

Enseigner une DNL en anglais

dispositif | module 17A0180127 | 35975
candidature **individuelle**

Public

Enseignants d'anglais du second degré se préparant à la certification complémentaire DNL ou récemment nommés sur un poste d'enseignement de la DNL

Nombre de places

16

Durée

6 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

Octobre-Novembre 2017.

Objectif

Développer une pédagogie centrée en priorité sur le développement des compétences orales des élèves.

Objectifs pédagogiques

1. Connaître les textes institutionnels (organisation, pédagogie, examen) concernant les sections européennes.
2. Se préparer à la certification complémentaire DNL.
3. Développer une pédagogie centrée sur le développement en priorité des compétences orales des élèves (mise en activité encourageant la prise de parole en continu et en interaction) et intégrant la biculturalité dans l'enseignement de la DNL.

Contenu

- Rappel des textes institutionnels sur le fonctionnement des sections européennes (organisation, pédagogie et examen) et CECRL.
- Réflexion sur des construction de séquences, des progressions, des mises en activité.
- Production de ressources.
- Utilisation de ressources et outils numériques pour développer notamment les compétences langagières orales (prise de parole en continu et en interaction).

Enseigner les arts plastiques par le numérique : exploitation pédagogique de logiciels

dispositif | module 17A0180297 | 36254
candidature **individuelle**

Public
Enseignants d'arts
plastiques en collège.

Nombre de places

96
6 groupes

Durée

6 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
DEPARTEMENTAL

Date(s) et lieu(x)

1 journée sur chaque
département entre
novembre et février - dates
et lieux à définir

Objectif

Mener une séquence d'arts plastiques, un projet interdisciplinaire exploitant l'outil numérique.

Objectifs pédagogiques

1. Mettre en œuvre des compétences numériques en pratiquant/exploitant quelques logiciels de traitement, de retouche et de montage d'images 2D et 3D, fixes et animées, à des fins pédagogiques.
2. Mener une séquence d'arts plastiques, un projet interdisciplinaire exploitant l'outil numérique dans une pratique en classe entière ou en groupe.
3. Investiguer et exploiter un champ référentiel d'œuvres impliquant le numérique.

Contenu

- Pratique sur postes : maîtrise des outils informatiques.
- Apports, acquisitions et développement de compétences numériques par l'exploitation de logiciels de traitements et de retouches d'images 2D et 3D, fixes et animées, à des fins pédagogiques.
- Apports et exploitations de références artistiques liées au numérique : développement des connaissances culturelles en matière d'œuvres et de pratiques artistiques à l'ère du numérique.

Former et accompagner les CPE à une utilisation du numérique à des fins pédagogiques et éducatives.

dispositif | module 17A0180338 | 36301
candidature **individuelle**

Public
CPE de collège et de lycée.

Nombre de places

40

Durée

6 heure(s)

Modalités

A DISTANCE

Date(s) et lieu(x)

Parcours M@gistère.

Objectif

Se former à l'usage pédagogique du numérique pour dynamiser la vie en collège et en lycée, favoriser la responsabilisation et la coopération entre élèves dans le cadre de projets participatifs.

Objectifs pédagogiques

1. Utiliser les outils numériques pour des usages pédagogiques et professionnels.
2. Apprendre à formaliser et expérimenter la mise en œuvre d'un projet mobilisant les outils dans son EPLE.

Contenu

- Utilisation pédagogique du numérique pour dynamiser la vie collégienne et lycéenne et favoriser la responsabilisation et la coopération entre élèves dans le cadre de projets participatifs.
- Éducation à une utilisation autonome et citoyenne du numérique.

Construire les compétences de lecture au lycée en articulant les supports textuels, visuels et sonores

dispositif | module 17A0180292 | 36240
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de lettres en
lycée

Nombre de places

25

Durée

12 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

2 journées en présentiel -
Lieu à préciser

Objectif

Recourir à l'image et au son, confronter textes et supports audiovisuels pour construire les compétences de lecture des élèves.

Objectifs pédagogiques

1. Appréhender différentes démarches de lecture.
2. Articuler les approches de différents supports pour construire la compétence de lecture.
3. Exploiter de manière efficace les outils numériques pour favoriser la résonance entre le texte, l'image et le son.

