



RÉGION ACADÉMIQUE
BOURGOGNE-
FRANCHE-COMTÉ

*Liberté
Égalité
Fraternité*



TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF du Doubs



Modules de formation second degré

ÉDITO



Si la crise sanitaire a permis de révéler l'engagement sans faille des enseignants et leurs capacités d'adaptation, elle a aussi montré certains retards ou certaines difficultés entraînant le recours à des solutions d'urgence pour assurer la continuité pédagogique dans le contexte inédit du confinement.

Ces constats mettent en avant la nécessaire transformation de l'enseignement au et par le numérique, qui doit permettre de favoriser la mise en place d'un écosystème d'éducation numérique cohérent et performant, et renforcer les aptitudes et compétences des enseignants pour accompagner cette transformation.

Lancée en 2020 par le secrétariat général pour l'Investissement (SGPI) et le ministère de l'Éducation nationale, et mis en œuvre par la Banque des Territoires avec les collectivités partenaires, les Territoires numériques éducatifs offrent l'opportunité de bâtir un système éducatif capable de répondre à deux ambitions indissociables : l'élévation générale du niveau et une plus grande justice sociale.

Ils doivent également permettre d'accélérer la transformation, de remédier aux fractures numériques, géographiques ou sociales ; de mieux former les enseignants à l'usage des outils et des ressources existantes de manière à développer les compétences des professeurs et d'améliorer ainsi les résultats des élèves, leur autonomie et leur engagement.

Retenu parmi dix nouveaux départements, le territoire national éducatif, dans le Doubs, vise à agir simultanément sur quatre leviers dans une logique intégrée :

- Equiper chaque salle de classe, chaque enseignant et chaque élève avec du matériel neuf et performant ;
- Former chaque enseignant de façon personnalisée en fonction de ses besoins, de son parcours et de ses savoir-faire ;
- Mettre à disposition une sélection de ressources et d'outils numériques pédagogiques pour faire classe en présentiel et à distance ;
- Accompagner les parents et favoriser leur implication dans la scolarité de leur enfant. Par le biais des ateliers e-parentalité proposés pour les aider à maîtriser les technologies mises à disposition.

La formation de l'ensemble des professeurs concernés sera opérée à la fois par le réseau Canopé et à la fois par l'offre de formation individuelle et collective repensée dans le cadre de l'EAFC.

À cet égard, tous les enseignants du premier degré public et du privé, du second degré privé et relevant de l'enseignement agricole, les étudiants et les professeurs de l'INSPE ont été invités à renseigner un questionnaire relatif à leurs besoins de formation.

L'exploitation qui est en cours permettra de définir les stratégies globales de formation adossées à l'expression des besoins pour l'ensemble des publics concernés.

Au cours de la présente année scolaire 2022/2023, le choix a été fait d'une entrée par la pédagogie et non par les outils. Ainsi, de nombreuses actions sont proposées aux enseignants à la fois dans le cadre des plans de circonscription (6 h pour chaque enseignant) et dans le PrAF.

Ces formations seront complétées par des modules spécifiques visant à l'utilisation des ressources nationales et des ressources liées aux Edtechs. Un séminaire « TNE 25 » composé de conférences, d'ateliers et d'un salon sera organisé au début de l'année 2023.

L'Inspecteur d'Académie - Directeur Académique
des Services de l'Éducation Nationale du Doubs,
Patrice DURAND

SOMMAIRE

1. ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL	5
■ 1.1 Usages pédagogiques de l'ENT ECLAT-BFC.....	5
■ 1.2 Usages raisonnés du numérique	5
■ 1.3 Éthique et droit autour des usages du numérique	5
2. RESSOURCES NUMÉRIQUES	6
■ 2.1 Bases de la captation et du montage vidéo.....	6
■ 2.2 Créer des ressources numériques interactives	6
■ 2.3 Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques	6
■ 2.4 Créer une ressource numérique en tenant compte de la charge cognitive	6
■ 2.5 Création d'un podcast à partir de celui d'Edouard Baer sur France Inter.....	7
■ 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe.....	7
■ 2.7 Usages des outils numériques et interactifs au service des langues vivantes.....	7
3. ENSEIGNEMENT, APPRENTISSAGE	8
■ 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation	8
■ 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle.....	8
■ 3.3 Ludification dans Moodle	8
■ 3.5 Le numérique pour faire coopérer les élèves.....	9
■ 3.6 L'apport du numérique pour les classes inversées.....	9
■ 3.7 Ludification des apprentissages et escape games	9
■ 3.8 Utiliser le numérique pour développer les compétences orales	10
4. DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS	10
■ 4.1 Usages pédagogiques des cartes mentales.....	10
■ 4.2 Programmation et poésie combinatoire	10
■ 4.3 Accessibilité en lecture et écriture : des outils numériques pour accompagner les élèves.....	10
■ 4.4 La littérature autrement : produire des BookTubes.....	11
■ 4.5 Les stéréotypes sexistes dans les médias	11

1. ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL

■ 1.1 Usages pédagogiques de l'ENT ECLAT-BFC

🕒 9H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

L'espace numérique de travail offre un cadre de confiance dans lequel chaque enseignant peut développer des activités avec ses élèves et ses collègues, et de manière plus large, avec la communauté éducative.

