



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

TERRITOIRES
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIFS



Modules de formation TNE

Présentation des modules



tne.reseau-canope.fr



BANQUE des
TERRITOIRES



Caisse
des Dépôts
et Consignations

RESEAU CANOPE IFR
CANOPÉ
RESEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TRousse
PROJETS



La robotique sans robot ni ordinateur



Blue-Bot, de la prise en main aux activités de classe



Une consigne bien pensée pour bien différencier



À la découverte de la webradio



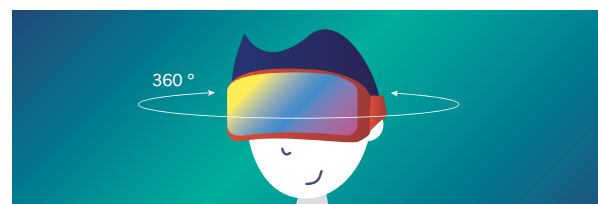
Le visualiseur : utilisations et pratiques pédagogiques en classe



Le numérique pour favoriser la motivation des élèves



Le plan de travail pour développer l'autonomie des élèves



Premiers usages pédagogiques de la réalité virtuelle et des images 360°



Programmation des déplacements d'un personnage à l'écran avec ScratchJr



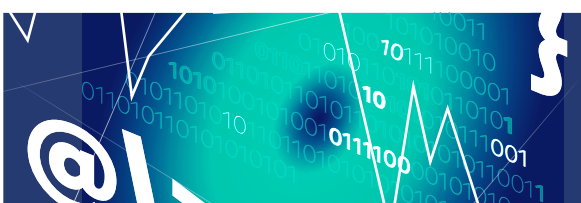
Openboard : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe



lolaos : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe



ActivInspire : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe



Enseigner avec les données



À la découverte de Thymio



La robotique sans robot ni ordinateur

PUBLIC Cycles 1 & 2

THÉMATIQUE Découvrez la robotique et la programmation

DESCRIPTION

Ce module permet de se familiariser avec le vocabulaire de l'informatique et d'en découvrir les concepts clés, tout d'abord à travers un jeu en « informatique débranchée » : le jeu de l'enfant robot.

L'enjeu est de faire vivre aux élèves l'expérience de découvrir et d'apprendre à « communiquer » avec un robot, joué par un élève, pour qu'ils se rendent compte qu'il faut utiliser un langage spécifique afin que la machine puisse obéir aux instructions que l'humain lui donne. Ensuite, la démarche se poursuit à travers des quiz et d'autres activités qui vont venir illustrer ces concepts, sans avoir recours au moindre matériel numérique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. S'approprier les notions de programmation.
2. Identifier les enjeux liés au numérique.
3. Intégrer des outils numériques dans sa pédagogie.





Blue-Bot, de la prise en main aux activités de classe

PUBLIC Cycles 1 & 2

THÉMATIQUE Découvrez la robotique et la programmation

DESCRIPTION

Ce parcours propose aux enseignants de travailler l'espace et d'autres éléments connexes tels que le lexique, la langue orale ou encore le dénombrement au moyen d'un automate (Blue-Bot). Il abordera succinctement les plus-values de la robotique éducative.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. S'approprier les notions de programmation.
2. Identifier les enjeux liés au numérique.
3. Intégrer des outils numériques dans sa pédagogie.





Une consigne bien pensée pour bien différencier

PUBLIC Cycles 1, 2, 3, 4, lycée

THÉMATIQUE Différenciez votre pédagogie

DESCRIPTION

Ce parcours propose de découvrir comment bien penser la passation des consignes données aux élèves. De sa conception à sa diffusion, plusieurs étapes de la production de la consigne seront étudiées ainsi que les outils numériques qui peuvent être utilisés. En effet, bien penser sa consigne et bien la diffuser permet de penser la différenciation en amont de toute activité et de la rendre accessible à tous les élèves. .

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Créer une consigne accessible pour tous les élèves .
2. Identifier et utiliser des outils numériques pour rendre une consigne accessible pour tous les élèves.



