



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

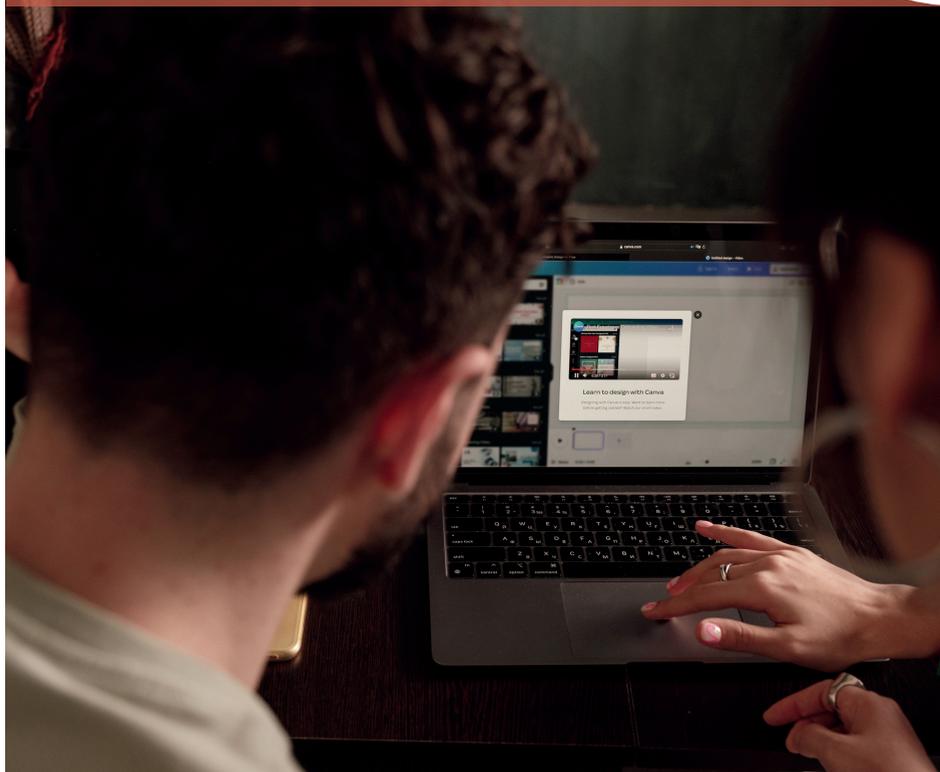
*Liberté
Egalité
Fraternité*

SE FORMER AU NUMÉRIQUE 2023-2024

Enseignants du 2nd degré

12

Aveyron



SE FORMER AU NUMÉRIQUE

La direction de région académique du numérique pour l'éducation (DRANE) forme, au et par le numérique, les personnels de la région académique Occitanie.

En coordination avec les écoles académiques de la formation continue, nous vous conseillons et vous accompagnons dans votre développement professionnel et votre formation pour l'ensemble des domaines pédagogiques et structurants du numérique pour l'éducation.

Sommaire

Réseau EduLAB 3	Programme Académique de Formation 4
Formations d'Initiatives Locales 10	Pauses numériques 12
TUTO 13	Webinaires 13
magistère 14	pix+Edu 15

LE RÉSEAU EDULAB

La DRANE est présente sur l'ensemble de l'académie de Toulouse.

Retrouvez ci-dessous, l'équipe des référents EDULAB qui assure les formations numériques dans votre département et vous propose un accompagnement de proximité.

Les référents **EDULAB**

David RAYNAL
RODEZ
LGT A. MONTEIL

Jérôme GOUDIN
RIGNAC
CLG G. ROUQUIER

Vincent IMBERT
PONT-DE-SALARS
CLG J. AMANS

Jean-Louis LE DEAUT
MARCILLAC-VALLON
CLG KERVALLON

Cédric SALVAT
ST AFFRIQUE
LGT J. JAURES

Pour identifier votre EduLAB de rattachement connectez-vous à l'adresse : <http://edulab.drane-occitanie.fr>

PROGRAMME ACADÉMIQUE DE FORMATION

Pour faciliter votre recherche, nous vous proposons ci-dessous nos 22 formations réparties en 6 parcours de formation :

Collaborer avec
le numérique

Différencier et
inclure avec
le numérique

Favoriser
l'engagement
des élèves avec
le numérique

Usages du
numérique pour
la formation du
citoyen

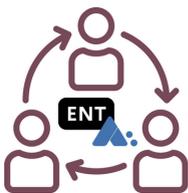
Accompagner
les projets
pédagogiques

Développement
des compétences
numériques

Collaborer avec le numérique

Collaborer avec l'ENT et les services AppsEducation

EDULAB



Contenus : Analyse et conception de situations d'usages pédagogiques. **Mise en pratique :** stocker, organiser, partager, diffuser du contenu, mutualiser. Apprendre à faciliter le travail collaboratif entre élèves et/ou entre professeurs.