- OBJECTIFS**
- découvrir l'environnement du nouvel ENT inter-académique ;
 - prendre connaissance de toutes les possibilités pédagogiques ;
 - manipuler l'ENT à travers différents scénarios.

■ 1.2 Usages raisonnés du numérique

🕒 1H, WEBINAIRE - FORMATEURS DRNE

Le numérique occupe une place prépondérante dans nos vies personnelles comme nos vies professionnelles. Si son utilité n'est plus à démontrer, son impact sur l'environnement doit questionner nos pratiques.

- OBJECTIFS**
- définir les notions essentielles (pollution numérique, sobriété numérique...);
 - comprendre les enjeux ;
 - donner quelques exemples de situations pédagogiques pour sensibiliser les élèves.

■ 1.3 Éthique et droit autour des usages du numérique

🕒 1H, WEBINAIRE - FORMATEURS DRNE

De nombreux enseignants s'appuient sur les outils et ressources numériques pour concevoir des séquences pédagogiques (pour la recherche documentaire, l'illustration des cours, la conception des contenus...). Certains usages du numérique éducatif impliquent parfois un traitement des données personnelles des élèves. Tous ces aspects soulèvent des questions d'ordre éthique sur l'utilisation responsable de ces ressources et données.

- OBJECTIFS**
- sensibiliser les enseignants, et plus généralement les personnels d'éducation, aux enjeux du droit d'auteur et du droit à l'image des personnes ;
 - découvrir les licences libres Creative Commons et en comprendre l'utilité aux fins du respect des droits d'auteur ;
 - présenter les conséquences du droit d'auteur et du droit à l'image dans un cadre pédagogique : possibilités, limites et exceptions ;
 - définir le cadre du RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données) et ses implications sur l'utilisation des données personnelles des élèves en tant qu'enseignant ;
 - apprendre à rechercher des contenus sur Internet en respectant les droits d'auteur.

■ 4.6 Filles, sciences et métiers du numérique.....	11
■ 4.7 Classe Investigation : un dispositif au service de l'EMI.....	11
■ 4.9 Éducation à la donnée ouverte : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau découverte	12
■ 4.10 Éducation à la donnée ouverte, étude de cas : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau approfondissement.....	12
■ 4.11 Représentations graphiques de textes littéraires - niveau découverte.....	12
■ 4.13 Datasprint femmes et médias.....	13
■ 4.14 Codage de mini jeux vidéos	13
■ 4.15 Un fablab dans mon établissement	13

LE NUMÉRIQUE POUR FAVORISER L'IMPLICATION DES PARENTS 14

■ Des conférences en ligne pour tous	14
■ Des outils pour les professionnels	14
■ Des formations dédiées.....	14

DES PARCOURS ADAPTÉS À VOS PROJETS 15

■ Utiliser l'outil numérique dans la construction de séances pédagogiques	15
■ Encourager les interactions et la coopération entre les élèves.....	15
■ Différencier sa pédagogie	15
■ Intégrer le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux	15
■ Adapter son enseignement aux besoins éducatifs particuliers des élèves	16
■ Articuler le présentiel et le distanciel	16
■ Apprendre autrement avec le numérique.....	16
■ Agir sur le climat scolaire	16
■ Éducation aux médias d'information	17
■ Ludifier les apprentissages	17
■ Construire un projet d'échanges européens.....	17
■ Des pistes pédagogiques pour ma webradio	17
■ Mettre en place un projet Fablab	17

Ce catalogue de formations, à destination de l'ensemble des enseignants du second degré du Territoire Éducatif du Doubs, est proposé par la Région académique Bourgogne-Franche-Comté, la Direction des services Départementaux de l'Éducation nationale du Doubs, la Direction interdiocésaine de l'enseignement catholique Franche-Comté, la Direction régionale de l'Alimentation, de l'Agriculture et de la Forêt Bourgogne-Franche-Comté, Réseau Canopé Bourgogne-Franche-Comté, l'Institut national supérieur du professorat et de l'éducation de l'Académie de Besançon et la Trousse à Projets.