À la découverte de la webradio

PUBLIC Cycles 1, 2, 3, 4, lycée

THÉMATIQUE Intégrez l'EMI dans vos séances pédagogiques
+ Appréhendez les usages pédagogiques des matériels

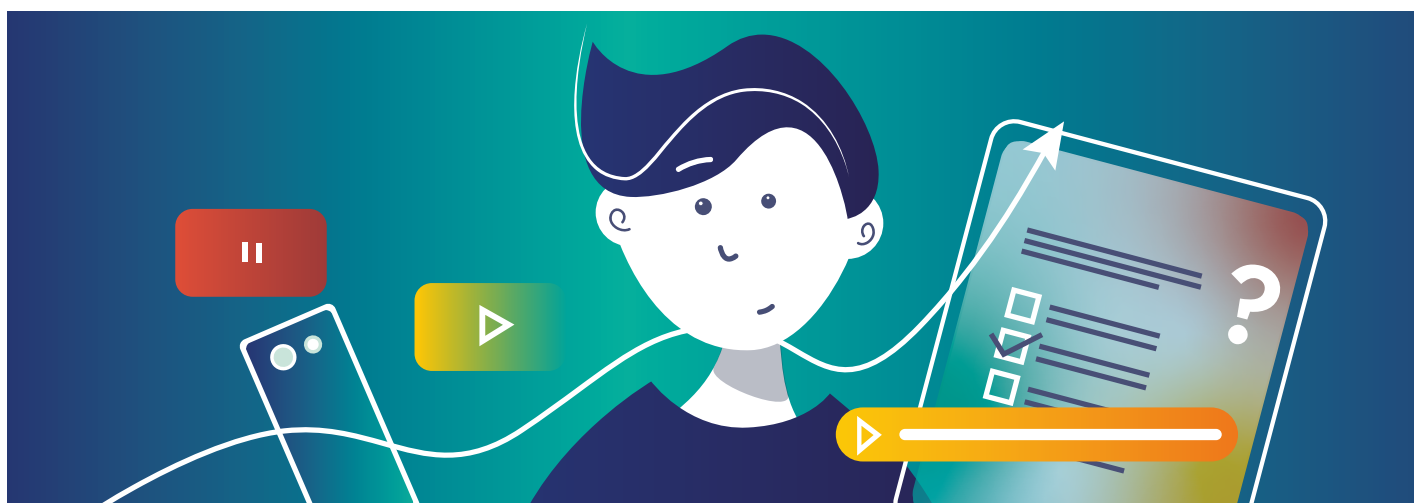
DESCRIPTION

Ce module a pour objectif de sensibiliser à la pratique radiophonique en classe et permettra de maîtriser les principales étapes pour développer un projet de radio scolaire. Croisant projet collectif et travail individuel, la radio en classe permet de travailler avec les élèves de l'éducation aux médias et au numérique, tout en mobilisant à la fois des compétences langagières (écrit et oral), mais aussi des compétences disciplinaires (sciences, histoire, géo, littérature...). Des compétences transversales telles que la coopération, la collaboration, la prise d'initiative, l'autonomie et la créativité sont également mobilisées. Enfin, ce parcours se donne pour objectif de sensibiliser à la pratique radiophonique en classe pour permettre aux élèves de mieux s'intégrer dans un monde numérique et médiatique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Appréhender les enjeux liés aux projets webradio scolaires.
2. Sensibiliser les élèves aux différents genres et formats radiophoniques.
3. Identifier les outils numériques et matériels nécessaires.
4. Initier des projets simples de webradio.





Le numérique pour favoriser la motivation des élèves

PUBLIC Cycle 4

THÉMATIQUE Articulez le présentiel et le distanciel

DESCRIPTION

Cette formation vous permettra de découvrir comment motiver vos élèves en classe et en dehors de la classe afin qu'ils puissent s'engager dans leurs apprentissages. Après une présentation de la théorie de l'autodétermination, la formation donne quelques exemples de pratiques numériques qui permettra aux enseignants de renforcer la motivation de leurs élèves en s'appuyant sur trois de leurs besoins psychologiques fondamentaux.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Caractériser la motivation des élèves.
2. Identifier les leviers de la motivation des élèves et ajuster sa pratique pour favoriser leur engagement en classe et hors classe.
3. Repérer des pratiques numériques pour soutenir la motivation des élèves.





