RÉGION ACADÉMIQUE
BOURGOGNE-
FRANCHE-COMTÉ

Liberté
Égalité
Fraternité

Délégation régionale
au numérique
pour l'éducation

OFFRE DE FORMATION

Numérique pour l'éducation

DRNE
DÉLÉGATION RÉGIONALE AU NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION
DE LA RÉGION ACADÉMIQUE BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

2023-2024

ÉDITO

La Délégation régionale au numérique pour l'éducation (DRNE) grâce à son expertise dans le domaine de la formation au et par le numérique propose une offre de formation qui décline les orientations stratégiques de la Direction du numérique pour l'éducation (DNE) et répond aux besoins de la communauté éducative en Bourgogne-Franche-Comté. Elle s'appuie sur la stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027, présentée par le ministre le 27 janvier dernier, qui vise à renforcer les compétences numériques des élèves et accélérer l'usage des outils numériques pour leur réussite.

Pour l'année 2022-2023, l'analyse des retours réalisés par les stagiaires fait émerger un taux de satisfaction de 94% concernant les contenus de la formation. Ce pourcentage important est le fruit du travail des formateurs que je souhaite remercier pour leur investissement et leur professionnalisme.

Construit en coordination avec les écoles académiques de la formation continue (EAFC) de Dijon et de Besançon, le présent catalogue propose aux enseignants des actions de formation hybrides, en présentiel ou tout à distance. L'offre de formation qui vous est présentée permet le développement des compétences numériques des enseignants dans les 5 domaines du cadre de référence des compétences numériques en éducation. Elle s'articule autour d'un ensemble de parcours thématiques qui permet de découvrir et d'approfondir ses compétences dans de nombreux domaines : la vidéo, l'ENT ÉCLAT-BFC, la ludification, le numérique et les compétences orales, les ressources numériques, Moodle et le développement des usages du numérique avec les élèves. À ceux-ci s'ajoutent des offres hors parcours comme l'accompagnement à la certification Pix+ Édu et des formations sur la plateforme magistère à destination des formateurs.

Nous espérons que chacun y trouvera une réponse à ses besoins et ses attentes en termes de formation au et par le numérique.

La DRNE et plus particulièrement son pôle « formation, développement professionnel et accompagnement au numérique » est à votre écoute.

Stéphane Pini
Délégué régional
au numérique pour l'éducation

LE CRCN-ÉDU

Le cadre de référence des compétences numériques en éducation

Les métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation sont transformés par l'utilisation de services et de ressources numériques. Cette évolution repose sur la mise en œuvre et le développement de nouvelles compétences professionnelles, définies et organisées dans le référentiel CRCN-Édu, le cadre de référence des compétences numériques en éducation. Ces compétences doivent permettre aux professionnels d'utiliser de façon critique et raisonnée le numérique pour interagir et se former, soutenir et améliorer l'enseignement au bénéfice de tous les apprenants, et les accompagner à devenir des citoyens numériques éclairés.

Ce référentiel de compétences numériques professionnelles croise le champ numérique et le champ pédagogique en mêlant les moyens numériques et les conceptions pédagogiques. De plus, il précise la compétence « Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier » définie dans le référentiel de 2013 des métiers des professeurs et des personnels d'éducation.

Ce référentiel identifie 5 domaines et 19 compétences en déclinaison du cadre de référence européen pour les compétences numériques des enseignants (DigCompEdu).

Domaine 1 – Environnement professionnel : utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement professionnel.

Domaine 2 – Ressources numériques : sélectionner, créer et gérer des ressources.

Domaine 3 – Enseignement - apprentissage : concevoir, scénariser, mettre en œuvre et évaluer des situations d'enseignement-apprentissage.

Domaine 4 – Diversité et autonomie des apprenants : inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants.

Domaine 5 – Compétences numériques des apprenants : développer, évaluer et certifier les compétences numériques des apprenants.