2. RESSOURCES NUMÉRIQUES

■ 2.1 Bases de la captation et du montage vidéo

🕒 10H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

Cette formation vise à faire acquérir aux participants les bases techniques et théoriques pour bien commencer la prise d'image et de son avec les élèves. On abordera à la fois les aspects matériels mais aussi pédagogiques pour faciliter la pratique de l'audiovisuel en classe avec et par les élèves.

- OBJECTIFS**
- découvrir les bases de l'enregistrement de vidéos ;
 - s'initier aux différents type de prise de vues ;
 - aborder les différents types de réalisation (stop motion, fond vert...);
 - acquérir quelques principes de base (bonnes pratiques) ;
 - manipuler différents outils (caméra, éclairage, prise de son, logiciel) ;
 - appréhender les notions de droit à l'image, droit d'auteur, licence et éthique.

■ 2.2 Créer des ressources numériques interactives

🕒 9H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

La création de contenus interactifs (exercices, diaporamas, images) en cohérence avec un objectif pédagogique, permet de varier ses pratiques pédagogiques et les ressources proposées aux élèves.

- OBJECTIFS**
- découvrir l'impact de l'interactivité sur les apprentissages ;
 - mobiliser le numérique au service des apprentissages en diversifiant les parcours pédagogiques et les supports proposés aux élèves.

■ 2.3 Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques

🕒 15H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

L'essor de la vidéo pédagogique est lié en partie à la pratique de classe inversée, mais aussi à l'accessibilité des outils disponibles sur Internet (en ligne ou téléchargeables). Découvrir les potentialités de la vidéo interactive dans l'enseignement (pédagogie différenciée / classe inversée). Créer des vidéos interactives permettant aux élèves de progresser à leurs rythmes (quiz intégrés à la vidéo - ex : Edpuzzle). Outils pour notamment : filmer son écran, créer un diaporama et le convertir en vidéo, utiliser une application en ligne.

- OBJECTIFS**
- acquérir une méthodologie pour la conception d'une vidéo percutante et pertinente ;
 - quelques principes de base (bonnes pratiques) ;
 - prendre connaissance et/ou s'inspirer de quelques exemples d'usages ;
 - manipuler différents types de logiciels/applications ;
 - acquérir des notions de droit à l'image, droit d'auteur, licences Creative Commons et éthique ;
 - savoir publier et diffuser des vidéos.

■ 2.4 Créer une ressource numérique en tenant compte de la charge cognitive

🕒 1H, WEBINAIRE - FORMATEURS DRNE

Le numérique a facilité la conception de ressources numériques éducatives. Néanmoins, il faut veiller à ce que ces ressources ne constituent pas un obstacle aux apprentissages de par la quantité d'informations qu'elles représentent. C'est l'un des concepts de la théorie de la charge cognitive qui a été développée par John Sweller, un chercheur en psychologie de l'éducation. André Tricot, professeur de psychologie, a ensuite repris cette théorie dans certains de ses travaux.

- OBJECTIFS**
- définir la notion de charge cognitive ;
 - comprendre les points de vigilance sur lesquels il faut s'appuyer pour concevoir une ressource : présentation et quantité d'information, lien avec la mémoire ou l'attention.

■ 2.5 Création d'un podcast à partir de celui d'Edouard Baer sur France Inter

🕒 6H, PRÉSENTIEL - FORMATEURS DRNE

Faire créer un podcast aux élèves à partir du podcast de France Inter : « Les aventures rocambolesques d'Édouard Baer et Jack Souvant ». Cette formation est transversale et s'adresse à tous les enseignants, quelle que soit leur discipline. En effet le projet est transposable tant en langue étrangère (anglais, espagnol, allemand, italien...) qu'en français, aux documentalistes ou en musique par exemple.

- OBJECTIFS**
- développer la créativité et favoriser l'imagination des élèves en créant un podcast ;
 - apprendre les techniques d'enregistrement et de prise de son ;
 - repartir de la formation avec un kit d'outils numériques (notamment des sons, ambiances sonores, musiques utilisables pour la création d'un podcast) ;
 - apprendre à mettre en ligne le podcast créé.

■ 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe

🕒 3H, PRÉSENTIEL - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Lors de cette formation, vous prendrez en main des ressources numériques qui permettent de différencier les apprentissages. Nous vous accompagnerons dans la prise en main de ces outils numériques puis dans la conception de séances pédagogiques intégrant ces ressources.

- OBJECTIFS**
- utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe ;
 - concevoir une séance pédagogique utilisant ces outils.

■ 2.7 Usages des outils numériques et interactifs au service des langues vivantes

🕒 3H, PRÉSENTIEL - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Quiz, enregistrements, productions collaboratives... découvrez des ressources numériques qui vous permettront de placer vos élèves en activité de production et de compréhension orales puis écrites, en langues vivantes étrangères, en leur permettant de créer leurs propres outils de mémorisation.

