



RÉGION ACADÉMIQUE
BOURGOGNE-
FRANCHE-COMTÉ

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation régionale
au numérique
pour l'éducation

École académique de la formation continue
Académie de Besançon
Académie de Dijon

OFFRE DE

FORMATION

Numérique pour l'éducation



2024-2025

ÉDITO

Chèr(e)s enseignant(e)s, chers membres de la communauté éducative,

En cette nouvelle année scolaire 2024-2025, la Délégation régionale au numérique pour l'éducation (DRNE) poursuit sa mission avec une dynamique renouvelée, en étroite collaboration avec les écoles académiques de la formation continue (EAFC) de Dijon et de Besançon. Notre objectif est clair : construire une offre de formation qui réponde aux défis actuels et futurs de l'éducation numérique sur l'ensemble de la région académique Bourgogne-Franche-Comté.

Dans le cadre de la stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027, nous nous engageons dans le renforcement des compétences numériques et dans la promotion de l'utilisation des outils numériques pour favoriser la réussite des élèves. Cette année, nous sommes heureux de pouvoir introduire de nouvelles offres de formation axées sur les thèmes de l'intelligence artificielle et du numérique, ainsi que des neurosciences.

Nos partenariats stratégiques avec les EAFC enrichissent notre catalogue de formations hybrides, combinant des sessions en présentiel et à distance. Cette flexibilité vise à répondre aux besoins variés des enseignants, tout en favorisant l'adoption progressive des pratiques numériques innovantes. Nous continuons à développer des parcours thématiques couvrant un large éventail de compétences, telles que la vidéo pédagogique, l'utilisation avancée de l'ENT ÉCLAT-BFC, la ludification, et bien d'autres encore.

En parallèle, nous intensifions notre soutien aux établissements avec des programmes d'accompagnement sur Pix, l'intelligence artificielle, et des formations co-construites avec les référents pour les ressources et usages pédagogiques numériques (RUPN). Nous nous engageons résolument dans l'hybridation des formations, visant à minimiser l'impact sur le Remplacement de Courte Durée (RCD) et à garantir ainsi une continuité éducative optimale.

Enfin, je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers nos formateurs, qui partagent avec dévouement leurs connaissances et compétences numériques, contribuant ainsi à la réussite des élèves. Leur engagement est essentiel et fait toute la différence. L'ensemble des conseillers au numérique de la DRNE souhaite également remercier tous les stagiaires pour leur confiance en notre service, nous permettant de les accompagner dans leur pratique professionnelle avec efficacité. C'est grâce à eux, c'est grâce à vous que nous construisons l'avenir du numérique pour l'éducation.

La DRNE, à travers son pôle « formation, développement professionnel et accompagnement au numérique », reste à votre écoute pour répondre à vos besoins et aspirations en matière de formation au et par le numérique.

Très belle année scolaire.

Stéphane Pini,

Délégué de la région académique Bourgogne-Franche-Comté 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 formations par thème ■ 5

