3E%3C%2Fiframe%3E'));}" > Play <!--/**/.oe-video .loading
{background-image:url("prive/themes/spip/images/searching.gif")!important;background-size:auto !important;}/**/-->
```

[Utiliser le numérique de manière interactive : la ludicisation](#)

par [Anne-Cécile Franc](#)

<http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=26073>

[Lien vers la présentation du module 1 : Les fondamentaux de la culture numérique](#)