Le visualiseur : utilisations et pratiques pédagogiques en classe

PUBLIC Cycles 1, 2, 3, 4, lycée

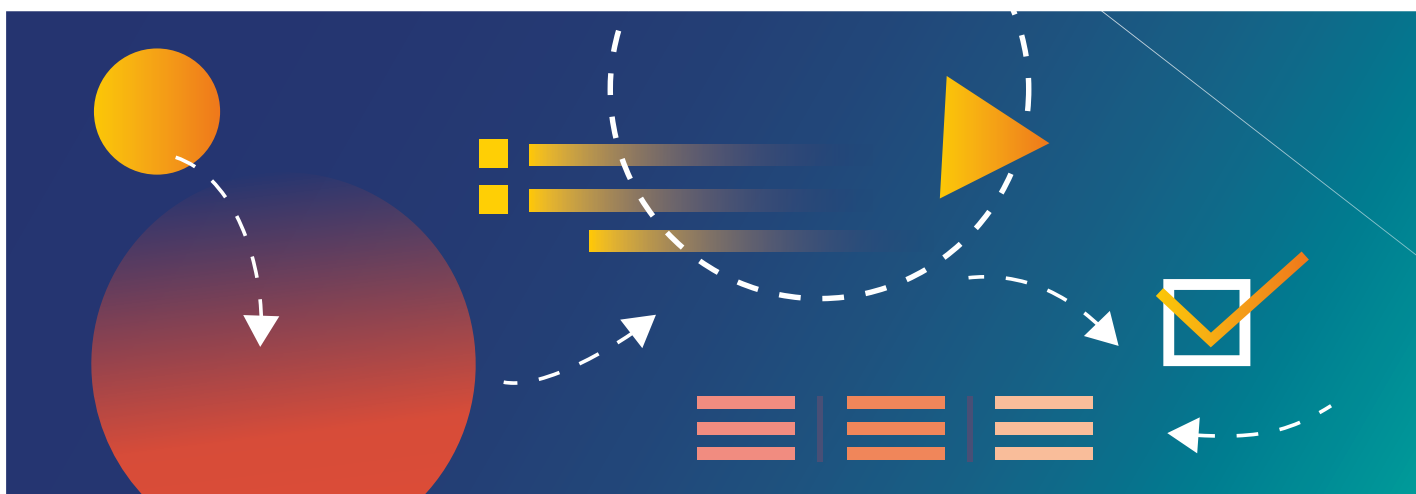
THÉMATIQUE Appréhendez les usages pédagogiques des matériels

DESCRIPTION

Le visualiseur est un outil simple de la classe. Un indispensable. Sa prise en main est à la portée de tous – enseignants comme élèves – et permet à chacun de l'utiliser et de projeter au tableau ses documents, favorisant ainsi la coopération et les activités à l'oral en classe. Ce parcours propose de découvrir et d'échanger des idées de pratiques pédagogiques simples à mettre en place dans les séances pédagogiques de l'enseignant.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Découvrir des usages simples du visualiseur.
2. Identifier et analyser différents usages du visualiseur.
3. Intégrer l'utilisation d'un visualiseur à sa pratique pédagogique quotidienne.



