



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



2025-2026

ÉDITO

Chères enseignantes, chers enseignants, chers membres de la communauté éducative,

En cette nouvelle année scolaire 2025-2026, la Délégation régionale académique au numérique pour l'éducation (DRANE) 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, tout en consolidant les acquis des précédentes, notre offre de formation individuelle sera plus ciblée afin de laisser davantage de place aux initiatives locales et aux formations de réseaux. Cette approche vise une adéquation encore plus fine avec les attentes du terrain, permettant une réactivité accrue aux besoins spécifiques des équipes pédagogiques. L'une des thématiques essentielles de cette année est la formation à l'intelligence artificielle, dont les usages font l'objet d'un cadre officiel paru au printemps dernier. Ce document insiste sur la protection des données personnelles et rappelle que l'usage raisonnée de l'IA suppose d'en identifier la plus-value. Nos formations sur cette thématique intègrent ce cadre et sont en lien avec le changement de paradigme pédagogique, et plus largement sociétal, qu'elle implique. 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 scénarisation de vidéos pédagogiques, la ludification, et bien d'autres encore. Nous mettrons également un accent particulier sur l'accompagnement à la prise en main de la plateforme ELEA, un outil essentiel de mutualisation et de partage de cours, qui facilitera la collaboration et la diffusion des bonnes pratiques pédagogiques.

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. C'est grâce à eux, c'est grâce à vous que nous construisons l'avenir du numérique pour l'éducation.

La DRANE, 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 ■ 2

La certification Pix +Édu ■ 50

Les focus Magistère ■ 22

L'accompagnement des établissements ■ 62



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

IA pour construire et mettre en œuvre un *chatbot*

IA : de quoi parle-t-on ?

IA et société : quels enjeux ?

IA en éducation : quels usages, quels cadres ?

Personnels de direction : IA et pilotage pédagogique et administratif

Offre formation réseau page **66** et formation initiative locale page **79**

Ludification des apprentissages ■ 18

Utiliser le monde virtuel *Minetest* en pédagogie

Offre formation réseau et formation initiative locale page **67** à **71**

Numérique, éthique, droit et sécurité ■ 19

Le numérique responsable

Le droit d'auteur appliqué au milieu scolaire

Sécurité numérique et protection des données

Outils libres et protection des données ■ 22

Les logiciels libres et l'éducation

Les communs numériques

Les documents collaboratifs des apps.education.fr

Découvrir les outils vidéo des apps.education.fr

Découvrir et utiliser Visio Agents

Pédagogies actives et numérique ■ 27

Pratiquer la classe inversée

Au-delà de l'évaluation utiliser les *Open badges*

Usages pédagogiques des cartes mentales

Apprendre avec le numérique ■ 30

Découvrir Pix et le CRCN

« Murs » collaboratifs et tableaux virtuels.

Le numérique pour évaluer les travaux scolaires

Découvrir et utiliser les *flashcards*

Découvrir et utiliser les QCM

Evaluer les outils avec le service Capytale

Le numérique pour l'orientation

Les fondamentaux de l'ENT ÉCLAT-BFC ■ 37

Découvrir et utiliser l'ENT ÉCLAT-BFC

Les activités de l'exerciseur H5P dans ÉCLAT-BFC

Découverte et initiation la plateforme ÉLÉA ■

39

« Focus » ÉLÉA : Découvrir la plateforme ÉLÉA

Offre formation réseau et formation initiative locale : page 66

Se perfectionner sur la plateforme ÉLÉA ■ 40

« Focus » ÉLÉA : Restaurer un parcours Moodle

« Focus » ÉLÉA : Créer une activité unique

« Focus » ÉLÉA : Créer un parcours avec un gabarit

« Focus » ÉLÉA : La gabarit *gamifié*

« Focus » ÉLÉA : Intégrer des ressources externes

« Focus » ÉLÉA : Accompagner le travail de l'élève

« Focus » ÉLÉA : Des activités de mémorisation

« Focus » ÉLÉA : Différencier avec ELEA

« Focus » ÉLÉA : *Gamifier* un parcours ELEA

« Focus » ÉLÉA : utiliser les réseaux des concepteurs

Offre formation réseau et formation initiative locale pages 72
et 73

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

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 : parcours ouvert en autoformation



Modalité pédagogique : distance



Durée : 2 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 avec lesquels l'IA constitue une valeur ajoutée. Des outils seront présentés pour créer et structurer une séance pédagogique, 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 seront abordés 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

L'IA POUR CONSTRUIRE ET METTRE EN ŒUVRE UN *CHATBOT*

Ce webinaire propose de découvrir le potentiel des *Chatbots* en éducation. Il abordera les outils et la méthode de conception (le Méga Prompt).



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 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

IA

DE QUOI PARLE-T-ON ?

Ce webinaire propose de définir l'IA par la clarification de termes en liens avec cette thématique. Il sera abordé également le fonctionnement des modèles de langage et des agents conversationnels. Enfin, une analyse collective des limites et des biais sera proposée en fin de session.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Se former, développer une veille

2.2. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

IA ET SOCIÉTÉ : QUELS ENJEUX ?

L'IA, progrès scientifique et technologique indéniable, vient bousculer la science et ouvrir des possibilités de progrès encore mal maîtrisés. Ce webinaire propose d'interroger l'IA sous un angle systémique. Un panorama des évolutions multisectorielles présentes et à venir dues à l'IA est présenté afin de faciliter la compréhension de l'IA comme objet scientifique, technique, économique, et politique. Cette sensibilisation facilite l'intégration de l'IA dans les pratiques pédagogiques.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Se former, développer une veille

2.2. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

IA EN ÉDUCATION : QUELS USAGES ? QUELS CADRES ?

Ce webinaire a pour objectif de présenter le cadre d'usage de l'IA en éducation publié par le MEN. Il permet de cibler les outils recommandés via un focus sur le RGPD du côté enseignant mais aussi de l'élève. Enfin, il permet de poser les bases autour d'une réflexion raisonnée de l'IA.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Se former, développer une veille

2.2. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

PERSONNELS ENCADRANTS : IA ET PILOTAGE ADMINISTRATIF ET PÉDAGOGIQUE

Ce webinaire propose un accompagnement pratique pour les encadrants souhaitant explorer le potentiel de l'IA, tout en développant une approche critique et responsable. Il permet d'identifier des outils qui vont répondre à différents besoins : automatiser les tâches administratives, collaboration et coordination d'équipes... Un temps d'échange et de bonnes pratiques est proposé en fin de session.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.1. Se former, développer une veille

2.2. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

Offre disponible uniquement sur l'académie de Besançon

UTILISER LE MONDE VIRTUEL MINETEST EN PÉDAGOGIE

Initiation à Minetest, version gratuite et *open source* 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

Offre disponible uniquement sur l'académie de Dijon

LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE

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

Offre disponible uniquement sur l'académie de Dijon

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

SÉCURITÉ NUMÉRIQUE ET PROTECTION DES 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 : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

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

LES LOGICIELS LIBRES ET L'ÉDUCATION

Ce webinaire a pour vocation de sensibiliser les personnels d'éducation aux enjeux et aux usages des logiciels libres. Il permettra de comprendre et de définir ces types de logiciels, en quoi ils permettent de protéger les données personnelles.



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

LES COMMUNS NUMÉRIQUES

Ce webinaire a pour objectif de présenter un ensemble de ressources numériques produites et gérées par une communauté. Par nature, elles sont partagées et collectives. Certains outils proposés par le Ministère peuvent, pour certains d'entre eux, être utilisés avec les élèves.



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

LES DOCUMENTS COLLABORATIFS DES APPS.EDUCATION.FR

Les interactions induites par les pratiques collaboratives des élèves facilitent la compréhension et l'appropriation de nouvelles connaissances. Cette formation propose un atelier de prise en main de certains de ces outils et d'échanger autour des pratiques pédagogiques possibles en lien avec ces outils.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 2 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

1.2 Collaborer

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

2.1 Sélectionner des ressources

DÉCOUVRIR LES OUTILS VIDEOS DES APPS.EDUCATION.FR

PodEduc et Tubes sont des services mis à disposition des enseignants qui permet le dépôt, la diffusion et la création de documents vidéos qui peuvent être diffusés en toute sécurité et à destination des élèves. Cette formation permet de tester ces outils et d'identifier les usages pédagogiques potentiels.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

1.2 Collaborer

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

2.1 Sélectionner des ressources

DÉCOUVRIR ET UTILISER VISIO-AGENTS

Visio-Agents est un service de webconférence mis à disposition des personnels de l'Éducation nationale. Il permet de créer et d'animer des réunions, de présenter des contenus et de partager des ressources. Ce webinaire présente toutes les fonctionnalités possibles et cible les pistes pédagogiques en lien avec ce service.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.1. Communiquer

1.3 Se former, développer une veille

2.1 Sélectionner des ressources

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 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

AU-DELÀ DE L'ÉVALUATION, UTILISER LES *OPEN BADGES*

Un *Open Badge* est une image numérique dans laquelle est enregistrée un certain nombre d'informations, relatives aux expériences, compétences, engagements d'une personne. Dans ce cadre, cette formation propose aux enseignants de découvrir ces *Open Badges* comme outils de reconnaissance des apprentissages formels et informels. Cette formation permet de concevoir et d'intégrer ces outils dans les pratiques pédagogiques.



Format : formation



Modalité pédagogique : distance



Durée : 4 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3. Se former, développer une veille

2.1. Sélectionner des ressources

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 : 5 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.2. Différencier

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 ainsi que 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

MURS COLLABORATIFS ET TABLEAUX VIRTUELS

Les interactions induites par les pratiques collaboratives des élèves facilitent la compréhension et l'appropriation de nouvelles connaissances. Ce webinaire propose un atelier de prise en main d'outils collaboratifs. Il permet également des échanges autour de pratiques collaboratives efficaces entre enseignants et élèves.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h 30



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 1.2. Collaborer
- 3.2. Mettre en œuvre
- 4.3. Engager les apprenants
- 5.1. Développer les compétences numériques des apprenants

LE NUMÉRIQUE POUR ÉVALUER LES TRAVAUX SCOLAIRES

Ce webinaire vise à explorer les potentialités de différents outils numériques dans l'évaluation des travaux scolaires traditionnels. Il proposera également des mises en situations pratiques et un retour réflexif sur ces pratiques.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h 30



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.3. Evaluer au service des apprentissages

DÉCOUVRIR ET UTILISER LES *FLASHCARDS*

Ce webinaire propose un outil, la *flashcard*, qui permet d'optimiser la mémorisation et l'autonomie des élèves. Les *flashcards* proposent une approche fondée sur les neurosciences en renforçant l'ancrage des connaissances et en personnalisant les apprentissages tout en diversifiant les pratiques pédagogiques.



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

DÉCOUVRIR ET UTILISER LES QCM

L'intégration des QCM dans les pratiques pédagogiques des enseignants est un levier pour évaluer, diagnostiquer et accompagner les apprentissages des élèves et leur réussite. Ce webinaire permet de découvrir des outils numériques qui facilitent ces différents aspects.



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

ÉVALUER AVEC LES OUTILS DU SERVICE CAPYTALE

La plateforme Capytale permet d'utiliser différents outils qui facilitent l'évaluation des élèves. Dans ce module, les outils présentés pour évaluer efficacement des travaux numériques sont Scratch et GeoGebra.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.2. Différencier

LE NUMÉRIQUE POUR L'ORIENTATION

Ce webinaire a pour objectif de présenter des applications liées à l'orientation des élèves du second degré (collège et lycée) et d'informer sur les services numériques d'aide à l'orientation au niveau de la Région académique Bourgogne-Franche-Comté.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

- 1.1. Communiquer
- 2.1. Sélectionner des ressources
- 4.3. Engager les apprenants

DÉCOUVRIR ET UTILISER L'ENT ÉCLAT-BFC

L'espace numérique de travail (ENT) 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 et la prise en main de quelques outils de l'ENT.



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

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 des images réactives, vidéos interactives, frises chronologiques. Il est aussi possible de proposer aux élèves des activités d'apprentissage de type quiz, tests, formulaires, *flashcards*... 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 :

2.2. Concevoir des ressources

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.1. Inclure et rendre accessible

4.2. Différencier

FOCUS ÉLÉA : DÉCOUVRIR LA PLATEFORME ÉLÉA

Éléa est la plateforme d'apprentissage du ministère qui permet aux professeurs (écoles, collèges et lycées) de mettre en œuvre aisément des parcours pédagogiques scénarisés avec leurs élèves. Ce webinaire vous permettra de vous familiariser avec les fonctionnalités principales de cette plateforme et de comprendre comment elle peut être utilisée dans le cadre de l'enseignement.



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

3.1. Concevoir

3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : RESTAURER UN PARCOURS MOODLE

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage ÉLÉA. Il a pour objectif de présenter la procédure pour réutiliser un parcours Moodle existant et les points de vigilance à observer.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : CRÉER UNE ACTIVITE UNIQUE

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Eléa. Il a pour objectif de présenter la procédure pour créer une activité unique : appariement, Millionnaire, QCM.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : CRÉER UN PARCOURS AVEC UN GABARIT

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Eléa. Il a pour objectif de se familiariser avec les gabarits de parcours proposés dans la plateforme. Les « Parcours express - Gabarit sans section pour une intégration rapide » et « Parcours avec structure cachée - Gabarit » seront présentés avec une carte de progression pour aider les élèves à se repérer dans le parcours.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : LE GABARIT GAMIFIÉ

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il permet de se familiariser avec le gabarit de parcours *gamifié* qui mobilise des ressorts pédagogiques variés afin d'éveiller l'intérêt des élèves et enrichir leur apprentissage.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : INTÉGRER DES RESSOURCES EXTERNES

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il a pour objectif de présenter la procédure qui permet d'intégrer des ressources externes dans votre parcours (Digiflashcards, Vidéo, Pearltrees, Modèle 3D SketchFa...).



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : ACCOMPAGNER LE TRAVAIL DE L'ÉLÈVE

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il permet d'identifier les outils mis à disposition pour entraîner, évaluer et accompagner le travail de l'élève dans un parcours Éléa.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : DES ACTIVITES DE MÉMORISATION

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il a pour objectif de concevoir via la plateforme des activités visant à renforcer la mémorisation de leurs élèves.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : DIFFÉRENCIER

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Dans le cadre de la différenciation, pratique pédagogique qui permet de prendre en compte les besoins spécifiques des élèves, il propose de découvrir les fonctionnalités d'Eléa qui permettent de créer des parcours d'apprentissage personnalisé.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : GAMIFIER UN PARCOURS

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il permet d'apprendre à concevoir un parcours d'apprentissage *gamifié* via la découverte du concept de gamification : transmission de connaissances et de compétences à travers des méthodes empruntées à l'univers du jeu.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer

FOCUS ÉLÉA : UTILISER LE RÉSEAU DES CONCEPTEURS

Ce webinaire s'adresse à des enseignants qui connaissent les bases des fonctionnalités de la plateforme d'apprentissage Éléa. Il propose d'identifier le réseau des concepteurs, dont l'objectif est de faciliter la mutualisation des ressources pédagogiques et encourager la collaboration entre enseignants. Ce nouvel espace lié à Éléa propose un accès à des parcours validés et un environnement de co-conception pour enrichir collectivement les contenus éducatifs.



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
- 3.1. Concevoir
- 3.2 Gérer



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 en 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



LES FOCUS MAGISTÈRE

Les focus Magistère ■ 54

- « Focus » Magistère : découvrir la plateforme Magistère 2
- « Focus » Magistère : animer un parcours Magistère 2.
- « Focus » Magistère : animer les classes virtuelles (1/2)
- « Focus » Magistère : animer les classes virtuelles (2/2)
- « Focus » Magistère : créer des activités avec H5P (1/2)
- « Focus » Magistère : créer des activités avec H5P (2/2)
- « Focus » Magistère : partager des productions
- « Focus » Magistère : écriture collaborative

FOCUS MAGISTÈRE : DÉCOUVRIR LA PLATEFORME MAGISTÈRE 2

Ce focus permet de découvrir la plateforme de formation Magistère 2, son interface et les fonctionnalités qu'elle offre.



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 2

Les activités de la plateforme Magistère 2 permettent de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus présente les activités permettant d'animer un 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 (1/2)

L'activité BigBlueButton (BBB) permet de création de classes virtuelles sur la plateforme Magistère 2. Ce focus présente les fonctionnalités basiques de BBB, 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 (2/2)

L'activité BigBlueButton (BBB) permet de création de classes virtuelles sur la plateforme Magistère 2. 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 (1/2)

H5P permet d'intégrer des ressources ou activités interactives dans un parcours Magistère. Afin de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus propose de découvrir 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 (2/2)

H5P permet d'intégrer des ressources ou activités interactives dans un parcours Magistère. Afin de créer des interactions et d'engager les apprenants. Ce focus propose de découvrir les activités images et vidéos interactives.



Format : webinaire



Modalité pédagogique : distance



Durée : 1 h 30



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

FOCUS MAGISTÈRE : ÉCRITURE COLLABORATIVE

Ce webinaire a pour objectif d'identifier les potentialités de la plateforme Magistère concernant la mise en œuvre de l'écriture collaborative.



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



L'ACCOMPAGNEMENT DES ETABLISSEMENTS

L'accompagnement Pix ■ 64

Pix : organiser la certification

Pix Orga

Les formations en réseaux/FIL ■ 66

Intelligence artificielle : outils pour concevoir des parcours.

La ludification des apprentissages : intégrer la ludification, *escapes games*, *escape cards*, histoires interactives, monde virtuel Luant

Concevoir un parcours avec la plateforme Éléa : initiation

Concevoir un parcours avec la plateforme Éléa : perfectionnement

Utiliser les sciences cognitives pour favoriser la mémorisation et la métacognition chez les élèves

Créer un *podcast* pédagogique avec les élèves, une aventure sonore au service des apprentissages

Concevoir un parcours Magistère

Bases de la captation et du montage vidéo

Créer et diffuser des capsules vidéos pédagogiques

Les formations à la demande ■ 79

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 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

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : OUTILS POUR CONCEVOIR DES PARCOURS

L'intelligence artificielle et les outils numériques permettent d'enrichir les pratiques pédagogiques. Cette formation permet de concevoir rapidement des parcours d'apprentissage interactifs, différenciés et motivants. L'intelligence artificielle peut faire gagner du temps et enrichir les séquences avec des outils simples comme H5P, Wooclap, La Quizinière, PodEduc, La Digitale ou QCMCam. Ces pratiques sont au service d'une pédagogie plus efficace, engageante et inclusive.



Format : formation en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2. Concevoir des ressources

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.3. Engager les apprenants

INTÉGRER LA LUDIFICATION DANS SON ENSEIGNEMENT

Intégrer la ludification dans l'enseignement permet de fédérer élèves et enseignants autour d'une pédagogie qui favorise l'engagement. Cette formation vous accompagne dans la création d'activités motivantes pour améliorer le climat scolaire et dynamiser le projet d'établissement. Grâce à des outils numériques simples et des exemples concrets, la ludification devient un levier de réussite et d'innovation pédagogique.



Format : formation en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon / Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15 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 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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15 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

DES CARTES POUR CHANGER LA DONNE : *ESCAPE CARDS* ET APPRENTISSAGE ACTIF

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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15 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

CRÉER UNE HISTOIRE INTERACTIVE DONT LES ELEVES SONT LES HEROS

L'engagement des élèves, lorsqu'ils sont au cœur d'histoires interactives dont ils sont les héros, est important. Cette formation vous guide dans la création de récits pédagogiques à choix multiples, favorisant la motivation, l'autonomie et le développement de compétences transversales. Avec des outils numériques simples, enseignants et élèves peuvent concevoir des aventures immersives. Ces créations sont adaptées aux objectifs d'apprentissage souhaités, et permettent d'apprendre autrement et de marquer durablement les esprits.



Format : formation en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15 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

UTILISER LE MONDE VIRTUEL LUANTI EN PEDAGOGIE

Initiation à Minetest, version gratuite et *open source* 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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

2.2. Concevoir des ressources

3.1. Concevoir

3.2. Mettre en œuvre

4.3. Engager les apprenants

CONCEVOIR UN PARCOURS AVEC LA PLATEFORME ÉLÉA INITIATION

ÉLÉA est la plateforme d'apprentissage du Ministère qui permet aux professeurs (écoles, collèges et lycées) de mettre en oeuvre aisément des parcours pédagogiques scénarisés avec leurs élèves. Cette formation fournit les ressources nécessaires à la conception et à la réalisation d'un parcours pédagogique ÉLÉA. Seront entre autres abordées la scénarisation et l'intégration des activités dans le parcours ÉLÉA.



Format : Formation en réseau / Formation d'initiative locale
(Académie de Besançon et Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : Hybride



Durée : 17h30



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille

2.1. Sélectionner des ressources

3.1. Concevoir

3.2 Gérer

CONCEVOIR UN PARCOURS AVEC LA PLATEFORME ÉLÉA PERFECTIONNEMENT

Éléa est la plateforme d'apprentissage du ministère qui permet aux professeurs (écoles, collèges et lycées) de mettre en oeuvre aisément des parcours pédagogiques scénarisés avec leurs élèves. Cette formation permettra de découvrir des activités plus élaborées pour enrichir vos parcours pédagogiques.



Format : formation en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon et Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 17h30



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

1.3 Se former, développer une veille

2.1. Sélectionner des ressources

3.1. Concevoir

3.2 Gérer

UTILISER LES SCIENCES COGNITIVES POUR FAVORISER LA MEMORISATION ET LA METACOGNITION CHEZ LES ELEVES.

Les apports des sciences cognitives permettent de favoriser la réussite des élèves. Cette formation a pour objectif de faire découvrir les principes que sous-tendent la mémorisation, l'attention, la compréhension et la métacognition. Cette formation propose ainsi des outils qui permettent d'expérimenter ces principes.



Format : formation en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon)



Modalité pédagogique : Hybride



Durée : 17h30



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

3.2. Mettre en œuvre

4.2. Différencier

4.3. Engager les apprenants

CREER UN *PODCAST* PEDAGOGIQUE AVEC LES ELEVES, UNE AVENTURE SONORE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15h



Compétences numériques du CRCN-Édu visées :

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

CONCEVOIR UN PARCOURS MAGISTERE

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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 15 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

BASES DE LA CAPTATION ET DU MONTAGE VIDEO

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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon et Académie de Dijon)



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

CREER ET DIFFUSER DES CAPSULES VIDEOS PEDAGOGIQUES

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 en réseau / formation d'initiative locale
(Académie de Besançon et Académie de Dijon)



Modalité pédagogique : hybride



Durée : 17 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

ENSEIGNER A L'ERE 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 académique au numérique pour l'éducation (DRANE) ou en collaboration 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 académique
au numérique pour l'éducation
Région académique Bourgogne-Franche-Comté**

Site de Besançon
5, rue Général Sarraill
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