SOMMAIRE

Les parcours de formation ▪ 5

Les offres hors parcours ▪ 43

Les formations MAGISTÈRE ▪ 49

L'accompagnement des établissements ▪ 57

LES PARCOURS DE FORMATION

La vidéo, dispositif pédagogique ▪ 8

Bases de la captation et du montage vidéo
Éthique et droit autour des usages du numérique
Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques

Le numérique pour les classes inversées ▪ 11

L'apport du numérique pour les classes inversées
Ressource numérique et charge cognitive
Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques
Utiliser Moodle en pédagogie - initiation

Les fondamentaux de l'ENT ÉCLAT-BFC ▪ 15

Usages pédagogiques de l'ENT ÉCLAT-BFC
Les activités de l'exerciseur H5P dans ÉCLAT-BFC
Développer le travail collaboratif avec ÉCLAT-BFC
Écrire et publier sur le blog dans l'ENT ÉCLAT-BFC

Ludification des apprentissages ▪ 19

Numérique, jeu et neurosciences
Ludification des apprentissages et escape games
Ludifier les apprentissages avec les escape games
Créer des jeux pédagogiques avec le numérique
Utiliser le monde virtuel Minetest en pédagogie

Numérique et compétences orales ▪ 24

Exercer les compétences orales avec le numérique
Le numérique pour préparer les épreuves orales
Créer un podcast pédagogique avec les élèves

Ressources numériques et interactivité ▪ 27

Les ressources en ligne : sobriété numérique
Les ressources en ligne : éducation à l'image
Les ressources en ligne : développement durable
Créer des ressources numériques interactives

Usages pédagogiques de Moodle ▪ 31

Utiliser Moodle en pédagogie - initiation
Structurer ses cours dans Moodle
Évaluer et s'auto-évaluer dans Moodle
Différencier les apprentissages dans Moodle
Utiliser Moodle en pédagogie - approfondissement
Ludification dans Moodle

Utiliser le numérique avec les élèves ▪ 37

Découvrir Pix et le CRCN
Faire créer des ressources numériques aux élèves
Le numérique pour l'évaluation entre pairs
Le numérique pour faire collaborer les élèves
Usages pédagogiques des cartes mentales
Enseigner les usages raisonnés du numérique

BASES DE LA CAPTATION ET DU MONTAGE VIDÉO

La formation donne les bases de la captation et du montage vidéo aussi bien sur les aspects matériels que pédagogiques dans l'objectif de construire des projets avec les élèves. Au programme, les règles de prise de vue et de son, la découverte des types de réalisation avec fond vert notamment, de la pratique (caméra, microphone, éclairage, logiciel) et quelques notions de droit (droit à l'image, droit d'auteur).

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 11 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources
1.4 Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

ÉTHIQUE ET DROIT
AUTOUR DES USAGES DU NUMÉRIQUE

Certains usages du numérique éducatif impliquent de connaitre les règles juridiques concernant les ressources numériques mobilisables. Cette formation vise à sensibiliser aux enjeux du droit d'auteur, découvrir les licences libres Creative Commons et leurs usages, appliquer les règles touchant le droit à l'image des élèves, et pour finir présenter les possibilités, limites et exceptions dans le cadre pédagogique.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4 Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
2.1 Sélectionner des ressources
2.3 Gérer des ressources

CRÉER ET DIFFUSER DES CAPSULES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES

La formation vise à fournir une méthodologie pour créer des vidéos pédagogiques pertinentes et percutantes, ainsi que des bonnes pratiques et des exemples d'utilisation. Elle couvre également des notions juridiques telles que le droit d'auteur et les licences Creative Commons, ainsi que des techniques pour publier et diffuser ces vidéos. Une large place est donnée à la pratique de logiciels et applications pour réaliser un projet de vidéo pédagogique.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 15 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4 Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources
4.1 Inclure et rendre accessible