La certification Pix +Édu ■ 52

Les formations Magistère ■ 56

L'accompagnement des établissements ■ 66



LES FORMATIONS PAR THÈME

Enseigner à l'ère de l'intelligence artificielle ■ 9

Découvrir l'intelligence artificielle

L'IA assistant de ma pédagogie

L'IA avec les élèves

Ludification des apprentissages ■ 12

Créer des jeux pédagogiques avec le numérique

Ludifier les apprentissages avec les escape games

Ludifier ses enseignements avec les escape cards

Utiliser le monde virtuel Minetest en pédagogie

Numérique et neuroéducation ■ 17

Les bases des neurosciences

Le numérique pour mobiliser l'attention des élèves

Le numérique pour maximiser le retour sur erreur

Le numérique pour consolider les apprentissages

Ressource numérique et charge cognitive

Numérique, éthique, droit et sécurité ■ 23

Connaitre la réglementation, protéger ses données

La cybersécurité, un enjeu citoyen et collectif

Le droit d'auteur appliqué au milieu scolaire

La vidéo, dispositif pédagogique ■ 26

Bases de la captation et du montage vidéo

Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques

Usages pédagogiques de Moodle ■ 28

Découvrir Moodle

Utiliser Moodle en pédagogie - initiation

Utiliser Moodle en pédagogie - approfondissement

ABC Learning Design pour concevoir un cours Moodle

Structurer ses cours dans Moodle

Différencier les apprentissages dans Moodle

Évaluer et s'auto-évaluer dans Moodle

Ludification dans Moodle

Pédagogies actives et numérique ■ 36

Créer des ressources numériques interactives

Pratiquer la classe inversée

Comprendre et enseigner la sobriété numérique

Le numérique avec les élèves ■ 39

Découvrir Pix et le CRCN

Faire créer des ressources numériques aux élèves

Le numérique pour évaluer les travaux scolaires

Le numérique pour faire collaborer les élèves

Le numérique pour l'évaluation entre pairs

Usages pédagogiques des cartes mentales

Numérique et compétences orales ■ 45

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

Les fondamentaux de l'ENT ÉCLAT-BFC ■ 48

Usages pédagogiques de l'ENT ÉCLAT-BFC
Les activités de l'exerciseur H5P dans ÉCLAT-BFC

Usages pédagogiques des tablettes ■ 50

Usages pédagogiques des tablettes - dpt 25
Usages pédagogiques des tablettes - dpt 39
Usages pédagogiques des tablettes - dpt 70
Usages pédagogiques des tablettes - dpt 71

DÉCOUVRIR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle est de plus en plus présente dans notre quotidien. Il est important d'en mesurer les enjeux dans le domaine l'éducation. Cette formation propose de découvrir les grandes étapes de l'histoire de l'intelligence artificielle et les principaux concepts de cette technologie. Elle met en lumière les agents conversationnels, les IA génératives et la rédaction des prompts pour générer du contenu.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 3 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

L'IA ASSISTANT DE MA PÉDAGOGIE

L'intelligence artificielle est de plus en plus présente dans notre quotidien. Il est important d'en connaître les potentialités dans le domaine de l'éducation. Cette formation propose d'identifier les gestes pédagogiques où l'IA aura une valeur ajoutée. Des outils seront présentés pour créer et structurer une séance, pour différencier et préparer des évaluations. Pour suivre cette formation, il est nécessaire de connaître les concepts de base de l'IA.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 4 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

L'IA AVEC LES ÉLÈVES

Cette formation propose de découvrir les possibilités d'utilisation de l'intelligence artificielle en classe et d'identifier les outils utilisables avec les élèves. L'entraînement et l'utilisation d'un modèle d'IA sera abordé au travers d'exemples concrets. L'exploration des possibilités des IA génératives et des agents conversationnels sera également au programme. Pour suivre cette formation, il est nécessaire de connaître les concepts de base de l'IA.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 4 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre

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 sur l'académie de Dijon

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 :

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

LUDIFIER SES ENSEIGNEMENTS AVEC LES ESCAPE CARDS

Cette formation vise à accompagner les enseignants dans la création d'un jeu de cartes pédagogique semi-virtuel sur le principe d'un escape game.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Hybride



Durée : 9 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

Offre disponible uniquement sur 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 : Distance



Durée : 7 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.3. Engager les apprenants

LES BASES DES NEUROSCIENCES

Ce webinaire sera un préambule aux webinaires suivants basés sur les piliers des apprentissages de Stanislas Dehaene. À travers les apports dans le domaine des neurosciences cognitives, ce webinaire aura vocation à déconstruire un certain nombre de neuromythes, amener une meilleure compréhension des différents types de mémoire ainsi qu'un éclairage sur les bases biologiques qui sous-tendent les apprentissages.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1,5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

LE NUMÉRIQUE POUR MOBILISER L'ATTENTION DES ÉLÈVES

Capter l'attention est un prérequis à tout apprentissage. Les ressources attentionnelles des élèves ont une capacité limitée, le cerveau ne pouvant se concentrer que sur une seule tâche à la fois. Ce webinaire aborde les mécanismes attentionnels et détaille la façon dont l'intégration du numérique dans les activités pédagogiques permet de rythmer les apprentissages afin de capter et maintenir le niveau d'attention des élèves durant un cours.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.2. Mettre en œuvre

4.3. Engager les apprenants

LE NUMÉRIQUE POUR MAXIMISER LE RETOUR SUR ERREUR

La rétroaction joue un rôle central dans l'amélioration des apprentissages en diminuant les risques de répétition d'erreurs et en activant des mécanismes cérébraux de correction de celles-ci. Ce webinaire est l'occasion de présenter des outils numériques maximisant la rétroaction immédiate en donnant des rétroactions personnalisées à l'élève.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.2. Différencier
- 4.3. Engager les apprenants