Différencier et inclure avec le numérique

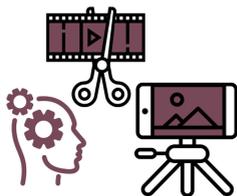
Différencier et adapter son enseignement à l'aide du numérique



Contenus : À partir de l'identification de besoins d'élèves, apprendre à adapter les contenus proposés à l'aide d'outils et de services numériques. Les compétences acquises lors de la formation sont directement applicables en situation professionnelle. Les stagiaires s'engagent à les utiliser et à partager leur expérience lors de la classe virtuelle.

Favoriser l'engagement des élèves avec le numérique

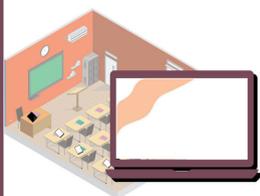
Rendre actif par la production de vidéos



Contenus : Intégrer la création de vidéos par les élèves dans sa pratique pédagogique pour favoriser les apprentissages actifs. Stimuler la créativité et l'engagement des apprenants.

Usages pédagogiques de l'ordinateur portable

EDULAB



Contenus : Présentation des suites d'application disponibles sur les ordinateurs portables pour un usage plus régulier et transversal. Partage de démarches permettant de différencier, de mettre les élèves en situation de produire et de collaborer. Conception d'une mise en activité à tester en classe. Retour d'expérience.

Usages pédagogiques des tablettes

EDULAB



Contenus : Échanges et apports théoriques sur la plus-value de l'usage des tablettes en classe. Présentation des applications pour la gestion de la classe et pour une mise en activité simple des élèves. Partage de démarches permettant de différencier avec les tablettes, de mettre les élèves en situation de produire et de collaborer. Conception d'une mise en activité à conduire en classe. Retour d'expérience.

Usages pédagogique des Smartphones



Contenus : Apportez votre appareil numérique (smartphone) et expérimentez des pratiques pédagogiques visant à améliorer les usages enseignants et à faire produire les élèves. Partage et analyse de pratique sur les conditions techniques et légales de mise en œuvre.

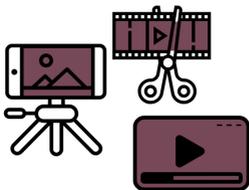
Favoriser l'engagement des élèves avec le numérique

Escape-Game semi-numérique et Ludification



Contenus : Tout au long de l'année scolaire, vous bénéficiez d'un accompagnement pour créer un jeu pédagogique de type escape-game. Cette démarche vous permettra d'explorer divers types de jeux, d'apprendre les mécaniques de jeu et de découvrir les ressources disponibles. Un temps sera dédié au débriefing et à la création de jeux par les élèves.

Concevoir et diffuser des capsules vidéos



Contenus : Découverte des formes et usages des capsules vidéos. Enjeux, règles de conception et de scénarisation. Production et exploitation pédagogique d'une vidéo interactive avec le classeur de l'ENT.

Mettre en activité avec des ressources multimédia



Contenus : Créer des ressources multimédia (podcast, vidéo) comme supports de cours permettant de développer l'autonomie des élèves en classe et de différencier les enseignements. Utiliser ces supports dans un contexte d'enseignement hybride ou inversé.

Créer une visite virtuelle



Contenus : Définir les objectifs et le cahier des charges d'une visite virtuelle. Concevoir le scénario de la visite. Choisir les outils adaptés. Construire la visite : réaliser les prises de vues, mettre en place la navigation, intégrer les liens et interactions. Diffuser et intégrer la visite. Contextualisation et retour d'expérience avec les journées portes ouvertes, la liaison CM2-6e, etc.

Favoriser l'engagement des élèves avec le numérique

Quels usages pédagogiques des exercices ?