L'APPORT DU NUMÉRIQUE POUR LES CLASSES INVERSÉES

La pédagogie inversée suscite toujours un réel engouement chez les enseignants souhaitant s'inscrire dans une démarche plus active au sein de leur classe. Cette formation permettra d'acquérir les fondamentaux de la pédagogie inversée pour en comprendre les mécanismes et les apports. L'accent sera mis sur l'utilisation du numérique comme un véritable levier à la mise en place de cette pédagogie qui favorise l'implication et l'engagement des élèves dans leurs apprentissages.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 11 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants

RESSOURCE NUMÉRIQUE ET CHARGE COGNITIVE

La conception et l'utilisation de ressources numériques éducatives ne doit pas constituer un obstacle aux apprentissages de par la quantité d'informations qu'elles présentent. La théorie de la charge cognitive vient apporter des éléments de compréhension sur ce qu'il convient de faire. Ce webinaire vise à découvrir et comprendre la notion de charge cognitive, appliquer ce concept à l'enseignement et comprendre les points de vigilance liées à la création et l'usage de ressources numériques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
4.1 Inclure et rendre accessible

CRÉER ET DIFFUSER DES CAPSULES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES

La formation vise à fournir une méthodologie pour créer des vidéos pédagogiques pertinentes et percutantes, ainsi que des bonnes pratiques et des exemples d'utilisation. Elle couvre également des notions juridiques telles que le droit d'auteur et les licences Creative Commons, ainsi que des techniques pour publier et diffuser ces vidéos. Une large place est donnée à la pratique de logiciels et applications pour réaliser un projet de vidéo pédagogique.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 15 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4 Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources
4.1 Inclure et rendre accessible

UTILISER MOODLE EN PÉDAGOGIE INITIATION

Moodle est une plateforme d'apprentissage intégrée dans l'ENT ÉCLAT-BFC. Les enseignants peuvent créer des cours, ajouter des ressources pédagogiques variées (texte, image, vidéo, ...) et des activités d'apprentissage (devoir, chat, forum, ...) ainsi que suivre et évaluer les élèves à distance. La formation proposée vise à permettre aux enseignants de découvrir Moodle, de créer des cours avec la plateforme, de suivre les élèves, de les accompagner et de les évaluer pour les faire progresser.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 19 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.1 Inclure et rendre accessible
4.2 Différencier

USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'ENT ÉCLAT-BFC

L'espace numérique de travail offre un cadre de confiance dans lequel chaque enseignant peut développer des activités avec ses élèves et ses collègues. Au programme : la découverte des fonctionnalités de l'ENT ÉCLAT-BFC (le cahier de texte, le classeur pédagogique, les espaces de classes, les services, la production et la gestion de documents) et la construction de scénarios pédagogiques s'appuyant sur celles-ci.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 10 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.1 Inclure et rendre accessible
4.2 Différencier

LES ACTIVITÉS DE L'EXERCISEUR H5P DANS ÉCLAT-BFC

Dans le classeur pédagogique, l'exerciseur de l'ENT ÉCLAT-BFC intègre des activités H5P, outil libre qui permet la création et la diffusion de contenus interactifs tels que : images réactives, vidéos interactives, frises chronologiques. Il est aussi possible de proposer aux élèves des activités d'apprentissage de type quizz, tests, formulaires, flash cards… La formation propose une phase d'apprentissage et d'accompagnement à la création.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 4 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.1 Inclure et rendre accessible
4.2 Différencier
2.2 Concevoir des ressources

DÉVELOPPER LE TRAVAIL COLLABORATIF AVEC ÉCLAT-BFC

L'ENT ÉCLAT-BFC met à disposition des outils numériques sur lequel il est possible de s'appuyer pour construire des séquences et faire collaborer les élèves : l'écriture collaborative notamment. En s'appuyant les ressources et services présents dans ÉCLAT-BFC, cette formation vous amènera à collaborer et concevoir, organiser et mettre en œuvre des situations d'apprentissage proposant des activités de travail collaboratif en classe.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 6 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants
5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