- OBJECTIFS**
- identifier des outils numériques pour renforcer l'acquisition des compétences définies par le Cadre européen commun de référence pour les langues ;
 - utiliser des supports d'écoute et de locution variés en langue étrangère.

3. ENSEIGNEMENT, APPRENTISSAGE

■ 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation

🕒 13H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

L'ENT ÉCLAT-BFC dispose d'un Moodle intégré. Moodle est une plate-forme d'apprentissage open source. L'enseignant crée le cours et y inscrit les élèves de son choix (classe, pédagogie différenciée). Le cours peut contenir des ressources (texte, image, vidéo, module externe), des activités d'apprentissage (chat, forum, devoir, travail collaboratif, dépôt de fichiers...) et des évaluations. Des outils de suivi et d'évaluation permettront à l'enseignant d'accompagner l'élève dans ses apprentissages et de l'évaluer à distance pour le faire progresser.

- OBJECTIFS**
- découvrir l'environnement de Moodle ;
 - créer un cours avec Moodle ;
 - suivre les élèves ;
 - évaluer les élèves.

■ 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle

🕒 2H, WÉBINAIRE - FORMATEURS DRNE

La différenciation est une pratique pédagogique qui permet de prendre en compte les besoins spécifiques des élèves et ainsi, de contribuer à leur réussite scolaire. Dans Moodle, l'utilisation des restrictions et des conditions d'achèvement permet de créer des parcours d'apprentissage personnalisés.

- OBJECTIFS**
- découvrir les fonctions de restrictions et les conditions d'achèvement dans Moodle ;
 - présenter les cas d'usages pédagogiques pour le suivi des élèves et la différenciation pédagogique.

■ 3.3 Ludification dans Moodle

🕒 2H, WÉBINAIRE - FORMATEURS DRNE

La ludification des apprentissages permet d'engager et de motiver les apprenants par le jeu. Ce webinaire mettra en lumière les possibilités de ludification offertes par la plateforme Moodle.

- OBJECTIFS**
- découvrir les outils d'activités de ludification dans Moodle ;
 - présenter leurs usages pédagogiques possibles.

■ 3.4 Développer le travail collaboratif en s'appuyant sur ECLAT-BFC

🕒 6H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

L'environnement numérique de travail permet de nombreuses possibilités en termes de pratiques pédagogiques. ECLAT-BFC met à disposition des outils numériques sur lesquels il est possible de s'appuyer pour construire des séquences et faire collaborer les élèves, avec l'écriture collaborative notamment.

- OBJECTIFS**
- concevoir, organiser et mettre en oeuvre des situations d'apprentissage proposant des activités de travail collaboratif en classe en utilisant des outils numériques ;
 - identifier l'intérêt du travail collaboratif dans les apprentissages et les obstacles à sa mise en oeuvre ;
 - aborder la question de l'évaluation de productions coopératives.

■ 3.5 Le numérique pour faire coopérer les élèves

🕒 12H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

Les interactions induites par les pratiques coopératives des élèves facilitent la compréhension et l'appropriation de nouvelles connaissances.

- OBJECTIFS**
- concevoir, organiser et mettre en oeuvre des situations d'apprentissage proposant des activités de travail coopératif/collaboratif en classe en utilisant des outils numériques ;
 - identifier l'intérêt du travail collaboratif dans les apprentissages et les obstacles à sa mise en oeuvre ;
 - découvrir l'évaluation de productions collaboratives/coopératives ;
 - partager des expériences pratiques entre pairs.

■ 3.6 L'apport du numérique pour les classes inversées

🕒 9H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

La démarche des classes inversées se développe depuis de nombreuses années. L'hétérogénéité des classes interroge sur la diversité des parcours à mettre en place. Les outils numériques peuvent aider à leur mise en oeuvre ; cependant, certains renoncent parce qu'ils estiment ne pas avoir une maîtrise suffisante de ces outils. Il est pourtant possible de se lancer avec un nombre limité d'outils maîtrisés ! Cette formation propose une première approche du concept de classe inversée et d'autres notions associées comme la différenciation. Elle est destinée à des professeurs qui n'ont pas de maîtrise des outils numériques et qui souhaiteraient se familiariser avec des ressources existantes permettant de s'initier aux pratiques de classe inversée et de différenciation.

- OBJECTIFS**
- découvrir la classe inversée et comprendre en quoi elle constitue une modalité de différenciation pédagogique ;
 - connaître quelques apports théoriques sur les classes inversées ;
 - s'interroger sur les manières d'optimiser les situations d'apprentissage ;
 - réfléchir sur la mise en activité des élèves en classe et sur le travail collaboratif ;
 - concevoir une séance en classe inversée (en pensant le travail à distance et le travail en classe) ;
 - élaborer un plan de travail pour différencier ;
 - connaître et prendre en main quelques outils qui rendent possible la classe inversée ;
 - créer une capsule vidéo.