Contenus : Quand, pourquoi et comment utiliser les exercices dans sa pratique pédagogique ? Quelles plus-values ? Analyser et expérimenter des situations d'usage pour différencier. Envisager les possibilités d'individualisation. Prise en main et comparaison de quelques services de conception d'exercices.

Développement des compétences numériques

Compétences numériques des élèves CRCN et PIX



Contenus : Comprendre le CRCN et son importance dans le développement des compétences numériques des élèves. Découvrir Pix, son outil d'application. Prendre en main Pix Orga. Articuler une campagne Pix à une séquence ou activité pédagogique. Comprendre la certification Pix (fonctionnement, modalités d'organisation, préparation, etc.).

Préparer la certification Pix+EDU niveau Initié



Contenus : Préparer le niveau initié de la certification des compétences numériques professionnelles en éducation avec Pix + Édu. Évaluer son niveau de compétence actuel et développer ses compétences numériques professionnelles. Prendre connaissance des enjeux et modalités de la certification.

Préparer la certification Pix+EDU niveau Expert



Contenus : Préparer le niveau expert de la certification des compétences numériques professionnelles en éducation Pix + Édu. Évaluer son niveau de compétence actuel et développer ses compétences numériques professionnelles. Prendre connaissance des enjeux et modalités de la certification.

Usages du numérique pour la formation du citoyen

Enseigner avec les “communs numériques”



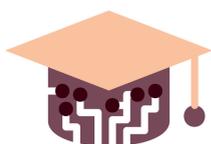
Contenus : Présentation des enjeux en lien avec la charte à l'éducation, à la culture et à la citoyenneté numériques. Appropriation des licences libres. Propositions d'actions à expérimenter avec ses élèves.

Écogestes numériques



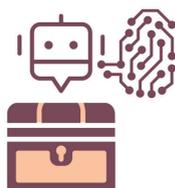
Contenus : Connaître les enjeux du numérique responsable pour sensibiliser les élèves en leur permettant de développer leur esprit critique. Découvrir des démarches d'éducation aux écogestes numériques. Développer la culture numérique des enseignants et des élèves en lien avec les compétences du CRCN. Concevoir un scénario permettant aux élèves de s'engager individuellement et collectivement.

L'IA au service des pratiques pédagogiques



Contenus : Histoire et concepts de l'IA. Les différents champs d'application de l'IA dans notre quotidien et dans l'éducation. Regard éthique et critique sur des outils basés sur l'IA et pouvant être utilisés dans le cadre de l'enseignement. Construction de projets pédagogiques faisant appel à l'IA.

Découverte ludique des principes de l'IA en Lycée



Contenus : Découverte ludique de l'intelligence artificielle par le jeu. Les participants seront immergés en équipe dans un scénario d'escape game qui leur permettra de découvrir activement l'historique, les idées reçues, et divers concepts liés à l'intelligence artificielle. Débriefing du jeu par des techniques de remédiation actives et de débats sur les questions d'éthiques et de biais dans l'intelligence artificielle.

Accompagner les projets pédagogiques

Les outils numériques au service de la co-éducation



Contenus : Construire une compréhension commune de la notion de coéducation pour en identifier les enjeux et les principes de mise en œuvre. Participer à un groupe de travail visant à élaborer une démarche et des outils qui aideront à offrir un contexte favorable de coéducation dans leur établissement à partir des services numériques institutionnels.

Repenser les espaces scolaires avec le numérique



Contenus : Découverte des principes de mobilité, modularité, flexibilité, espaces ouverts. Réflexion et co-construction d'aménagements d'espaces en lien avec les pratiques pédagogiques. Ouverture de la réflexion sur les différentes possibilités pédagogiques permettant la collaboration et la coopération entre élèves en classe et à distance.

Webradio 1 : S'initier aux bases de la Webradio

EDULAB



Contenus : Découverte de l'univers et du vocabulaire de la radio, des genres radiophoniques. Découverte en immersion du déroulement d'une émission de radio, atelier d'habillage de podcast sur Audacity, repères pour lancer un projet en classe ou en établissement. Mise en œuvre en établissement et retour d'expérience en classe virtuelle.