ÉCRIRE ET PUBLIER SUR LE BLOG DANS L'ENT ÉCLAT-BFC

L'ENT ÉCLAT-BFC dispose d'un service blog disponible dans les rubriques et qui peut être un outil très intéressant pour informer les élèves, les parents ou les collègues. Dans cette formation les thèmes suivants seront abordés : la mise en forme des articles, la gestion des illustrations, l'intégration d'animations, de vidéo ou contenus enrichis. Les bonnes pratiques de publication de contenus seront aussi au programme ainsi que les notions du droit à l'image et le droit d'auteur.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 4 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.1 Communiquer
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

NUMÉRIQUE, JEU ET NEUROSCIENCES

La question des apprentissages est inhérente au métier d'enseignant. Comment faire en sorte que les élèves apprennent et retiennent efficacement leur leçon ? Quel dispositif mettre en place pour cela ? Ce webinaire apportera des éléments de réponse à la lumière des recherches faites en sciences cognitives mais aussi à travers la pédagogie du jeu et une utilisation efficiente du numérique.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES ET ESCAPE GAMES

Cette formation propose un accompagnement méthodologique à l'élaboration d'un escape game en classe. Elle vise à apporter des éléments théoriques et découvrir la plus-value pédagogique de cette modalité sur l'engagement des élèves et le plaisir d'apprendre. Au programme : expérience immersive, analyse des rouages d'un escape game en présentiel ou à distance et création d'un jeu d'évasion avec ou pour les élèves. Cette formation est complétée par un module de conception d'objets en mode fablab.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 25 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants
2.2 Concevoir des ressources
1.2 Collaborer

Offre disponible uniquement pour l'académie de Besançon.

LUDIFIER LES APPRENTISSAGES AVEC LES ESCAPE GAMES

La ludification est une modalité pédagogique qui intègre des éléments de jeu dans un contexte d'apprentissage pour motiver et impliquer les apprenants. Cette formation permettra de découvrir les principes théoriques de la ludification des apprentissages par le jeu mais aussi de scénariser et construire un escape game pour ou avec les élèves en utilisant des outils numériques.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 12 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants
2.2 Concevoir des ressources

Offre disponible uniquement pour l'académie de Dijon.

CRÉER DES JEUX PÉDAGOGIQUES AVEC LE NUMÉRIQUE

La ludification est un levier de motivation et d'attention car il permet aux élèves de s'investir plus facilement dans une activité d'apprentissage. La formation vise à fournir aux enseignants des outils et pratiques afin de créer une multitude de jeux sérieux. L'accent est mis sur l'usage du numérique comme support efficient à la mise en place de cette pédagogie du jeu au service d'objectifs d'apprentissage.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 16 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2 Concevoir des ressources
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants
5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

Offre disponible uniquement pour l'académie de Dijon.

UTILISER LE MONDE VIRTUEL MINETEST EN PÉDAGOGIE

Initiation à Minetest, version gratuite et opensource du jeu Minecraft : comment se connecter, se déplacer, bâtir, gérer les « privilèges », importer une carte IGN… Analyse d'exemples d'utilisation dans le cadre scolaire pour réfléchir à son projet pédagogique. Découverte de l'intérêt d'un monde sur serveur académique (monde accessible à plusieurs depuis n'importe quel poste). Manipulation en mode collaboratif pour appréhender les riches possibilités d'usage en classe.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 9 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants

EXERCER LES COMPÉTENCES ORALES AVEC LE NUMÉRIQUE

L'oral est généralement utilisé pour évaluer mais il peut être vu comme une modalité d'apprentissage et le numérique permet justement de multiplier les situations pédagogiques en vue de développer les compétences d'oralité grâce aux outils d'enregistrement, de traitement et de diffusion du son et de la vidéo. Ce webinaire est l'occasion de présenter des gestes simples et des outils de traitement de fichiers audio pour intégrer davantage l'oral dans ses pratiques enseignantes au quotidien.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
1.3 Se former, développer une veille

