



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

Liberté
Égalité
Fraternité

CULTURE NUMÉRIQUE POUR ENSEIGNER

2- Utiliser le numérique de manière interactive

Présentation :

Second volet du programme de formation «débuter dans l'enseignement à l'ère du numérique», le dispositif hybride «**Utiliser le numérique de manière interactive**» s'adresse en priorité aux **nouveaux enseignants** volontaires. Il est également ouvert à tout enseignant intéressé.

D'une durée totale de **19 heures** (dont 7 à distance), il invite chaque participant à s'interroger sur la manière dont la **scénarisation pédagogique** choisie va pouvoir employer le numérique au service de l'implication des élèves, en les rendant **acteurs de leurs apprentissages**.

Plusieurs approches pédagogiques seront expérimentées afin d'évaluer leur pertinence au regard des apports de la recherche (sciences cognitives, évaluation, numérique et scénarisation pédagogique).

L'inscription s'effectue auprès du chef d'établissement (gaia responsable).

La formation a lieu entre mars et juin dans un médiapôle proche du lieu d'exercice.



COMPRENDRE

Le fonctionnement cognitif et les enjeux de l'ingénierie pédagogique par les apports de la recherche.

4h



EXPÉRIMENTER

La ludicisation, la pédagogie de projet.

6h + 1h



METTRE EN OEUVRE

Une séance ludicisée et en évaluer l'efficacité. Rendre compte de cette expérience dans un article collaboratif.

6h + 2h

CONCLUSION

Faire le bilan des connaissances acquises et évaluer la formation.



ACCUEIL

Se fixer des objectifs, construire son projet de formation.



RECONNAÎTRE

Obtenir le badge du parcours.



<http://acver.fr/2cultnum>



support-eformation@ac-versailles.fr