■ 3.7 Ludification des apprentissages et escape games

🕒 23H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

Cette formation a pour but de vous accompagner dans le développement de ces modalités pédagogiques afin de les intégrer dans une séquence pédagogique, favoriser l'engagement des élèves et proposer des séquences où les élèves prennent plaisir à apprendre.

- OBJECTIFS**
- apporter des éléments théoriques ;
 - découvrir les modalités d'un escape game ;
 - vivre une expérience immersive ;
 - découvrir les escape cards ;
 - découvrir les modalités d'un escape game à distance ;
 - découvrir comment créer un escape game avec les élèves.

■ 3.8 Utiliser le numérique pour développer les compétences orales

🕒 2H, WÉBINAIRE - FORMATEURS DRNE

Loin d'être naturelles, les compétences autour de l'oral nécessitent un apprentissage par les élèves. Le numérique offre des possibilités de situations pédagogiques variées favorisant l'acquisition de l'aisance à l'oral.

- OBJECTIFS**
- identifier les différentes formes de l'oral ;
 - mettre en place des stratégies d'apprentissage ;
 - développer des compétences ;
 - utiliser des outils ;
 - éviter les pièges.

4. DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS

■ 4.1 Usages pédagogiques des cartes mentales

🕒 8H, HYBRIDE - FORMATEURS DRNE

Les cartes mentales ou heuristiques sont des diagrammes destinés à représenter visuellement, par une arborescence et une hiérarchisation, des idées, des informations et des données. Les programmes de français (cycles 3 et 4), ainsi que de langues vivantes, de sciences de la vie et de la terre et de technologie (cycle 4) les mentionnent explicitement. Ces outils sont également reconnus pour amener les élèves à réfléchir sur leurs stratégies d'apprentissage.

- OBJECTIFS**
- se familiariser avec les cartes mentales en tant qu'outil pédagogique ;
 - manipuler les logiciels et applications permettant d'en réaliser numériquement ;
 - accompagner la mise en oeuvre de séquences pédagogiques.

■ 4.2 Programmation et poésie combinatoire

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Présentation d'un projet interdisciplinaire mené avec des classes mêlant littérature, écriture et programmation informatique. Après avoir écrit un corpus de vers sur le modèle des Cent mille milliards de poèmes de R. Queneau, les élèves programment une poésie combinatoire à l'aide d'un robot. Appréhendez les modalités pédagogiques utilisées et les étapes qui ont conduit à l'élaboration de leur production finale.

- OBJECTIFS**
- faire travailler les élèves sur les mécanismes d'écriture de la poésie combinatoire ;
 - utiliser la programmation informatique pour la production d'une poésie combinatoire à partir d'une structure syntaxique et stylistique modèle.

■ 4.3 Accessibilité en lecture et écriture : des outils numériques pour accompagner les élèves

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

L'usage des outils numériques permet d'adapter les supports pédagogiques pour rendre les écrits et les consignes accessibles à tous les élèves. Appliquez quelques astuces permettant d'enrichir facilement un support : ajout d'un fichier son, annotation ou création d'un PDF interactif.

- OBJECTIFS**
- adapter ses supports pédagogiques pour les rendre accessibles à tous ses élèves ;
 - utiliser des outils simples pour limiter la double tâche en lecture et en écriture.

■ 4.4 La littérature autrement : produire des BookTubes

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Un BookTube est un néologisme formé de « book » et de « YouTube ». Il s'agit d'une critique de livre sous format vidéo à la manière des productions numériques réalisées sur YouTube. Après une présentation de l'intérêt pédagogique du BookTube, notamment dans la validation des compétences du socle commun, des productions seront présentées. Vous pourrez ensuite vous essayer à la production à partir d'un ouvrage de votre choix.

- OBJECTIFS**
- réaliser une vidéo à la manière d'un BookTube ;
 - travailler l'expression orale avec les élèves ;
 - identifier les blocages qui peuvent empêcher un élève de s'exprimer à l'oral ;
 - choisir des techniques et des outils en fonction des besoins des élèves.

■ 4.5 Les stéréotypes sexistes dans les médias

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Appropriiez-vous des activités d'observation critique des représentations hommes/femmes dans les médias à mener en classe pour aborder la question des stéréotypes véhiculés par l'image. Identifiez les ressources pédagogiques utilisables pour sensibiliser vos élèves à l'égalité filles-garçons.

- OBJECTIFS**
- repérer et déconstruire des stéréotypes sexistes présents dans les médias ;
 - mener des projets d'éducation au respect mutuel et à l'égalité entre les filles et les garçons ;
 - utiliser des outils pour appliquer le principe d'égalité homme/femme dans ses pratiques professionnelles d'éducation.