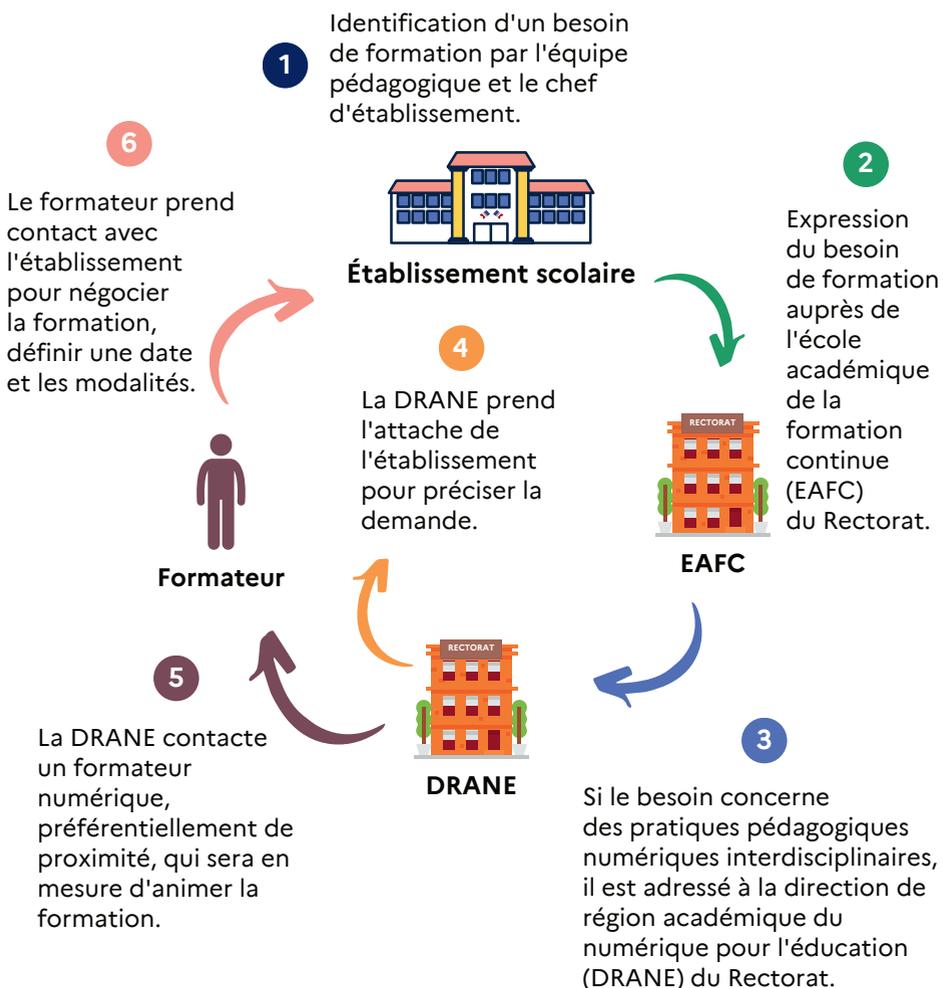
Programme Yes We Code !



Contenus : Initiation aux éléments du kit Yes we code (cartes programmables microbit, capteurs, robots Maqueen) et leur fonctionnement. Manipulation des interfaces programmables bloc et micro. Réflexion sur les modalités de travail en mode projet avec les élèves et sur l'interdisciplinarité. Présentation de différentes ressources mises à disposition.

FORMATION D'INITIATIVE LOCALE

Les Formations à Initiative Locale (FIL) répondent à une demande exprimée par l'équipe éducative d'un établissement. L'E AFC mobilise l'expertise de la DRANE pour toute demande concernant l'utilisation pédagogique du numérique.



Exemples de formations dans lesquelles la DRANE peut intervenir :

Services académiques et nationaux

- Pix : évaluer et certifier les compétences numériques des élèves
- Pix+Edu : développer les compétences numériques des personnels
- Collaborer et partager en ligne (cloud et dépôt de médias)
- Communiquer et ouvrir sa classe grâce aux classes virtuelles
- Exploiter les ressources numériques en collège avec les BRNE

Pratiques pédagogiques et environnement professionnel

- Repenser ses espaces et temps scolaires avec « Archiclasse »
- Classes inversées : concept, capsules vidéo et questionnement
- Classes inversées : différenciation et individualisation
- Utilisation pédagogique des jeux sérieux
- Créer, en équipe, un espace game pédagogique
- Évaluer avec le numérique
- Pédagogie active : rendre l'élève acteur de ses apprentissages
- Utilisation pédagogique des réseaux sociaux
- Développer le travail coopératif : enjeux, compétences développées et posture
- Sensibiliser les élèves à l'éducation aux médias et à l'information

