

# DYNAMISER SES COURS GRÂCE AU DIGITAL

Public : Enseignants 1<sup>er</sup> ou 2<sup>nd</sup> degré du territoire Occitanie



Lieu : ISFEC Montpellier

Date(s) :

Présentiel : le mercredi 23 novembre 2022 (9h-12h et 13h-16h)

Classes virtuelles les 14 décembre 2022 et 11 janvier 2023 (14h-17h)

Distanciel asynchrone du 23 novembre 2022 au 11 janvier 2023

INITIATION  
SENSIBILISATION

**Prérequis** : Pas de prérequis à l'inscription à cette formation.

Accueil des personnes en situation de handicap. Contact : [www.isfec-montpellier.org](http://www.isfec-montpellier.org)

**OCC-2022-00098**

## 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 chacun e-learning, travail personnel (2h) et une classe virtuelle (1h)

**Module 1** : Quiz en ligne avec Kahoot et Socrative (Sébastien SOULIER - 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 ;
- Maîtriser 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.

## PRISE EN CHARGE FORMIRIS

Dernière relecture de cette fiche le 18 mai 2022

### Appréciations 21-22

Très satisfaisant	13%
Satisfaisant	69%
Juste suffisant	13%
Insuffisant	6%
Très insuffisant	-

Évaluation globale : **3,9/5**

### FORMATEUR(S) :

**Céline Keiser et Sébastien Soulier** Formateurs ISFEC

### COORDINATION :

**Gilles Pujol**, Formateur, Référent numérique ISFEC

### MODALITES :

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