LE NUMÉRIQUE POUR PRÉPARER LES ÉPREUVES ORALES

Oral du stage en 3ème, oral du diplôme national du brevet, oral de français en 1ère, Grand Oral du bac, chef-d'œuvre de la filière professionnelle : les épreuves orales jalonnent le cursus scolaire des élèves et sont souvent sources d'anxiété. Les outils numériques, notamment les utilitaires en ligne et les terminaux mobiles, peuvent faciliter la préparation de ces temps forts d'évaluation en intégrant la performance orale dans le quotidien des élèves

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 4 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

CRÉER UN PODCAST PÉDAGOGIQUE AVEC LES ÉLÈVES

Cette formation à la création de podcast est transversale et s'adresse à tous les enseignants, quelle que soit leur discipline. Les objectifs sont de développer la créativité et l'imagination des élèves, d'aborder les techniques d'enregistrement et de prise de son et d'apprendre à mettre en ligne le podcast créé. Un kit d'outils et de ressources numériques, notamment des sons, ambiances sonores et musiques utilisables pour la création sera mis à disposition des stagiaires.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 8 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1 Sélectionner des ressources
2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre

LES RESSOURCES EN LIGNE : SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE

Le numérique permet d'enrichir et de diversifier les approches pédagogiques. Lors de ce webinaire seront présentées des ressources en ligne, gratuites et en accès libre, grâce auxquelles les enseignants de toutes les disciplines peuvent s'informer et s'autoformer mais aussi sensibiliser leurs élèves sur les questions de sobriété numérique, un des défis essentiels pour l'éducation aujourd'hui.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1 Sélectionner des ressources
1.3 Se former, développer une veille

LES RESSOURCES EN LIGNE : ÉDUCATION À L'IMAGE

Le numérique permet d'enrichir et de diversifier les approches pédagogiques. Ce webinaire est l'occasion de présenter des ressources en ligne, gratuites et à valeur pédagogique, destinées aux élèves du second degré, pour les sensibiliser aux œuvres cinématographiques et audiovisuelles.

Un rappel juridique sera fait pour l'utilisation de chaque type de ressource présentée.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille
2.1 Sélectionner des ressources

LES RESSOURCES EN LIGNE : DÉVELOPPEMENT DURABLE

L'éducation au développement durable s'est invitée de manière prégnante dans les programmes de la primaire au lycée. Ce webinaire a vocation à présenter des ressources en ligne d'intérêt pédagogique qui peuvent être intégrées dans des séances pédagogiques et/ou dans des projets codisciplinaires ; elles permettent d'enrichir et de diversifier les approches pédagogiques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille
2.1 Sélectionner des ressources

CRÉER DES RESSOURCES NUMÉRIQUES INTÉRACTIVES

Pour diversifier les parcours pédagogiques et les supports proposés aux élèves, le numérique permet d'intégrer différentes ressources numériques interactives (images, vidéos, présentations, quizz, etc...). Cette formation propose de découvrir l'impact de l'interactivité sur les apprentissages, d'explorer les potentialités de nombreux outils interactifs dans l'enseignement. Au programme, création de scénarios et de ressources pédagogiques et prise en main de logiciels.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 16 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants

UTILISER MOODLE EN PÉDAGOGIE INITIATION

Moodle est une plateforme d'apprentissage intégrée dans l'ENT ÉCLAT-BFC. Les enseignants peuvent créer des cours, ajouter des ressources pédagogiques variées (texte, image, vidéo, ...) et des activités d'apprentissage (devoir, chat, forum, ...) ainsi que suivre et évaluer les élèves à distance. La formation proposée vise à permettre aux enseignants de découvrir Moodle, de créer des cours avec la plateforme, de suivre les élèves, de les accompagner et de les évaluer pour les faire progresser.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 19 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.1 Inclure et rendre accessible
4.2 Différencier

STRUCTURER SES COURS DANS MOODLE

Les usagers de Moodle rencontrent des difficultés de lecture et de navigation au sein d'une interface parfois peu engageante. Ce webinaire propose de redéfinir la façon de présenter et d'organiser ses cours en utilisant différents formats, avec une navigation plus efficace par l'usage de blocs ou d'activités furtives. Des ressources et activités seront à disposition dans un parcours magistère qui regroupe tous les webinaires thématiques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.1 Inclure et rendre accessible