LE NUMÉRIQUE POUR CONSOLIDER LES APPRENTISSAGES

La réactivation mémorielle des apprentissages à plusieurs reprises de façon espacée constitue une des clés de la mémorisation à long terme des notions. Ce webinaire vise à développer des stratégies pédagogiques de consolidation des apprentissages en utilisant des outils personnalisés de reprise des connaissances à rythme expansé.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.2. Différencier
- 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 liés 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

CONNAITRE LA RÉGLEMENTATION, PROTÉGER SES DONNÉES

Le règlement général sur la protection des données (RGPD) est le cadre juridique de l'Union européenne qui gouverne la collecte et le traitement des données à caractère personnel. Tout traitement de données concernant les élèves, parents ou personnels, doit être inscrit sur un registre interne à l'école ou à l'établissement, et maintenu à jour. Ce webinaire décrypte ce règlement, les obligations et les démarches dans l'environnement scolaire.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4. Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

LA CYBERSÉCURITÉ, UN ENJEU CITOYEN ET COLLECTIF

Dans un monde fortement digitalisé, les menaces numériques sont de plus en plus présentes. Bien souvent, le manque de connaissances des utilisateurs est exploité. Les personnels d'éducation et les élèves doivent être sensibilisés afin d'acquérir un minimum de gestes responsables. Les sujets principaux en matière de sécurité numérique (compétence 4.1. Sécuriser l'environnement numérique du CRCN) seront évoqués ainsi que certains sujets présents dans d'autres compétences.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.4. Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

LE DROIT D'AUTEUR APPLIQUÉ AU MILIEU SCOLAIRE

Certains usages du numérique éducatif impliquent de connaître 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, et pour finir présenter les possibilités, limites et exceptions dans le cadre pédagogique.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 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

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 pour et avec les élèves. Au programme, la scénarisation d'une courte vidéo, les bonnes pratiques de prise de vue et de son, la manipulation de matériels et logiciels, la diffusion de vidéos et quelques notions juridiques fondamentales concernant le droit d'auteur et l'exception pédagogique ainsi que le droit à l'image et à la voix.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Hybride



Durée : 11 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

CRÉER ET DIFFUSER DES CAPSULES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES

La formation fournit une méthodologie pour créer des vidéos pédagogiques à partir d'enregistrements d'écran, ressources multimédias ou d'un diaporama. Elle traite des techniques pour publier et diffuser ces vidéos. Elle couvre également des notions juridiques telles que le droit d'auteur et les licences Creative Commons. 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

DÉCOUVRIR MOODLE

Moodle est une plateforme d'apprentissage intégrée dans l'ENT ÉCLAT-BFC. Les enseignants peuvent créer des cours, ajouter des ressources pédagogiques et des activités d'apprentissage variées. La formation permet de découvrir Moodle et les premiers usages pour les enseignants.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2,5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

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 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 : 10 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

UTILISER MOODLE EN PÉDAGOGIE - APPROFONDISSEMENT

Ce module d'approfondissement permet de découvrir le potentiel des fonctions avancées de Moodle facilitant la différenciation 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 : 12 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

ABC LEARNING DESIGN POUR CONCEVOIR UN COURS MOODLE

La méthode ABC Learning Design est une aide à la scénarisation de votre cours Moodle. Deux outils sont proposés un kit de cartes ou une application en ligne. Vous construirez votre cours pour un ensemble d'objectifs d'apprentissage attendus, en décidant pour chaque étape du type d'apprentissage, sa durée, la taille du groupe, la présence/ou non de l'enseignant, en ligne/ou non, synchrone/ou non, des ressources nécessaires à relier, et vos choix pour évaluer l'élève.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 4 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

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

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 :

3.3. Evaluer au service des apprentissages

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

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

CRÉER DES RESSOURCES NUMÉRIQUES INTERACTIVES

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 : 15 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

PRATIQUER LA CLASSE INVERSÉE

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 : Distance



Durée : 7 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.3. Engager les apprenants

COMPRENDRE ET ENSEIGNER LA SOBRIÉTÉ 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 :

- 1.3. Se former, développer une veille
- 2.1. Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement sur l'académie de Dijon

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 connaître 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 : 9 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 ÉVALUER LES TRAVAUX SCOLAIRES

Ce webinaire vise à parcourir différents outils numériques qui vous permettront d'en valoriser les potentialités dans l'évaluation des travaux scolaires traditionnels. Il proposera également des mises en situations pratiques et une réflexion sur cette instrumentation.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.3. Evaluer au service des apprentissages

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 : Distance



Durée : 6 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

LE NUMÉRIQUE POUR L'ÉVALUATION ENTRE PAIRS

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 via une instrumentation numérique.



