

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article306>



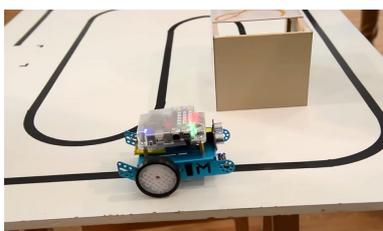
**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Formations 2023-2024

Créer et animer un projet robotique

- Cultiver ses compétences numériques - Notre offre de formations - Formations des enseignants 2d, CPE, AESH, AED - Faire collaborer les élèves avec une pédagogie de projet -



Date de mise en ligne : mardi 23 mai 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Vous souhaitez suivre cette formation ?

Cette formation est disponible dans le dispositif 23A0251346, module n°83437

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 30 janvier 2024 :

[Inscrivez-vous sur Sofia-FMO](#)

Abonnez-vous à ce module depuis le site académique pour être notifié de son ouverture :

[Se rendre sur la page EAFC](#) [S'abonner directement sur Sofia-FMO](#)

Présentation de la formation

L'objectif de cette formation est de vous permettre de créer et d'animer un projet robotique pour favoriser la réussite de tous les élèves et en mobilisant les différentes connaissances et compétences associées à la gestion de projet.

À l'issue de cette formation, vous pourrez :

- développer des pratiques pédagogiques au service des apprentissages de tous les élèves,
- mettre en place des projets robotiques pour développer les compétences élèves,
- créer et animer un projet robotique pour favoriser la réussite de tous les élèves,
- mobiliser les différentes connaissances et compétences associées à la gestion de projet.

Compétences travaillées

CC6. Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques

- Apporter sa contribution à la mise en œuvre des éducations transversales, notamment l'éducation à la citoyenneté.

CC7. Maîtriser la langue française à des fins de communication

- Intégrer dans son activité l'objectif de maîtrise de la langue orale et écrite par les élèves.

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

- Tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques
- Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative.

P 3. Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.

Compétences numériques PIX

Domaine 2 : Communication et collaboration

- Interagir
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

Domaine 3 : Création de contenu

- Programmer

Domaine 5 : Environnement numérique

- Résoudre des problèmes techniques

Durée de la formation

Cette formation se déroule sur une journée de 6h en présentiel

Déroulé de la formation

Cette formation se déroulera sur une journée durant laquelle, vous :

- Développez une culture numérique autour de la robotique dans la société, des enjeux des nouveaux langages dans le développement des compétences du XXIème siècle des élèves,
- Aborderez les clés de la pédagogie de projet et de la ludo-pédagogie en relevant des missions depuis \$_CoDéfi
- Manipulerez les différents robots ou objets connectés présents dans un établissement scolaire.
- Repérerez les différents challenges et projets accompagnés par l'académie.

Prolongement

À la suite de cette formation, nous vous proposons de vous inscrire à un projet robotique dans lequel vous serez accompagnés.

S'abonner et s'inscrire

Vous souhaitez suivre cette formation ?

Cette formation est disponible dans le dispositif 23A0251346, module n°83437

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 30 janvier 2024 :

[Inscrivez-vous sur Sofia-FMO](#)

Date de la formation : Vendredi 22 mars 2024

Lieu de la formation : Médiapôle de Poissy

Créer et animer un projet robotique

Abonnez-vous à ce module depuis le site académique pour être notifié de son ouverture :

[Se rendre sur la page EAFC](#) [S'abonner directement sur Sofia-FMO](#)

[Cliquez ici pour retrouver l'ensemble des formations individuelles proposées aux enseignants par la DANE](#)