



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 de la formation

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 nécessairement devenir un expert, 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.

Dates et durée

La formation se déroule sur 6 semaines du **15/04/2019** au **26/05/2019**.

Il faut compter 2h de travail par semaine.

Date de fin d'inscription

28/04/2019

Public

Enseignants des écoles, collèges et lycées.

Déroulement de la formation

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 d'apprentissage

Semaine 1	Imaginer des projets avec le numérique
Semaine 2	Mettre en œuvre un projet
Semaine 3	Faire évoluer ses pratiques
Semaine 4	Evaluer une activité
Semaine 5 et 6	Regards d'experts et partage de projets

[S'inscrire](#)

Modalités de formation

Chaque semaine vous pouvez :

- visionner 8 vidéos (5 minutes environ) ;
- 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.

Types d'évaluation

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



thographe.

Régis Forgione est professeur des écoles depuis 2002. **Son projet : FRAN TAO**, où TAO signifie Twictée pour apprendre l'or-



thographe
ment et d'apprentissage collaboratif de l'orthographe

Fabien Hobart est ingénieur pédagogique et formateur. Il est avec Régis Forgione le co-fondateur du **projet « Twictée »**, dispositif d'enseigne-



ou journal en ligne.

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



Astrid Monet est 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

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



logiciel « Lignes de temps ».

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



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

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



tour de la création d'un éco-quartier.

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



registrar cette présentation et la partager avec tous.

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