■ 4.6 Filles, sciences et métiers du numérique

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Après un point théorique, échangez entre pairs pour construire des outils communs vous permettant de promouvoir l'égalité filles-garçons dans les filières professionnelles techniques et scientifiques.

- OBJECTIFS**
- déconstruire les stéréotypes sur les femmes et les publics en difficulté dans les métiers scientifiques, techniques et industriels ;
 - promouvoir les métiers scientifiques et techniques auprès des élèves.

■ 4.7 Classe Investigation : un dispositif au service de l'EMI

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Découvrez le jeu Classe investigation, un jeu d'éducation aux médias et à l'information développé par le CLEMI, pour les enseignants et leurs élèves du CM2 à la terminale. Plongez ensuite dans l'enquête immersive en jouant le rôle d'un journaliste de terrain. Collectez et sélectionnez les témoignages et documents de différentes sources pour produire un reportage à chaud. À utiliser ensuite avec vos élèves !

- OBJECTIFS**
- identifier une méthode pour faire comprendre et réfléchir les élèves à la notion d'information, sa définition, sa recherche, sa construction ;
 - mettre en place la communication orale par le jeu.

■ 4.8 Exploitation de l'exposition «Fake news : art, fiction, mensonge»

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Explorez la construction de l'exposition «Fake news : art, fiction, mensonge» et ses pistes d'exploitations pédagogiques : choix artistiques, propos, construction du récit, le rôle de l'art pour aider à regarder le monde différemment.

- OBJECTIFS**
- utiliser l'exposition «Fake News : Art, fiction, mensonge» du CLEMI avec ses élèves ;
 - construire une séance et/ou un parcours autour de l'exposition à destination des élèves.

■ 4.9 Éducation à la donnée ouverte : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau découverte

🕒 1H, WEBINAIRE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Découvrez une activité pédagogique transdisciplinaire pour analyser une thématique à travers la lecture des données publiques ouvertes : tri des données, usage de logiciels collaboratifs (tableur, outils cartographiques et d'infographie) pour produire une visualisation sous forme d'infographie ou de carte. La démarche pédagogique proposée est adaptable à votre contexte d'enseignement.

- OBJECTIFS**
- identifier les enjeux et les problématiques soulevés par la question des données ;
 - lire et traiter des données dans un cadre scolaire ;
 - Analyser un jeu de données et produire une synthèse graphique simple ;
 - développer des savoirs et des savoir-être issus des programmes d'enseignement par le traitement de données.

■ 4.10 Éducation à la donnée ouverte, étude de cas : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau approfondissement

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Apprenez à mettre en place un datasprint avec vos élèves pour leur faire analyser une thématique à travers la lecture et le tri des données publiques ouvertes, afin d'en proposer une visualisation sous forme d'infographie ou de carte. La démarche pédagogique proposée est adaptable à votre contexte d'enseignement.

- OBJECTIFS**
- identifier les enjeux et les problématiques soulevés par la question des données ;
 - lire et traiter des données dans un cadre scolaire ;
 - développer des savoirs et des savoir-être issus des programmes d'enseignement par le traitement de données ;
 - analyser un jeu de données et produire une synthèse graphique ;
 - organiser un datasprint pour ses élèves.

■ 4.11 Représentations graphiques de textes littéraires - niveau découverte

🕒 1H, WEBINAIRE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Abordez et enrichissez l'étude des textes sous l'angle de la recherche et de l'analyse numérique de corpus. Découvrez une approche différente de l'exploration littéraire, construisez des représentations graphiques et donnez visuellement à comprendre les œuvres étudiées en classe.

- OBJECTIFS**
- comprendre comment la mise en données du texte permet l'analyse et le traitement de corpus ;
 - pratiquer l'analyse de corpus à travers des outils statistiques ;
 - créer des représentations de données textuelles.

■ 4.12 Représentations graphiques de textes littéraires - niveau approfondissement

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Abordez et enrichissez l'étude des textes sous l'angle de la recherche et de l'analyse numérique de corpus. Appréhendez une approche différente de l'exploration littéraire, construisez des représentations graphiques et donnez visuellement à comprendre les œuvres étudiées en classe.

- OBJECTIFS**
- comprendre comment la mise en données du texte permet l'analyse et le traitement de corpus ;
 - pratiquer l'analyse de corpus à travers des outils statistiques ;
 - créer des représentations de données textuelles.

■ 4.13 Datasprint femmes et médias

🕒 6H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

À partir d'un jeu de données ouvert de l'INA sur le temps de parole des hommes et des femmes dans les médias, apprenez à définir une problématique pour représenter visuellement ces données à l'aide d'outils numériques.