Le plan de travail pour développer l'autonomie des élèves

PUBLIC Cycles 1, 2, 3, 4, lycée

THÉMATIQUE Articulez le présentiel et le distanciel

DESCRIPTION

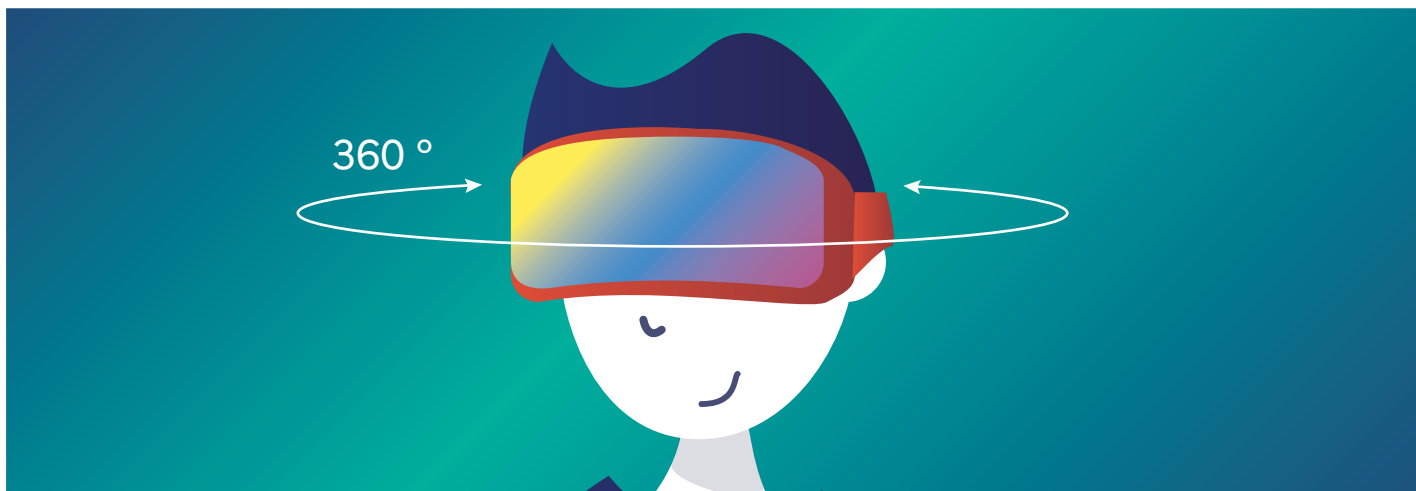
Découvrez les grands principes et les intérêts du plan de travail pour favoriser l'autonomie des élèves et la personnalisation des apprentissages.

Ce module présentera des exemples de plans de travail pour différents niveaux de classe, en apportant quelques éléments de contextes d'utilisation (nombre d'élèves, durée, emploi du temps, place de l'enseignant, outils, etc.).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Définir les principes du plan de travail.
2. Découvrir différents exemples de supports de plan de travail.
3. Identifier les contextes d'utilisation du plan de travail dans l'organisation pédagogique de la classe





Premiers usages pédagogiques de la réalité virtuelle

PUBLIC Cycles 3, 4, lycée

THÉMATIQUE Appréhendez les usages pédagogiques des matériels

DESCRIPTION

Ce module de découverte vous permettra d'identifier les plus-values pédagogiques de cette technologie et les clés de sa mise en œuvre. Il vous invitera également à réaliser votre première visite virtuelle à 360°, visible avec ou sans casque de réalité virtuelle.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Découvrir et analyser les usages pédagogiques utilisant de la réalité virtuelle et des images 360° à partir de situations de classe.
2. S'appropriier le vocabulaire lié aux notions et au matériel spécifique.
3. Identifier et discuter des intérêts, des limites pédagogiques et de l'organisation en classe, en lien avec l'état de la recherche.
4. Découvrir les fonctionnalités d'un outil permettant la création d'une visite virtuelle.
5. Créer une visite virtuelle dans un contexte d'apprentissage.





Programmation des déplacements d'un personnage à l'écran avec ScratchJr

PUBLIC Cycles 2, 3

THÉMATIQUE Découvrez la robotique et la programmation

DESCRIPTION

Ce module de formation propose aux enseignants des cycles 2 et 3 de s'approprier des connaissances de base en programmation informatique, en réponse aux exigences des programmes concernant une partie du domaine Mathématiques > Espace et géométrie

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Appréhender une partie des programmes officiels de mathématiques (en cycles 2 et 3) et leur mise en œuvre avec ScratchJr.
2. Identifier et s'approprier des concepts et du vocabulaire de base propres à l'initiation à la programmation
3. Identifier les concepts de base propres à l'initiation à la programmation abordables dans l'environnement ScratchJr.
4. Découvrir la démarche essai-erreur et ses effets sur l'apprentissage.



