

Le groupe de travail Classe Active Numérique et Outils Éducatifs de l'ENS-Ifé propose une série de 3 webinaires d'une heure avec le fil conducteur suivant :

"DES OUTILS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS POUR LA PROGRESSION DE TOUS LES ÉLÈVES ET LE DÉVELOPPEMENT DE LA PROFESSIONNALITÉ DES ENSEIGNANTS".

Les webinaires sont divisés en deux parties de 30 minutes avec chacune un temps de présentation de 15min, un temps de discussion de 15 min.

Les webinaires sont ouverts à tous, ils sont conçus pour des enseignants et des étudiants en enseignement. Les dates et les thèmes sont les suivants :

Plus d'informations et inscriptions à l'adresse suivante :

<http://aces.ens-lyon.fr/aces/classe/webinars-canoe/inscriptions-webinaires-2022>

Le mardi 18 janvier 2022 18h-19h

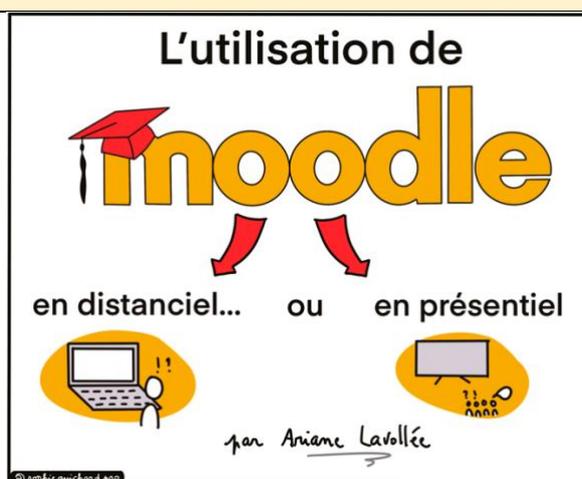


Partie 1 : *Le numérique en question : de la prescription à la réflexion* par Françoise Vaillant et Valérie Roméas.

L'intégration du numérique dans les activités enseignantes est inscrite dans le référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation depuis 2013. Or, nous pouvons nous interroger avec le rapport du CNET intitulé "Numérique et apprentissages scolaires" sur "l'influence du numérique sur les pratiques des enseignants et sur les apprentissages scolaires des élèves en France aujourd'hui".

Partie 2 : Une utilisation de Moodle en présentiel et en distanciel. par Ariane Lavollée

Dans quelle mesure l'utilisation de Moodle permet d'accompagner le travail personnel et le suivi des élèves? Retour d'expérience en Mathématiques sur l'articulation présentiel/distanciel.



Le jeudi 20 janvier 2022 18h-19h



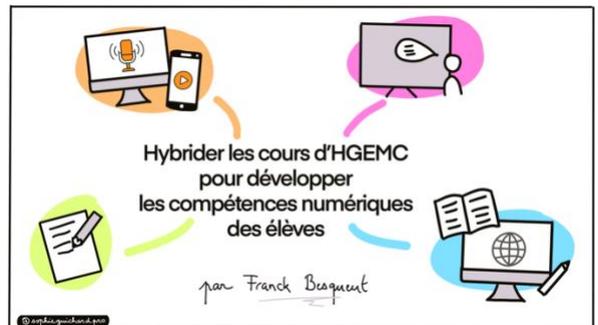
Partie 1 : Jouer en apprenant, apprendre en jouant avec le numérique. par Alain Jeanneaux

Et si nos élèves apprenaient en jouant?

Les jeux a pris une part importante dans notre société. En essayant d'introduire ce vecteur dans nos classe, les élèves retrouvent l'envie de découvrir, d'apprendre qu'ils avaient connu étant enfant. Le numérique est un facilitateur pour développer différentes activités, des « battles », aux « escape-games ». Je vous présenterai différents outils à utiliser, ainsi que différents exemples!

Partie 2 : Hybrider les cours d'HGEMC pour développer les compétences numériques des élèves. par Franck Besqueut

L'école s'interroge depuis près de 50 ans sur la place à accorder au numérique entre ses murs, dans ses programmes et ses disciplines. Les préconisations récentes nous donnent un cadre et des leviers afin de favoriser le développement des compétences numériques de nos élèves sans perdre de vue nos contenus disciplinaires. Après un rapide état des lieux et au travers d'un retour d'expérience, je vous invite sur le chemin de l'hybridation des cours...



Le lundi 24 janvier 2022 18h-19h



Partie 1 : Le jeu vidéo en cours de français par Claire Augé

Il s'agira de présenter pendant ce webinar une recherche collaborative en cours réunissant Alina Nastase-Gonzalez, Bertrand Marne et Claire Augé autour de *la Bête humaine* de Zola. Le jeu a été créé par des étudiants IUT de Bobigny (Licence Pro Métiers du jeu vidéo) et est testé cette année dans une classe de seconde dans le cadre de l'étude de l'œuvre intégrale *La bête humaine* de Zola. Nous présenterons comment le jeu vidéo peut s'articuler à une étude d'œuvre intégrale et nous questionnerons l'intérêt de son recours en classe.

Partie 2 : D'autres manières d'évaluer et de remédier par Véronique Julien

Quelles évaluations proposer au XXIème siècle aux élèves du secondaire ? Quel processus évaluatoire engager pour concourir à la progression de tous les élèves ? Quels apports des sciences de l'éducation (neurosciences éducatives, ONE- outils numériques éducatifs, mémorisation, motivation, attention, place des émotions...) ? Et quelles remédiations pour que l'évaluation soit un levier efficace ?"