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

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, découvrir des logiciels permettant d'en réaliser et réfléchir aux utilisations possibles en séquence pédagogique.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 6,5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.2. Différencier

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

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 :

1.3. Se former, développer une veille

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

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

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 : Distance



Durée : 9 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 ECLAT-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 quiz, tests, formulaires, flash cards... La formation propose une phase d'apprentissage et d'accompagnement à la création.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2. Concevoir des ressources

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.1. Inclure et rendre accessible

4.2. Différencier

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 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 : 5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement sur 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 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 : 5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

USAGES PÉDAGOGIQUES DES TABLETTES - DPT 70

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. Cette formation s'adresse à l'ensemble des enseignants du département de Haute-Saône qui n'ont pas bénéficié de la formation dans le cadre du déploiement du plan numérique éducatif (PNE).



Format : Formation



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Sélectionner des ressources

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

USAGES PÉDAGOGIQUES DES TABLETTES - DPT 71

Les tablettes SQOOL sont en place dans les établissements depuis plusieurs années. Une évolution récente offre de nouvelles possibilités pédagogiques que cette formation vous propose de découvrir.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 14 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.3. Engager les apprenants

Offre disponible uniquement sur l'académie de Dijon



LA CERTIFICATION PIX + ÉDU

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

PRÉPARER LE VOLET 1 DE PIX +ÉDU NIVEAUX 3 ET 4

A distance, ce module s'adresse aux enseignants qui utilisent déjà le numérique pour leurs pratiques personnelles et professionnelles. Cinq parcours d'apprentissage Pix+Édu sont mis à disposition afin de travailler les compétences du CRCN et du CRCN-Édu. Des classes virtuelles d'accompagnement et l'animation de la communauté des enseignants du dispositif Pix+Édu compléteront les parcours et ressources de la plateforme Pix.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 9 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

PRÉPARER LE VOLET 2 DE PIX +ÉDU NIVEAUX 3 ET 4

Cette formation à distance composée de temps de travail en autonomie et de classes virtuelles vise à accompagner les stagiaires pour le volet non automatisé de la certification Pix+Édu.



Format : Formation



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 6 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille



LES FORMATIONS MAGISTÈRE

FOCUS MAGISTÈRE : INFORMER ET CRÉER DES RESSOURCES

Ce focus met en lumière la création et la mise à disposition de ressources telles que des textes, des vidéos ou du son. Les ressources dossier, fichier, page et livre sont au programme de ce focus.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources

FOCUS MAGISTÈRE : ANIMER UN PARCOURS MAGISTÈRE

Les activités de la plateforme Magistère permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus présente les activités permettant d'animer le groupe de stagiaires et de créer des interactions : forum, messagerie, suivi d'achèvement et suivi d'activité.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 1.1. Communiquer
- 4.3. Engager les apprenants

FOCUS MAGISTÈRE : ANIMER LES CLASSES VIRTUELLES 1

L'activité BigBlueButton permet de création de classes virtuelles sur la plateforme Magistère. Ce focus présente les fonctionnalités basiques de 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 : ANIMER LES CLASSES VIRTUELLES 2

L'activité big blue button permet de création de classes virtuelles sur la plateforme Magistère. Ce focus présente les fonctionnalités avancées de la plateforme bbb comme les groupes de travail ou les notes partagées et leurs usages possibles en formation.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 1.1. Communiquer
- 4.3. Engager les apprenants

FOCUS MAGISTÈRE : CRÉER DES ACTIVITÉS AVEC H5P 1

H5P permet d'intégrer des ressources ou activités interactives dans un parcours Magistère. afin de créer des interactions et d'engager les apprenants. Dans ce focus, vous découvrirez les activités simples à mettre en œuvre comme les questions à choix unique et à choix multiple, le vrai-faux, le résumé, le texte à trous et le glisser-déposer.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 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

FOCUS MAGISTÈRE : CRÉER DES ACTIVITÉS AVEC H5P 2

H5P permet d'intégrer des ressources ou activités interactives dans un parcours Magistère. afin de créer des interactions et d'engager les apprenants. Dans ce focus, vous découvrirez les activités images et vidéos interactives.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1,5 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

FOCUS MAGISTÈRE : CRÉER DES ACTIVITÉS AVEC H5P 3

H5P permet d'intégrer des ressources ou activités interactives dans un parcours Magistère. afin de créer des interactions et d'engager les apprenants. Dans ce focus, vous découvrirez la frise chronologique et les activités de présentation de contenu.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 1 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