OpenBoard



OpenBoard : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe

PUBLIC Référents numériques, enseignants second degré, professeurs des écoles

THÉMATIQUES

- Appréhendez les usages pédagogiques des matériels
- Encouragez les interactivités et la coopération entre élèves

DESCRIPTION

Au travers d'exemples pédagogiques transférables, ce module de formation a pour objectif de présenter les principales fonctionnalités du logiciel OpenBoard afin d'intégrer l'usage du tableau interactif dans sa pratique quotidienne et d'identifier les plus-values pédagogiques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Identifier les usages des tableaux interactifs par les enseignants et les élèves
2. Comprendre le fonctionnement des tableaux interactifs
3. Découvrir les fonctionnalités de base du logiciel OpenBoard
4. Construire une activité pédagogique avec OpenBoard





lolaos

lolaos : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe

PUBLIC Référents numériques, enseignants second degré, professeurs des écoles

THÉMATIQUES

- Appréhendez les usages pédagogiques des matériels
- Encouragez les interactivités et la coopération entre élèves

DESCRIPTION

Au travers d'exemples pédagogiques transférables, ce module de formation a pour objectif de présenter les principales fonctionnalités du logiciel lolaos afin d'intégrer l'usage du tableau interactif dans sa pratique quotidienne et d'identifier les plus-values pédagogiques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Identifier les usages des tableaux interactifs par les enseignants et les élèves
2. Comprendre le fonctionnement des tableaux interactifs
3. Découvrir les fonctionnalités de base du logiciel lolaos
4. Construire une activité pédagogique avec lolaos





ActivInspire



ActivInspire : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe

PUBLIC Référents numériques, enseignants second degré, professeurs des écoles

THÉMATIQUES

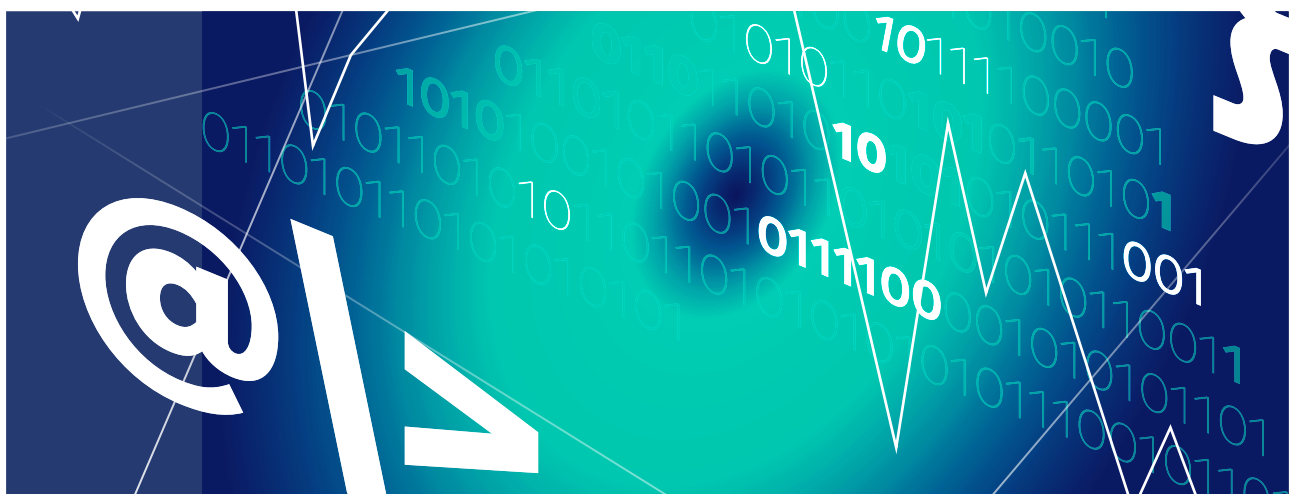
- Appréhendez les usages pédagogiques des matériels
- Encouragez les interactivités et la coopération entre élèves

DESCRIPTION

Au travers d'exemples pédagogiques transférables, ce module de formation a pour objectif de présenter les principales fonctionnalités du logiciel ActivInspire afin d'intégrer l'usage du tableau interactif dans sa pratique quotidienne et d'identifier les plus-values pédagogiques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