- OBJECTIFS**
- analyser un jeu de données brut sur une thématique donnée et concevoir une représentation graphique de données ;
 - adapter le dispositif de datasprint à un contexte scolaire pour travailler les compétences du socle commun.

■ 4.14 Codage de mini jeux vidéos

🕒 3H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Entrez dans le monde du rétro gaming ! Apprenez à utiliser Scratch pour concevoir des mini jeux vidéos 2D.

- OBJECTIFS**
- identifier les fonctionnalités nécessaires pour la conception de jeux vidéos avec Scratch ;
 - s'approprier les phases clés de la conception d'un jeu vidéo dans une démarche pédagogique de projet.

■ 4.15 Un fablab dans mon établissement

🕒 6H, PRÉSENCE - FORMATEURS RÉSEAU CANOPÉ

Comment mettre en place un fablab en établissement ? Cette formation vous plonge au cœur des fablabs en milieu éducatif et vous apporte des témoignages d'enseignants sur leurs pratiques pédagogiques. Vous aurez les clés pour adapter ce formidable dispositif d'apprentissage à vos besoins et problématiques pédagogiques.

- OBJECTIFS**
- Mettre en place un fablab dans son établissement scolaire, dans une démarche de projet.
 - Adapter sa posture de pédagogue pour favoriser les compétences dites du 21e siècle.
 - Articuler les enseignements d'un projet interdisciplinaire.
 - Mettre en place une pédagogie active basée sur le « faire pour apprendre »

LE NUMÉRIQUE POUR FAVORISER L'IMPLICATION DES PARENTS

■ Des conférences en ligne pour tous

Dans le cadre du volet parentalité des Territoires Numériques Éducatifs, la Trousse à Projets propose des conférences autour des idées reçues sur le numérique, à destination des parents, professionnels de l'Éducation nationale et partenaires de médiation numérique.

Ces conférences en ligne sont gratuites et accessibles sur simple inscription à cette adresse :

tinyurl.com/ParentsTNE

- *Vrai ou faux ? Les jeunes ne se soucient pas de leur vie privée en ligne !* par Laurence CORROY
Mercredi 12 octobre 2022

- *Vrai ou faux ? Pas besoin d'appareils numériques à l'école, il y en a bien assez à la maison* par Cédric FLUCKIGER
Mercredi 9 novembre 2022

- *Vrai ou faux ? Les élèves ne s'informent plus, ou pire, ils s'informent mal !* par Anne CORDIER
Mercredi 7 décembre 2022

- *Vrai ou faux ? Les outils numériques facilitent la vie de tous les parents !* par Pascal PLANTARD
Mercredi 11 janvier 2023

- *Vrai ou faux ? Le numérique fait baisser le niveau des élèves !* par Elena PASQUINELLI
Mercredi 1er février 2023

- *Vrai ou faux ? Le numérique c'est pour les garçons !* par Anne SIEGEL
Mercredi 8 mars 2023

- *Vrai ou faux ? Le cyber harcèlement, c'est la faute des réseaux sociaux !* par Jocelyn LACHANCE
Mercredi 5 avril 2023

■ Des outils pour les professionnels

Dans «La malette de la Coéducation par et au Numérique», des fiches-outils et les enregistrements des webinaires sont disponibles pour les enseignants dans le cadre des Territoires Numériques Éducatifs. Une version premier degré est déjà disponible et la version Second degré le sera très prochainement sur un site dédié «Parentalité et Numérique» mis en ligne en novembre par la Trousse à Projets.

■ Des formations dédiées

En cours d'année nous vous proposerons des ressources et des formations dédiées à la parentalité et à la co-éducation qui seront publiées sur un site national dédié. Elles vont être transmises via la lettre d'information du TNE 25.

DES PARCOURS ADAPTÉS À VOS PROJETS

Afin de répondre au mieux à vos besoins et projets exprimés lors de l'enquête diffusée en fin d'année scolaire, nous avons regroupé certains modules de ce catalogue pour constituer des parcours cohérents.

Une thématique vous intéresse particulièrement ? Inscrivez-vous aux modules proposés!