ÉVALUER ET S'AUTO-ÉVALUER DANS MOODLE

Les activités H5P permettent à l'élève de s'auto-évaluer. L'activité Test est particulièrement bien adaptée pour l'évaluation formative. Dans l'activité Devoir, Il est possible d'évaluer avec une grille d'évaluation une production écrite ou une présentation orale. L'efficacité de ce type d'activité permet de multiplier les évaluations et de mieux suivre chacun des élèves. Des ressources et activités seront à disposition dans un parcours magistère qui regroupe tous les webinaires thématiques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.3 Evaluer au service des apprentissages

DIFFÉRENCIER LES APPRENTISSAGES DANS MOODLE

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. Des ressources et activités seront à disposition dans un parcours magistère qui regroupe tous les webinaires thématiques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.2 Différencier

UTILISER MOODLE EN PÉDAGOGIE APPROFONDISSEMENT

Ce module d'approfondissement permet de découvrir le potentiel des fonctions avancées de Moodle facilitant la différentiation pédagogique, l'accompagnement et l'autonomie ainsi que l'évaluation et le suivi des élèves. La formation mettra en lumière les activités H5P, la collaboration avec le wiki et le glossaire, la création de bases de données, le carnet de notes, le suivi d'achèvement et la liste des tâches.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 14 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.1 Inclure et rendre accessible
4.2 Différencier
4.3 Engager les apprenants

LUDIFICATION DANS MOODLE

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. Des ressources et activités seront à disposition dans un parcours magistère qui regroupe tous les webinaires thématiques.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
4.3 Engager les apprenants

DÉCOUVRIR PIX ET LE CRCN

Pix est l'outil d'évaluation des 16 compétences du CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques) qui est organisé en 5 domaines. Ce webinaire s'adresse aux enseignants, aux chefs d'établissement et à toute personne souhaitant découvrir le référentiel de compétences et la plateforme d'évaluation et de certification Pix.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 2 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

FAIRE CRÉER DES RESSOURCES NUMÉRIQUES AUX ÉLÈVES

La production de ressources numériques par les élèves est un levier d'apprentissage et d'acquisition de compétences numériques. La formation vise à cerner les enjeux, comprendre les processus à l'œuvre chez les élèves et connaitre les types de production et leurs spécificités. L'accent sera mis sur les modalités et l'organisation pédagogique favorables à la création et les écueils à éviter. Seront abordées les questions des droits et des formalités à remplir pour l'usage des productions.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 10 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.3 Engager les apprenants
5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

LE NUMÉRIQUE POUR L'ÉVALUATION ENTRE PAIRS

Applicable à toutes les disciplines, l'évaluation par les pairs peut être utilisée pendant le cours ou à distance. Ce webinaire vise à définir le concept d'évaluation par les pairs, préciser les intérêts pédagogiques de cette démarche et expliquer les principes de base de sa mise en œuvre.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.3 Engager les apprenants

LE NUMÉRIQUE POUR FAIRE COLLABORER LES ÉLÈVES

Les interactions induites par les pratiques collaboratives des élèves facilitent la compréhension et l'appropriation de nouvelles connaissances. Cette formation propose de concevoir, organiser et mettre en œuvre des situations d'apprentissage en identifiant les facteurs de réussite et les obstacles sans oublier la question de l'évaluation des productions.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 8 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre
3.3 Evaluer au service des apprentissages
4.3 Engager les apprenants

USAGES PÉDAGOGIQUES DES CARTES MENTALES

Les cartes mentales ou heuristiques sont des représentations visuelles permettant une structuration des idées et des informations. Mentionné dans certains programmes, cet outil est également reconnu pour amener les élèves à réfléchir autrement et développer une autre forme de mémorisation. Cette formation vise à comprendre et se familiariser avec le concept de carte mentale, manipuler des logiciels permettant d'en réaliser et réfléchir aux utilisations possibles en séquence pédagogique.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 8 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