FOCUS MAGISTÈRE : PARTAGER DES PRODUCTIONS

Ce focus présente les activités partage de fichiers 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 :

- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre
- 3.3. Evaluer au service des apprentissages

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 sur l'académie de Besançon



L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉTABLISSEMENTS

L'accompagnement Pix ■ 68

Pix : organiser la certification

Pix Orga

Organiser et mettre en place Pix

Les formations à la demande ■ 71

Organiser et mettre en place Pix

Enseigner à l'ère de l'intelligence artificielle

Accompagner les usages de Moodle

Accompagner les usages des tablettes

Accompagner les usages de l'ENT ÉCLAT-BFC

PIX : ORGANISER LA CERTIFICATION

La certification Pix permet de valoriser les compétences numériques développées par les élèves. Ce webinaire qui s'adresse plus particulièrement aux administrateurs de Pix dans les établissements vise à passer en revue toutes les étapes de la mise en place de la certification : la plateforme Pix-certif, l'espace surveillant, le suivi du profil des élèves, l'organisation et les points de vigilance.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

5.1. Développer les compétences numériques des apprenants

5.2. Evaluer et certifier

PIX ORGA

Les établissements disposent d'une plateforme pour accompagner les élèves dans le développement de leur compétences numériques avec Pix. Pour cela, ils mettent à disposition des parcours pré-paramétrés pour tester et évaluer les élèves. Ce webinaire vise à découvrir la plateforme Pix Orga, connaître les procédures de base (membres équipe, import élèves), apprendre à créer une campagne, comprendre la notion de parcours et savoir comment assurer le suivi des élèves.



Format : Webinaire



Modalité pédagogique : Distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

5.1. Développer les compétences numériques des apprenants

5.2. Evaluer et certifier

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.

Ce canevas de formation est ajustable aux besoins spécifiques et aux publics de chaque établissement. N'hésitez pas à nous contacter.



Format : Formation d'initiative locale



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 3 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

5.1. Développer les compétences numériques des apprenants

5.2. Evaluer et certifier

ENSEIGNER À L'ÈRE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

La délégation régionale au numérique pour l'éducation vous accompagne pour l'organisation d'une journée est dédiée à la découverte et à l'intégration de l'Intelligence Artificielle (IA) dans le domaine de l'éducation. L'animation peut être réalisée en intégralité par les formateurs de la délégation régionale au numérique pour l'éducation (DRNE) ou en coanimation avec le(s) référent(s) pour les ressources et usages pédagogiques numériques de l'établissement (RUPN).

Cette formation d'initiative locale peut se dérouler sur une journée complète ou deux demi-journées. Un premier temps est dédié à la découverte de l'intelligence artificielle, de ses applications et de ses implications dans le domaine de l'éducation. Des ateliers pour explorer l'utilisation de l'IA dans l'enseignement complètent cette première partie :

- L'intelligence artificielle comme assistant pédagogique ;
- Utilisation de l'intelligence artificielle avec les élèves.

Ce canevas de formation est ajustable aux besoins spécifiques et aux publics de chaque établissement.



Format : Formation d'initiative locale



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 6 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 1.3. Se former, développer une veille
 - 2.1. Sélectionner des ressources
 - 2.2. Concevoir des ressources
 - 3.1. Concevoir
 - 3.2. Mettre en œuvre

ACCOMPAGNER LES USAGES DE MOODLE

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 créer des cours avec la plateforme, de suivre les élèves, de les accompagner et de les évaluer pour les faire progresser.

Ce canevas de formation est ajustable aux besoins spécifiques et aux publics de chaque établissement. N'hésitez pas à nous contacter.



Format : Formation d'initiative locale



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 3 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre

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.

Ce canevas de formation est ajustable aux besoins spécifiques et aux publics de chaque établissement. N'hésitez pas à nous contacter.



Format : Formation d'initiative locale



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 3 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre

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. À 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.

Ce canevas de formation est ajustable aux besoins spécifiques et aux publics de chaque établissement. N'hésitez pas à nous contacter.



Format : Formation d'initiative locale



Modalité pédagogique : Présentiel



Durée : 3 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 2.1. Sélectionner des ressources
- 2.2. Concevoir des ressources
- 3.1. Concevoir
- 3.2. Mettre en œuvre

**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
Mél : ce.drne@region-academique-bourgogne-franche-comte.fr