



| Intitulés | Thèmes ou objectifs |
|---|--|
| Partager ses expériences de classe avec Cartoun - session nationale 2019-2020 | Parcours en autoformation permettant de découvrir l'application Cartoun, de la prendre en mains et de s'initier à ses fonctionnalités avancées. Echange de pratiques entre pairs : pratiques pédagogiques / nouveaux usages numériques |
| Apprendre à différencier sa pédagogie | Aborde des outils numériques qui peuvent être utilisés en distanciel (Quizz, Evaluation), comme Socrative, Plickers, Prezi... |
| Créer et partager des contenus interactifs avec Tactiléo | Ce parcours s'adresse à l'ensemble des enseignants du 2nd degré afin qu'ils s'approprient un outil pour créer des contenus pédagogiques interactifs dans le respect de la protection des données et qu'ils puissent partager ces contenus avec les élèves et les mutualiser à l'échelle d'un établissement et au delà. Tactiléo est une ressource disponible dans la Banque de Ressources Numériques Educatives . |
| enseigner avec le numérique : La trousse numérique | <ul style="list-style-type: none"> • Création de ressources de présentation • Création de capsules vidéo • Edition de QCM • Digital Learning • E-learning |
| Développer ses compétences numériques avec Pix | Permettre aux équipes des établissements de s'approprier l'esprit et la méthode en faveur du développement des compétences numériques en s'adossant au CRCN et à la plateforme Pix. Différentes phases telles que l'apprentissage, l'entraînement et la certification sont abordées et les ressources idoines sont mises à disposition. |
| Juin 2020 - Poursuite des apprentissages au collège et au lycée | Les contenus proposés sont conçus pour être consultés en autonomie ou en équipe. Ils donnent d'une part une explicitation du protocole sanitaire à mettre en oeuvre et d'autre part des ressources pédagogiques pour aider au travail en direction des élèves (organiser les apprentissages, ajuster les enseignements, aider à apprendre, accueillir, accompagner, motiver les élèves, articuler le présentiel et le distanciel). |
| Paramétrer une classe virtuelle VIA | Ce parcours est destiné aux formateurs qui souhaitent utiliser une classe virtuelle. Ils y trouveront les aspects techniques nécessaires dans la maîtrise de l'outil de classe virtuelle Via intégrée à m@gistère ou sur la plateforme FOAD de classe virtuelle : M@ Classe Virtuelle. |
| FOAD : Digital learning | Compétences en création de contenus e-learning - Familiarisation avec un nouvel environnement numérique |



| | |
|---|---|
| Mener un conseil de classe à distance | <p>Ce mini-parcours présente la procédure permettant la mise en œuvre de la continuité administrative dans le cadre du contexte sanitaire lié au Covid-19 concernant la tenue des conseils de classe à distance. Pour y parvenir, nous vous proposons deux outils :</p> <ul style="list-style-type: none">• Ma Classe Virtuelle (Via)• Service de webconférence pour l'éducation Nationale (Jitsi) |
| INTEGRER LES OUTILS DE LA FOAD DANS SA FORMATION | <p>Connaître et maîtriser les outils de la FOAD (Parcours M@gistere, Classes virtuelles, Tribu, outils de conception e-learning) afin de les intégrer dans les formations.</p> |
| S'initier au concept de classe inversée / CANOPE | <p>Une exploration pédagogique détaillée des dispositifs de classe inversée (terme employé volontairement au pluriel !) en vous accompagnant dans la conception d'une séance en classe inversée.</p> |
| Travailler à distance : quelles ressources numériques ? | <p>À partir de l'offre des ressources numériques institutionnelles et de celle des éditeurs privés, permettre aux enseignants de repérer les ressources numériques qui enrichissent leur enseignement et assurent la continuité pédagogique.</p> |
| Ma classe à la maison - Assurer la continuité pédagogique / DGESCO | <p>Ce mini-parcours propose quelques éléments de mise en œuvre de la continuité pédagogique en s'appuyant sur les trois portails du CNED :</p> <ul style="list-style-type: none">- Ma classe à la maison - École- Ma classe à la maison Collège- Ma classe à la maison Lycée |
| Utiliser les jeux numériques en classe | <p>Cet espace est ouvert à tous les enseignants, premier et second degré, pour découvrir ou approfondir les usages de jeux numériques en classe.</p> <p>Dans ce parcours vous aurez accès à des contenus multimédias, à l'actualité des jeux dans l'éducation, à des forums et des classes virtuelles... Vous pourrez aussi échanger entre pairs et avec les membres du groupe de compétence académique "Apprendre et enseigner avec les jeux numériques".</p> |
| Conduire mes pratiques pédagogiques dans le cadre de la protection des données - RGPD | <ul style="list-style-type: none">- présenter les notions essentielles : traitement de donnée, les données à caractère personnels et également aborder les bonnes pratiques en matière d'hygiène numérique.- définir les grands principes de la protection des données à respecter lorsque l'on met en œuvre un traitement de donnée.- présenter l'outil registre et explique comment inscrire un traitement de données sur le registre.- présenter ce qu'est une violation de données et présente ce qu'il faut faire en cas de violation.- les différents acteurs principaux de la protection des données |



| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- les usages pédagogiques notamment les prescriptions sur l'utilisation de services numériques dans les classes avec un focus sur les données scolaires et sur le droit à l'image.- les droits de chacun dispose sur ses données personnelles. |
| Accompagner le travail personnel de l'élève avec le numérique | <ul style="list-style-type: none">-Comprendre les enjeux liés au travail personnel de l'élève à l'ère du numérique-Connaître des ressources, outils et modalités d'apprentissage en lien avec le numérique pour accompagner le travail personnel de l'élève |
| Des ressources numériques pour ma classe avec Primabord 1D / DGESCO | Parcours d'autoformation destiné à faciliter l'usage des ressources numériques pour le 1er degré. Vous y découvrirez le portail Prim à bord qui regroupe toutes les ressources numériques académiques ou nationales pour la classe. |
| Optimiser sa pratique du numérique en arts appliqués | Compléter et améliorer vos compétences dans les pratiques du numérique en arts appliqués sur les thématiques suivantes : <ul style="list-style-type: none">- l'environnement numérique de travail dans le cadre institutionnel (ENT)- l'utilisation des outils Internet et les logiciels Open Source (gratuit)- les images et la mise en page |
| Utiliser la chaîne éditoriale numérique Scenari | Concevoir des ressources numériques multimedia à partir de la chaîne éditoriale scénari et les partager dans les meilleures conditions en fonction de leurs objectifs d'usages. |
| L'évaluation au fil de l'eau avec le numérique | Evaluer les élèves / étudiants au fil de l'eau via un outil numérique de pilotage des acquisitions. |
| Langues Vivantes et numérique en classe et hors la classe. | <ul style="list-style-type: none">- Connaître les éléments clés des textes institutionnels pour améliorer l'enseignement /apprentissage des LVE- Identifier la plus-value de certains outils numériques au service de l'enseignement /apprentissage des LVE<ul style="list-style-type: none">- Créer et mettre en œuvre une séquence d'anglais ou autre langue, intégrant des temps d'enseignement/apprentissage hors la classe. |