4.2 Différencier
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre

ENSEIGNER LES USAGES RAISONNÉS DU NUMÉRIQUE

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. Ce webinaire vise à définir les notions essentielles (pollution numérique, sobriété numérique…), comprendre les enjeux écologiques du numérique et développer les gestes adaptés et apporter des ressources pour sensibiliser les élèves au développement d'un numérique durable.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4 Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

LES OFFRES HORS PARCOURS

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN PÉDAGOGIE, INITIATION

La formation propose un parcours de connaissance sur l'intelligence artificielle appliqué à la pratique d'enseignement. Accessible en totale autonomie, ce parcours est jalonné de quiz et se conclut par la production d'une fiche d'activité pédagogique. Il permet de s'acculturer à l'intelligence artificielle (IA) et la démystifier, présenter des exemples d'usages et d'applications et comprendre les enjeux de l'IA en éducation, en particulier dans une approche pédagogique.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 6 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre

PRÉSENTATION DE LA CERTIFICATION PIX+ ÉDU

La certification Pix+ Édu évalue les compétences numériques des enseignants en se basant sur le cadre de référence des compétences numériques et éducation. Ce webinaire présente les modalités de la certification et le dispositif d'accompagnement.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille

USAGES PÉDAGOGIQUES DES TABLETTES DPT 25

L'accompagnement des enseignants dans l'utilisation de la tablette dans un cadre pédagogique se révèle indispensable afin d'en développer les usages et les de bonnes pratiques. Cette formation s'adresse à l'ensemble des enseignants du département du Doubs qui n'ont pas bénéficié de la formation dans le cadre du déploiement du plan numérique éducatif (PNE).

Format : Formation

Modalité pédagogique : Présentiel

Durée : 6 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1 Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement pour l'académie de Besançon.

USAGES PÉDAGOGIQUES DES TABLETTES DPT 39

L'accompagnement des enseignants dans l'utilisation de la tablette dans un cadre pédagogique se révèle indispensable afin d'en développer les usages et les de bonnes pratiques. Cette formation s'adresse à l'ensemble des enseignants du département du Jura qui n'ont pas bénéficié de la formation dans le cadre du déploiement du plan numérique éducatif (PNE).

Format : Formation

Modalité pédagogique : Présentiel

Durée : 6 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1 Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement pour l'académie de Besançon.

RÉSEAUX SOCIAUX DROITS ET DEVOIRS

En collaboration avec le CLEMI

Format : Formation

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 3 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

Offre disponible uniquement pour l'académie de Dijon.

LES FORMATIONS MAGISTÈRE

CONCEPTION DE PARCOURS MAGISTÈRE

Ce module porte sur la conception et la mise en œuvre d'un parcours de formation incluant un volet distanciel, en utilisant la plateforme Magistère. Il permet de découvrir ou approfondir ses connaissances sur les potentialités et enjeux de l'hybridation en formation. L'accent sera mis sur la scénarisation et le rôle du formateur-concepteur ainsi que sur la maîtrise des ressources et activités de la plateforme Magistère.

Format : Formation

Modalité pédagogique : Hybride

Durée : 13 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
3.1 Concevoir
3.2 Mettre en œuvre

Offre disponible uniquement pour l'académie de Besançon.

FOCUS MAGISTÈRE : ANIMER LES CLASSES VIRTUELLES

Les activités de la plateforme magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus présente les fonctionnalités de la plateforme bbb (BigBlueButton), les usages possibles en formation et les bonnes pratiques pour l'animation de classes virtuelles.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.1 Communiquer
4.3 Engager les apprenants

FOCUS MAGISTÈRE : COMMUNIQUER ET FAIRE COMMUNAUTÉ

Les activités de la plateforme magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Les nombreux usages des forums de discussion sont présentés dans ce webinaire. Ce sont des outils que le formateur peut mobiliser pour informer et engager les stagiaires.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.1 Communiquer
1.2 Collaborer
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
4.3 Engager les apprenants