1. Identifier les usages des tableaux interactifs par les enseignants et les élèves
2. Comprendre le fonctionnement des tableaux interactifs
3. Découvrir les fonctionnalités de base du logiciel ActivInspire
4. Construire une activité pédagogique avec ActivInspire



Enseigner avec les données

PUBLIC Enseignant second degré / professeur des écoles

THÉMATIQUE Agir et apprendre dans un monde de données

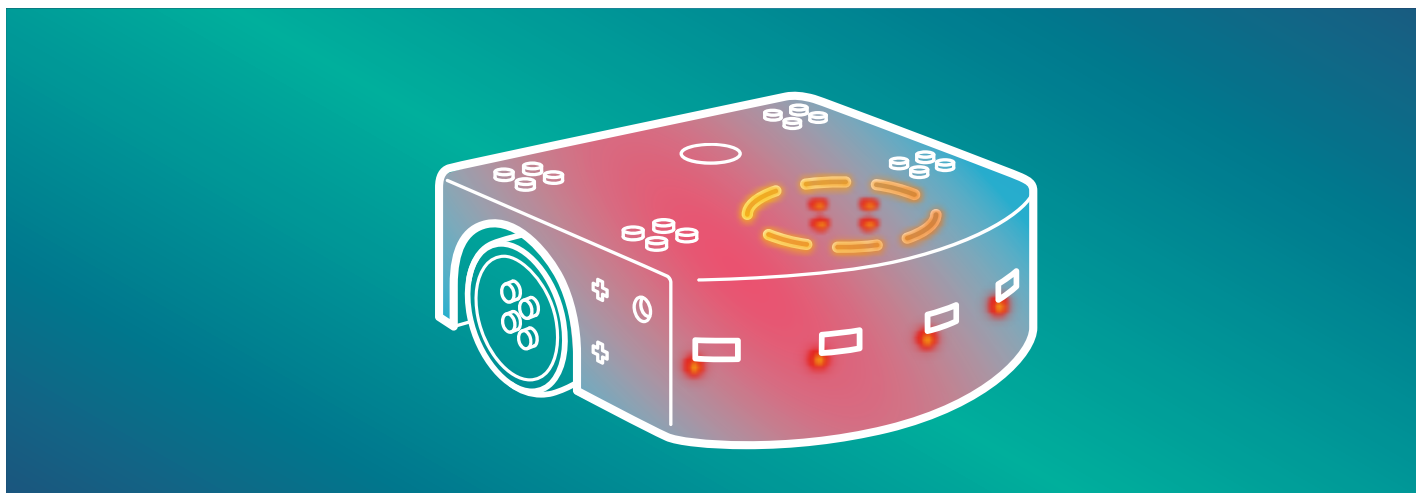
DESCRIPTION

Ce module donne les clés pour comprendre les concepts de base, afin d'agir dans un monde de données.
Elle permet d'acquérir les compétences nécessaires pour intégrer ces approches dans les disciplines et les « éducations à » (EDD, EMI, EMC...).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la place des données dans la construction des savoirs
- S'approprier les concepts et les outils de traitement des données numériques
- Exercer son esprit critique avec les données





À la découverte de Thymio

PUBLIC Professeurs des écoles, Conseillers pédagogiques, Référents numériques Cycles 2 et 3

THÉMATIQUES Découvrez la robotique et la programmation

DESCRIPTION

Lors de ce module, nous aborderons l'utilisation de la robotique éducative avec ses élèves avec le robot Thymio. De la prise en main du robot à son utilisation en classe, découvrez en 1h les possibilités d'utilisation du robot Thymio avec vos élèves.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir les intérêts pédagogiques d'usage de la robotique pour répondre aux programmes
- Prendre en main le robot Thymio et ses interfaces de programmation
- Tester et s'approprier des activités de programmation au travers de petits défis





MODULES DE FORMATION TNE - RÉSEAU CANOPÉ

Marie Morey,

Chargée d'ingénierie de formation TNE

marie.morey@reseau-canope.fr

Amélie Guerin,

Gestionnaire de formation TNE

amelie.guerin@reseau-canope.fr

Pauline Corso,

Ingénieure pédagogique TNE

pauline.corso@reseau-canope.fr