Environnement numérique de travail

- Découvrir les principales fonctionnalités de l'ENT
- Créer des parcours pédagogiques avec le classeur ENT
- Créer des activités interactives avec H5P
- S'appuyer sur les rétroactions et la remise de travail avec l'ENT pour faire progresser les élèves
- Collaborer en ligne avec l'ENT
- Découvrir le GAR et attribuer des ressources dans le médiacentre
- Utiliser les rubriques et les fonctionnalités de blog
- Utiliser le blog, le forum, la liste de diffusion et les dossiers partagés

Applications pédagogiques ou matériels spécifiques

- Utiliser une Webradio
- Captation audio-visuelle au service d'un projet
- Créer des infographies et des animations interactives
- S'initier à la robotique éducative, au codage et à la programmation
- Réaliser une captation vidéo et sonore
- Développer des usages pédagogiques sur tablette
- Réaliser des capsules vidéo et un montage audio-visuel
- Découvrir la réalité augmentée : usages et plus-values pédagogiques

PAUSES NUMÉRIQUES

Les « pauses numériques » sont des temps d'échanges entre pairs et référents, sur un outil, un service ou une pratique numérique.

Quelle forme ?

- Présentation de pratiques pédagogiques ;
- Présentation d'applications ou de logiciels ;
- Présentation de services.

Qui anime ?

Elles sont animées par le référent numérique, des collègues ayant une pratique inspirante ou par des partenaires.

Quel public ?

Tous les enseignants, professeurs, professeurs documentalistes et personnels éducatifs.

Où ?

Elles se déroulent dans les établissements ou dans les réseaux d'éducation du premier et du second degré.

Quelle durée ?

Entre 30 et 45 minutes, de préférence hors temps d'enseignement.

Comment ?

Après avoir obtenu l'accord préalable du chef d'établissement, informer les collègues, puis déclarer cette formation à la DRNE, qui assure le lien avec le service formation du Rectorat.

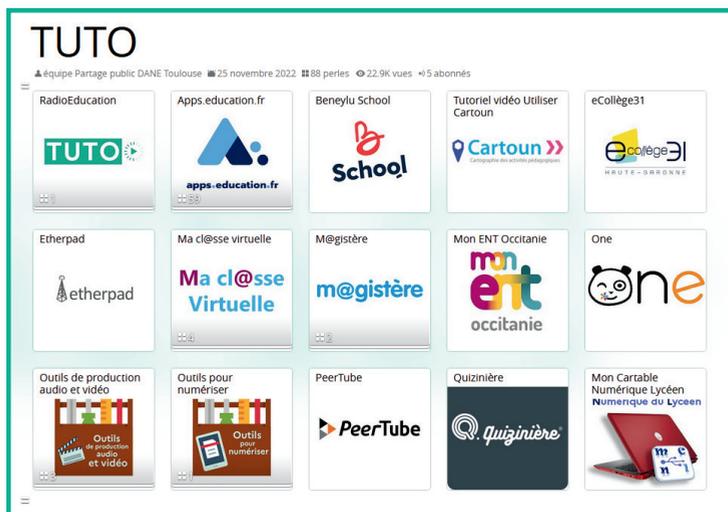
Des pauses numériques clés en main sont à votre disposition à l'adresse suivante :

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/formations/pause-numerique>

TUTORIELS

Des services numériques sont disponibles pour enrichir vos pratiques pédagogiques. Nous vous proposons un ensemble de tutoriels catégorisés pour vous permettre d'appréhender leurs usages.

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/tutoc>



WEBINAIRES

La DRANE vous accompagne à distance en proposant des temps de formation en classe virtuelle (webinaire) en direct ou consultables en différé.

Vous en trouverez certains en rediffusion sur des thématiques variées, avec la présentation d'usages pédagogiques, d'outils et de pratiques en lien avec la recherche.