FOCUS MAGISTÈRE : CONSTRUIRE UN SAVOIR COLLECTIF

Les activités de la plateforme magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenant. Ce focus présente les activités glossaire et wiki ainsi que leurs usages possibles dans un dispositif de formation hybride ou à distance.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.2 Collaborer
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

FOCUS MAGISTÈRE : DÉCOUVRIR LES NOUVEAUTÉS

Les nouveautés et évolutions prochaines de la plateforme magistère sont présentés dans ce focus. Les administrateurs magistère mettent en lumière les usages des nouvelles fonctionnalités de la plateforme.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille

FOCUS MAGISTÈRE : ÉCRITURE COLLABORATIVE

Les activités de la plateforme magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus met en lumière les fonctions et les usages de l'écriture collaborative grâce aux activités : Document collaboratif (Collabora online) et Etherpad Lite.

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.1 Communiquer
1.2 Collaborer
1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

FOCUS MAGISTÈRE : LES FONDAMENTAUX

Les activités de la plateforme magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Cette formation se propose de mettre en lumière les ressources incontournables de la plateforme (étiquette, fichiers et dossiers,...).

Format : Webinaire

Modalité pédagogique : Distance

Durée : 1,5 h

Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2 Concevoir des ressources
2.3 Gérer des ressources

L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉTABLISSEMENTS

La DRNE répond à toutes vos demandes et met en place en établissement des formations dans le domaine du numérique éducatif en réponse aux demandes d'initiative locale dont quelques exemples sont décrits ci-après.

ORGANISER ET METTRE EN PLACE PIX

Si tous les enseignants sont concernés par l'acquisition des compétences numériques par les élèves, peu d'entre eux s'impliquent véritablement sur ce sujet. Cette formation a pour objectif de les sensibiliser sur les enjeux autour de cette question, de présenter Pix et le CRCN, de découvrir la plateforme Pix Orga dédiée au suivi des élèves et de réfléchir à une organisation possible au sein de l'établissement pour que la mise en place de Pix soit partagée par l'ensemble des acteurs de la communauté éducative.

ACCOMPAGNER LES USAGES DES TABLETTES

L'accompagnement des enseignants dans l'utilisation de la tablette dans un cadre pédagogique se révèle indispensable afin d'en développer les usages et les bonnes pratiques. Au sein d'un établissement, l'usage des tablettes peut avoir plusieurs objectifs, disciplinaires ou transversaux - par exemple le dispositif devoirs faits - et s'intègre dans le projet d'établissement. Cette formation s'adresse à l'ensemble des enseignants et peut s'inscrire dans une politique d'établissement souhaitant développer les usages numériques avec les tablettes auprès des élèves.

ACCOMPAGNER LES USAGES DE L'ENT ÉCLAT-BFC

ÉCLAT-BFC est l'outil central pour l'accès à des ressources numériques pour les élèves : accès à PIX ou à des manuels numériques à travers le médiacentre par exemple. Cet espace numérique de travail offre un cadre de confiance dans lequel chaque enseignant peut développer des activités pédagogiques avec ses élèves grâce à un cahier de texte enrichi qui permet de donner du travail aux élèves avec remise en ligne des productions en différents formats, notamment audio. A cela, s'ajoute un classeur pédagogique qui offre de nombreuses possibilités d'activités numériques interactives. Cette formation s'adresse à l'ensemble des enseignants et peut s'inscrire dans une politique de développement des usages de l'ENT ÉCLAT-BFC dans un établissement.

Délégation régionale
au numérique pour l'éducation
Région académique Bourgogne-Franche-Comté

Site de Besançon
5, rue Général Sarrail
25000 Besançon
Tél : 03 81 65 73 81

Site de Dijon
2G, rue du Général Delaborde BP 81921
21019 Dijon cedex
Tél : 03 80 44 88 66

Permanence téléphonique
Tél : 06 76 62 71 52
Mél : ce.drne@region-academique-bourgogne-franche-comte.fr