

DYNAMISER SES COURS GRÂCE AU DIGITAL

Public : Enseignants 1^{er} ou 2nd degré du territoire Occitanie



Lieu : ISFEC Montpellier

Date(s) :
Présentiel : le mercredi 13 octobre 2021 (9h-12h et 13h-16h)
Classes virtuelles le 10 novembre et le 24 novembre (14h-17h)
Distanciel asynchrone du 13 octobre 2021 au 15 janvier 2022

INITIATION
SENSIBILISATION

Prérequis : Pas de prérequis à l'inscription à cette formation.
 Accueil des personnes en situation de handicap. Contact : www.isfec-montpellier.org

ID : 39405742

COMPETENCES DEVELOPPEES :

- CC12. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier
- CC14. S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel (Type PPCR)
- + Toutes les compétences des professeurs du référentiel de 2013.

CONTENUS ET DEROULEMENT :

Journée 1 en présentiel (6h)(animée par Céline KEISER) :

- Matinée 3h Etape 1 :Présentation de l'intérêt du digital dans ses pratiques pédagogiques en présentiel : histoire et enjeux du numérique éducatif.
- Après-midi 3h Etape 2 : Découverte et apprentissage des principaux supports/outils numériques intégrables à un cours en présentiel afin d'animer et de créer une dynamique. Etape 3 : manipulation Etape 4 : bilan de la journée / questions-réponses / présentation des futurs

Modules et classes virtuelles 2 modules regroupant e-learning, travail personnel (2h) et une classe virtuelle (1h)

Module 1 : Quiz en ligne avec Kahoot et Socrative (Logan LEGRAND) Etape 1 : Point RGPD Etape 2 : Présentation des outils et création de compte Etape 3 : Test des outils et des différences Etape 4 : Identification du contexte d'utilisation et de diffusion Etape 5 : Comment utiliser et traiter les données/réponses recueillies

Module 2 : Outils d'animation – conception : learningapps, carte mentale, nuages de mots, wooclap... (C.KEISER) Etape 1 : prérequis / analyse des besoins Etape 2 : Présentation des outils et exemples dans un contexte d'apprentissage Etape3 : Manipulation et aide à la création de contenu

Evaluation des acquis : Chaque module sera validé par des tests de connaissance en ligne.

OBJECTIFS :

Objectif principal Digital N1 :

- Intégrer du digital en présentiel pour animer et créer une dynamique
- Utiliser des logiciels simples

Objectifs pédagogiques du module :

- Enseigner par le jeu ;
- Maitriser les outils numériques ;
- Varier les temps d'enseignement ;
- S'adapter à l'hybridation en tant que formé ;
- Intégrer l'utilisation de logiciels ou d'applications dans son enseignement ;
- Prendre en compte la RGPD ;
- Connaître et comprendre les enjeux du numérique éducatif.

COUT : FORMIRIS

Dernière relecture de cette fiche le 27 avril 2021

TER6-01

FORMATEUR(S) :

Céline Keiser – Logan Legrand,
Formateurs ISFEC

COORDINATION :

Ariane Sanchez, chef de projet digital learning
 Gilles Pujol, Formateur, Référent numérique ISFEC

MODALITES :

EXPOSES DIALOGUES — MISES EN SITUATION
 ACCOMPAGNEES — UTILISATION ET
 APPROPRIATION DE LOGICIELS ET
 D'APPLICATIONS