■ Utiliser l'outil numérique dans la construction de séances pédagogiques

- 1.1 Usages pédagogiques de l'ENT ECLAT-BFC, p.5
- 2.3 Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques, p.6
- 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe, p.7
- 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation, p.8
- 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle, p.8
- 4.15 Un fablab dans mon établissement, p.13

■ Encourager les interactions et la coopération entre les élèves

- 1.1 Usages pédagogiques de l'ENT ECLAT-BFC, p.5
- 2.7 Usages des outils numériques et interactifs au service des langues vivantes, p.7
- 3.3 Ludification dans Moodle, p.8
- 3.4 Développer le travail collaboratif en s'appuyant sur ECLAT-BFC, p.8
- 3.5 Le numérique pour faire coopérer les élèves, p.9
- 3.7 Ludification des apprentissages et escape games, p.9

■ Différencier sa pédagogie

- 2.2 Créer des ressources numériques interactives, p.6
- 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe, p.7
- 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation, p.8
- 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle, p.8
- 3.6 L'apport du numérique pour les classes inversées, p.9

■ Intégrer le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux

- 2.2 Créer des ressources numériques interactives, p.6
- 2.5 Création d'un podcast à partir de celui d'Edouard Baer sur France Inter, p.7
- 4.1 Usages pédagogiques des cartes mentales, p.10
- 4.2 Programmation et poésie combinatoire, p.10
- 4.4 La littérature autrement : produire des BookTubes, p.11
- 4.9 Éducation à la donnée ouverte : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau découverte, p.12

- 4.10 Éducation à la donnée ouverte, étude de cas : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau approfondissement , p.12

■ Adapter son enseignement aux besoins éducatifs particuliers des élèves

- 2.2 Créer des ressources numériques interactives, p.6
- 2.4 Créer une ressource numérique en tenant compte de la charge cognitive, p.6
- 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe, p.7
- 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation, p.8
- 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle, p.8
- 4.3 Accessibilité en lecture et écriture : des outils numériques pour accompagner les élèves, p.10

■ Articuler le présentiel et le distanciel

- 1.1 Usages pédagogiques de l'ENT ECLAT-BFC, p.5
- 2.3 Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques, p.6
- 2.6 Utiliser les outils et ressources numériques pour mettre en place la différenciation en classe, p.7
- 3.1 Créer et animer un parcours pédagogique avec Moodle - initiation, p.8
- 3.2 Différencier en tenant compte des restrictions et des conditions d'achèvement dans Moodle, p.8
- 3.6 L'apport du numérique pour les classes inversées, p.9

■ Apprendre autrement avec le numérique

- 1.2 Usages raisonnés du numérique, p.5
- 4.1 Usages pédagogiques des cartes mentales, p.10
- 4.2 Programmation et poésie combinatoire, p.10
- 4.4 La littérature autrement : produire des BookTubes, p.11
- 4.9 Éducation à la donnée ouverte : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau découverte, p.12
- 4.10 Éducation à la donnée ouverte, étude de cas : Molière, approche d'une figure littéraire par les données - niveau approfondissement , p.12
- 4.11 Représentations graphiques de textes littéraires - niveau découverte, p.12
- 4.13 Datasprint femmes et médias, p.13
- 4.14 Codage de mini jeux vidéos, p.13

■ Agir sur le climat scolaire

- 4.6 Filles, sciences et métiers du numérique, p.11
- 4.5 Les stéréotypes sexistes dans les médias, p.11

■ Éducation aux médias d'information

- 1.2 Usages raisonnés du numérique, p.5
- 1.3 Éthique et droit autour des usages du numérique, p.5
- 2.1 Bases de la captation et du montage vidéo, p.6
- 2.5 Création d'un podcast à partir de celui d'Edouard Baer sur France Inter, p.7
- 3.8 Utiliser le numérique pour développer les compétences orales, p.10
- 4.5 Les stéréotypes sexistes dans les médias, p.11
- 4.6 Filles, sciences et métiers du numérique, p.11
- 4.7 Classe Investigation : un dispositif au service de l'EMI, p.11

■ Ludifier les apprentissages

- 2.2 Créer des ressources numériques interactives, p.6
- 3.3 Ludification dans Moodle, p.8
- 3.7 Ludification des apprentissages et escape games, p.9
- 4.14 Codage de mini jeux vidéos, p.13

■ Construire un projet d'échanges européens

- 2.7 Usages des outils numériques et interactifs au service des langues vivantes , p.7

■ Des pistes pédagogiques pour ma webradio

- 2.5 Création d'un podcast à partir de celui d'Edouard Baer sur France Inter, p.7
- 3.8 Utiliser le numérique pour développer les compétences orales, p.10

■ Mettre en place un projet Fablab

- 4.15 Un fablab dans mon établissement, p.13

VOUS SOUHAITEZ SUIVRE CES FORMATIONS ?

Par le formulaire d'inscription (tinyurl.com/formationTNE), choisissez jusqu'à 5 modules dans la limite de 30h de formation sur l'année scolaire. Après inscription et traitement des candidatures en lien avec l'E AFC et votre chef d'établissement, vous recevrez les informations liées aux formations choisies.

Pour toute question, n'hésitez pas à écrire à l'équipe TNE : tne25@ac-besancon.fr

Scannez le QRcode pour accéder au formulaire :