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/webinaires>

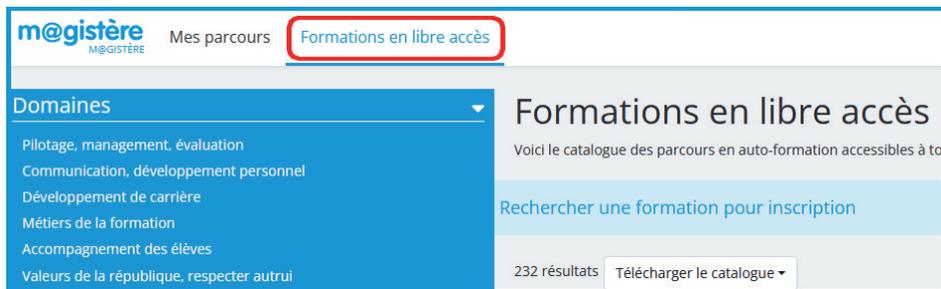
MAGISTÈRE - FORMATIONS EN LIBRE ACCÈS

Sur magistère, les formations en libre accès proposent des contenus accessibles en autonomie.

Pour accéder à ces formations : connectez-vous avec votre adresse professionnelle à la plateforme de votre académie, via Arena, puis sélectionnez l'onglet "Formations en libre accès" dans le bandeau supérieur.

Vous pouvez aussi suivre ce lien direct, consultable sans connexion préalable :

https://magistere.education.fr/local/magistere_offers/index.php?v=formation



The screenshot shows the magistère website interface. At the top left is the logo 'm@gistère' with 'M@GISTÈRE' underneath. To its right is the text 'Mes parcours' followed by a red-bordered button labeled 'Formations en libre accès'. Below this is a navigation menu with the heading 'Domaines' and a dropdown arrow. The menu items are: 'Pilotage, management, évaluation', 'Communication, développement personnel', 'Développement de carrière', 'Métiers de la formation', 'Accompagnement des élèves', and 'Valeurs de la république, respecter autrui'. To the right of the menu is the main content area titled 'Formations en libre accès' with the subtitle 'Voici le catalogue des parcours en auto-formation accessibles à to'. Below the title is a search bar with the placeholder text 'Rechercher une formation pour inscription'. At the bottom of the search area, it shows '232 résultats' and a button labeled 'Télécharger le catalogue' with a dropdown arrow.

Quelques formations disponibles :

- Réseaux sociaux : Comment les aborder avec les élèves ?
- Enseigner au XXI^e siècle avec le numérique en toute sécurité
- Conduire mes pratiques pédagogiques dans le cadre de la protection des données
- Partager et mutualiser des fichiers en mobilité avec Nuage (Apps Education)
- Usages et apports des réalités augmentée et virtuelle dans l'étude et l'exploitation de données de terrain

DÉVELOPPER SES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES AVEC PIX ET PIX+EDU



En milieu scolaire, le dispositif Pix permet le suivi des acquis des élèves et la délivrance d'une certification en fin de cycle (3e, Terminale, CAP, 2e année de BTS et CPGE) en référence au CRCN (cadre de référence des compétences numériques).

Ouvert aux enseignants volontaires et aux étudiants en master MEEF, Pix+ Édu est un dispositif favorisant le développement et la valorisation des compétences numériques du CRCN-Édu, spécifiques aux métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation.

Il donne accès à des offres de formation adaptées aux besoins de chacun, dans le cadre d'un partenariat mobilisant Pix, Réseau Canopé, les DRANE, les services de formation académiques, le Cned et les Inspé. Une certification des compétences est également possible.

CRCN ÉDU

- 1 Développement professionnel
- 2 Gestion des ressources numériques
- 3 Enseignement-apprentissage par le numérique
- 4 Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes
- 5 Développement des compétences numériques des apprenants

Découvrez Pix+ Édu au travers d'un parcours d'auto-positionnement diffusé nationalement mi-octobre 2023 à tous les enseignants et personnels d'éducation.

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/pix>



Accompagner

Soutien et accompagnement des établissements et des personnels

Former

Organisation de la formation des personnels "au" et "par" le numérique

Expérimenter

Développement de ressources pédagogiques et mise en place de dispositifs innovants

Impulser

Veille technologique et pédagogique et conseil pour généraliser l'intégration du numérique dans l'enseignement.

Co-éduquer

Sensibilisation de la communauté éducative à une approche responsable et citoyenne des outils et des usages du numérique

Valoriser

Partage de pratiques pédagogiques numériques inspirantes menées au sein de la communauté éducative

DRANE

Direction de région académique
du numérique pour l'éducation
drane@region-academique-occitanie.fr
<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/>



fb.me/danetlse



@DaneTlse

Site de Toulouse
68, boulevard de Strasbourg
31 000 TOULOUSE