https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article245

Formations 2023-2024

Escape games et jeux sérieux pour enseigner

- Cultiver ses compétences numériques - Notre offre de formations - Formations des enseignants 2d, CPE, AESH, AED - Enrichir sa pédagogie par le jeu -

Date de mise en ligne : samedi 6 mai 2023

Copyright © Délégation de Région Académiqueau Numérique Éducatif - Tous droits réservés

Une formation à destination des enseignants, qui permet de découvrir et mettre en œuvre de nouvelles pratiques pédagogiques autour des jeux sérieux, dont les jeux d'évasion (escape games), avec le numérique.

Présentation de la formation

Lors de cette formation, les enseignants sont amenés à jouer, expérimenter, créer et tester une séance ou séquence intégrant du jeu.

Cette formation hybride permet aux enseignants de découvrir et mettre en œuvre de nouvelles pratiques pédagogiques autour des jeux sérieux, dont les jeux d'évasion (escape games), avec le numérique.

Elle leur permet d'enrichir leurs pratiques, de découvrir des outils, de questionner leur posture, de réfléchir à l'intégration de compétences transversales (créativité, responsabilité, collaboration), de tirer parti de l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage.

Déroulé de la formation

La formation se déroule sur une période d'environ 5 semaines.
Elle s’appuie sur un parcours magistère, avec des éléments théoriques à découvrir en présentiel et à distance, ainsi que de nombreux ateliers pratiques en présentiels.

Les notions abordées lors de la formation seront les suivantes :

- Lors d'un premier présentiel, les enseignants vivent une situation de jeu et en dégagent les freins et plus-values pour les apprentissages, ainsi que des éléments sur la scénarisation et la posture de l'enseignant ; ils découvrent et testent différentes modalités de jeu pédagogique, ainsi que des outils de création.
- À distance : le parcours m@gistère offre un panel plus large de ressources, ainsi que des éléments théoriques ; les enseignants scénarisent individuellement ou en équipe une séance incluant du jeu et si possible la testent.
- Lors de deux classes virtuelles de 1h30, les enseignants vivent une situation de jeu à distance et l'analysent ; des outils de création spécifiques sont abordés.
- Lors du dernier présentiel, les projets individuels sont affinés et testés, les retours de test en classe sont analysés, une synthèse est élaborée.

Compétences travaillées

Compétences professionnelles des métiers du professorat et de l’éducation

- CC9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l’exercice de son métier

Copyright © Délégation de Région Académiqueau Numérique Éducatif

- Tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques

- P 3. Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- P 4. Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves.

Compétences numériques Pix

Les élèves peuvent être amenés à travailler toutes les compétences PIX selon les objectifs et les modalités de jeux choisies par l'enseignant.

Compétences numériques Pix+Édu
Pour les enseignants, la formation amène à approfondir certaines compétences du CRCN-E, validé par Pix+Édu :

3.1. Concevoir
Construire des situations d'enseignement â€" apprentissage avec des ressources et services numériques :

- Élaborer des situations et des activités d'apprentissage selon diverses modalités, en veillant à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception
- Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités
- Expérimenter avec sa classe ou son groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques

3.2. Mettre en œuvre
Conduire et guider des situations d'enseignement-apprentissage avec le numérique :

- Anticiper et organiser les conditions de la mise œuvre d'une activité ou d'un projet
- Conduire des activités et des échanges avec les apprenants à l'aide d'outils numériques

4.3. Engager les apprenants
Rendre les apprenants acteurs, créatifs, critiques en utilisant les technologies numériques :

- Favoriser les interactions des apprenants pendant et en dehors de la session d'apprentissage

Calendrier et inscription

Groupe 1 :
Lieu : DANE de Marly-le-Roi
La formation se déroule du 27/11/2023 au 19/01/2024 (période couvrant le travail asynchrone en lien avec le parcours m@gistère).
1er présentiel : 05/12/2023, 9h-16h
1ère classe virtuelle : 12/12/2023, 17h-18h30
2e classe virtuelle : 19/12/2023, 17h-18h30
2e présentiel : 16/01/2024, 9h-16h

Inscriptions closes.

Copyright © Délégation de Région Académiqueau Numérique Éducatif

Groupe 2 :
Lieu : Médiapôle de Gif-sur-Yvette
La formation se déroule du 27/11/2023 au 29/01/2024 (période couvrant le travail asynchrone en lien avec le parcours m@gistère).
1er présentiel : 01/12/2023, 9h-16h
1ère classe virtuelle : 06/12/2023, 11h-12h30
2e classe virtuelle : 14/12/2023, 9h-10h30
2e présentiel : 25/01/2024, 9h-16h

Inscriptions closes.

Groupe 3 :
Lieu : Médiapôle de Noisy-le-Roi
La formation se déroule du 18/01/2024 au 15/03/2024 (période couvrant le travail asynchrone en lien avec le parcours m@gistère).
1er présentiel : 25/01/2024, 9h-16h
1ère classe virtuelle : 06/02/2024, 16h-17h30
2e classe virtuelle : 29/02/2024, 16h-17h30
2e présentiel : 11/03/2024, 9h-16h

Inscriptions closes.

Groupe 4 :
Lieu : Médiapôle de Gif-sur-Yvette
Formation hybride (18h) du 07/02/2024 au 19/03/2024 (période couvrant le travail asynchrone en lien avec le parcours m@gistère).
1er présentiel : 12/02/2024, 9h-16h (vacances de février, journée rémunérée)
1ère classe virtuelle : 26/02/2024, 9h-10h30
2e classe virtuelle : 04/03/2023, 9h-10h30
2e présentiel : 14/03/2023, 9h-16h

Inscriptions closes.

Groupe 5 :
Lieu : Médiapôle de St Ouen l'Aumône
Formation hybride (18h) du 29/04/2024 au 10/06/2024 (période couvrant le travail asynchrone en lien avec le parcours m@gistère).
1er présentiel : 02/05/2024, 9h-16h
1ère classe virtuelle : 07/05/2024, 16h-17h30
2e classe virtuelle : 21/05/2024, 16h-17h30
2e présentiel : 05/06/2024, 9h-16h

Inscriptions closes.

Retrouvez toutes les étapes d'inscription dans ce document.

Copyright © Délégation de Région Académiqueau Numérique Éducatif

Pour aller plus loin

- Offres de formation au numérique éducatif proposées aux enseignants 2D, AED, AESH

Copyright © Délégation de Région Académiqueau Numérique Éducatif