https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article390

ACADÉMIE
DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

Formations à initiatives locales 2023-2024

Apprendre et jouer avec les nouveaux langages

- Cultiver ses compétences numériques - Notre offre de formations - Formations à initiatives locales - Pédagogie et numérique en EPLE -



Date de mise en ligne : lundi 29 mai 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits réservés

Cette formation est ouverte pour une équipe d'au moins 15 enseignants. La demande est faite par le chef d'établissement sur l'application GAIA Responsable :
Pédagogie et numérique en EPLE code GAIA : **20230721**
en précisant **2. Apprendre et jouer avec les nouveaux langages**.

Présentation de la formation

Au sein des établissements scolaires et dans les programmes, nous voyons apparaître de nouveaux langages ou mondes numériques : langage de programmation (scratch, AOZ, Python) mais aussi les mondes numériques par la réalité virtuelle et/ou augmentée ou encore les projets liés aux jeux vidéo : de la conception à la compétition.

L'objectif de cette formation est d'investir les différents supports pédagogique à sa disposition pour faire acquérir les compétences du 21ème siècle et comprendre les enjeux de la pensée informatique en suivant un scénario ludique.

Elle vous permettra de diversifier les pratiques pédagogiques avec le jeu, la créativité, la collaboration, les interactions, les approches innovantes afin d'engager et motiver les élèves dans leurs apprentissages.

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

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif

- S’insérer dans le monde numérique

Domaine 3 : Création de contenu

- Programmer

Domaine 5 : Environnement numérique

- Résoudre des problèmes techniques

Déroulé de la formation, calendrier prévisionnel

Cette formation hybride permettra de découvrir :

- Les différents supports présents dans les établissements scolaires : robotique, jeux vidéo, activités branchées et débranchées. Les enseignants auront un temps de découverte et de prise en main technique de ces outils.
- Puis les enseignants seront accompagnés dans la création de leur projet pour l'année scolaire en cours.
- Un parcours magistère associé à cette formation permettra à chacun de se former sur l'outil désiré et de rendre les documents de suivi de projet.
- Le deuxième de temps formation permettra à chacun de présenter son projet à l'ensemble du groupe, de mutualiser ses pratiques et de s'inscrire dans les projets académiques de l'année suivante.

Cette formation d'une durée de 12h alterne 9h de formation en présentiel et 3h de travail à distance asynchrone.

S'inscrire

Cette formation est ouverte pour une équipe d’au moins 15 enseignants. La demande est faite par le chef d’établissement sur l’application GAIA Responsable :
Pédagogie et numérique en EPLE code GAIA : 20230721
en précisant 2. Apprendre et jouer avec les nouveaux langages

Pour aller plus loin

A la suite de cette formation, nous vous proposons de vous formez sur les projets de programmation dans lequel réinvestir cette technologie.

Cliquez ici pour retrouver l'ensemble des formations à initiative locale proposées par la DANE aux équipes pédagogiques ou de cadres

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif