



Session 2020

Les communs du numérique pour l'enseignement

La formation en ligne *Les communs du numérique pour l'enseignement* présente des activités numériques pouvant être conduites dans la classe. S'appuyant sur huit exemples concrets, elle fournit des méthodes et des outils aux enseignants pour construire leurs propres projets numériques.

Objectifs

Les communs du numérique pour l'enseignement est une formation en ligne prenant la forme d'un SPOC (Small Private Online Course).

A travers des études de cas, la formation invite l'enseignant à imaginer des méthodes et des outils pour élaborer ses propres projets, puis les partager autour de lui. Il devient ainsi capable de transformer sa pratique pédagogique sans être nécessairement un spécialiste, en trouvant des solutions, en partageant son expérience et ses outils et en faisant part de ses difficultés.

Ouverte à un groupe restreint, elle permettra plus d'interactivité entre les participants et avec l'équipe des formateurs.

Déroulement

La formation présente des activités numériques pouvant être conduites dans la classe. Le parti pris n'est pas de faire un état des lieux des théories sur l'innovation et le numérique, mais de s'appuyer sur des exemples concrets de projets d'innovation numérique mis en œuvre par des enseignants. Par exemple : la réalisation d'un livre numérique sonore avec des élèves de petite section de maternelle ou la participation de collégiens à un escape game sur les sciences physiques.

Programme

Semaine 0 - 14 au 19 Avril	Présentation formation /plateforme / formateurs
Semaine 1 - 20 au 26 Avril	Imaginer des projets avec le numérique
Semaine 2 - 27 Avril au 03 Mai	Mettre en œuvre un projet
Semaine 3 - 04 au 10 Mai	Faire évoluer ses pratiques
Semaine 4 - 11 au 17 Mai	Évaluer son activité
Semaine 5 - 18 au 24 Mai	Regards d'experts et partage de projets
Semaine 6 - 25 au 31 Mai	Regards d'experts et partage de projets
Semaine 7 - 01 au 07 Juin	Réalisation du projet final
Semaine 8 - 08 au 14 Juin	Réalisation du projet final

S'inscrire

Dates et durée

La formation se déroule du **14/04/2020 au 15/06/2020**.

Il faut compter 1h30 de travail par semaine.

Date de fin d'inscription
26/04/2020

Public

Enseignants des écoles, collèges et lycées.

Matériel

Un outil connecté ainsi qu'une connexion Internet

Modalités

Chaque semaine vous pouvez :

- visionner des vidéos de présentation et d'immersion dans les projets ;
- parcourir des documents de synthèse liés aux vidéos ;
- vérifier vos connaissances à partir d'un quizz d'évaluation.

Les vidéos se présentent sous la forme d'un entretien avec un enseignant ayant expérimenté un projet éducatif lié au numérique. Ces entretiens sont menés par Michaël Bourgatte et Laurent Tessier, tous deux enseignants-chercheurs à la faculté d'éducation de l'Institut catholique de Paris (ICP).

Prérequis

Aucun prérequis : tout enseignant désireux de construire son propre projet numérique.

Evaluation

Attestation de suivi : répondre aux questionnaires à l'issue de chacune des semaines de formation.

Certification de l'Institut supérieur de pédagogie – Faculté d'Education de l'Institut catholique de Paris :

- Répondre aux questionnaires
- Réaliser une vidéo de présentation d'un projet utilisant le numérique que l'enseignant souhaite mettre en place dans sa classe (durée approximative : 5 min).

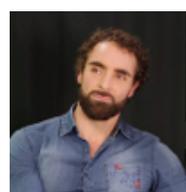
Avec



Véronique Favre, professeur des écoles. **Son projet : créer des livres numériques sonores** avec ses élèves de petite section.



Régis Forgione, professeur des écoles et médiateur numérique éducatif. Il est le **co-fondateur** avec Fabien Hobart du projet



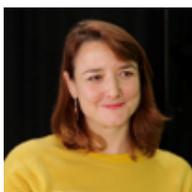
Fabien Hobart, ingénieur pédagogique et formateur. Il est le **co-fondateur** avec Régis Forgione du projet **Twictée**, dispositif collaboratif d'enseignement et d'apprentissage de l'orthographe.

Twictée, dispositif collaboratif d'enseignement et d'apprentissage de l'orthographe.



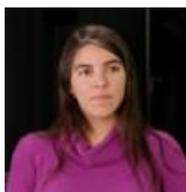
François Jourde, chargé de mission pour l'éducation numérique auprès des écoles européennes. **Son projet : mettre en place un « webzine »**

ou journal en ligne.



Astrid Monet, professeur d'Histoire-Géographie et d'Allemand en lycée. **Son projet : sensibiliser ses élèves de première au**

discours de propagande en leur faisant réaliser leur propre court-métrage



Irène Munch, professeur des écoles. **Son projet : éduquer ses élèves de cycle 2 au langage cinématographique** à travers l'utilisation du logiciel

« Lignes de temps ».



Damien Scimeca, professeur de Physique-Chimie en lycée. **Son projet : proposer à ses élèves un « Escape Game »**, jeu pédagogique dans lequel

il faut « s'échapper » d'un lieu en un temps limité en résolvant des énigmes.



Jean-Philippe Solanet, professeur des écoles. **Son projet : faire concevoir à ses élèves une exposition interactive** et multimédia au

tour de la création d'un éco-quartier.



Emmanuelle Vanborre, professeur de Lettres en lycée. **Son projet : amener ses élèves à présenter un livre de leur choix**, en

registrer cette présentation et la partager avec tous.

Et deux **nouveaux parcours** en 2020

« Différencier avec le numérique, mieux accompagner les élèves à Besoins Educatifs Particuliers et de SEGPA / ULIS »