Contenu

- Alternance de comptes-rendus d'expérimentation, de réflexions pédagogiques et didactiques.
- Approche des différentes possibilités offertes par les outils numériques pour articuler lecture des textes, des images et des sons.
- Construction de documents pour la classe par les stagiaires.

Lire un document composite au collège

dispositif | module 17A0180293 | 36242
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de lettres au
collège

Nombre de places

25

Durée

12 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

2 journées en présentiel -
Lieu à préciser
ultérieurement

Objectif

Faciliter chez les élèves la mise en place de stratégies de lecture en fonction du support (papier ou numérique).

Objectifs pédagogiques

1. Utiliser le numérique pour créer, exploiter et diffuser un document composite.
2. Aider les élèves à lire et exploiter un document composite comprenant textes variés, images, tableau, vidéo,...

Contenu

- Analyse des enjeux et modalités de la lecture des textes et documents composites aux cycles 3 et 4 du nouveau collège.
- Alternance de comptes-rendus, d'expérimentations et d'échanges de réflexions didactiques et pédagogiques.
- Construction de documents pour la classe.

Compétences en langues et cultures de l'Antiquité (LCA) et outils numériques

dispositif | module 17A0180302 | 36264
candidature **individuelle**

Public
Enseignants des LCA en
collège

Nombre de places

60
3 groupes

Durée

12 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

2 x 1 journée en présentiel
par groupe - 3 groupes :
départements 18+45,
36+37, 28+41 - Dates et
lieux à préciser
ultérieurement

Objectif

Construire une progression annuelle et une séquence en LCA autour d'une thématique en s'appuyant notamment sur les outils numériques.

Objectifs pédagogiques

1. Élaborer une séquence articulant langue et culture.
2. Conduire une séance de langue, d'oral, de lecture analytique en LCA.
3. Intégrer les outils et ressources numériques à son enseignement.

Contenu

- Construction d'une séquence.
- Leviers de différenciation.
- Évaluations.
- Usages et apports des outils et ressources numériques.

Compétence d'oral en lettres et épreuve anticipée de français (EAF) + FOAD

dispositif | module 17A0180310 | 36270
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de lettres
exerçant en lycée

Nombre de places

25

Durée

12 heure(s)

Modalités

HYBRIDE

Date(s) et lieu(x)

2 x 1 journée en présentiel
+ parcours M@gistère -
Dates et lieu des
présentiels à préciser

Objectif

Construire la compétence d'oral des élèves dans ses différents champs afin de les préparer à l'épreuve orale anticipée de français.

Objectifs pédagogiques

1. Élaborer des situations d'apprentissage permettant de construire la compétence d'oral des élèves dans ses différentes modalités : en continu, en interaction.
2. Élaborer une programmation et une progression didactique pour développer la compétence d'oral des élèves au lycée.
3. Exploiter les outils numériques pour favoriser la construction de cette compétence selon des démarches différenciées.

Contenu

- Apports théoriques sur la didactique de l'oral.
- Alternance de comptes-rendus d'expérimentation, notamment d'outils numériques, et de réflexions pédagogiques et didactiques.
- Construction de documents pour la classe par les stagiaires.
- Journée 1 : compétence d'oral en continuité, en vue de la partie exposé de l'EAF.
- Journée 2 : compétence d'oral en interaction, en vue de la partie entretien de l'EAF.

Programmation pour résoudre des problèmes mathématiques + FOAD

dispositif | module 17A0180369 | 36347
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de
mathématiques en lycée

Nombre de places
30

Durée
18 heure(s)

Modalités
HYBRIDE

Date(s) et lieu(x)
2 Journées en présentiel +
6 h de FOAD.

Objectif

Repenser l'enseignement de la programmation au lycée suite à l'évolution des programmes en cycle 3 ou en cycle 4 obligent à repenser l'enseignement de la programmation au lycée. Cette formation a pour but d'accompagner les enseignants dans cette évolution.

Objectifs pédagogiques

1. Rédiger, modifier des programmes écrits en Python.
2. Articuler l'enseignement de la programmation sous Python en seconde avec l'enseignement reçu par les élèves en cycle 3.
3. Renouveler la réflexion sur les problèmes mathématiques dont la résolution par un programme efficace.

Contenu

- Présenter l'enseignement de la programmation dès la classe de seconde.
- Résoudre des problèmes mathématiques avec la programmation.
- Utiliser le langage Python

Probabilités, statistiques, tableur et données réelles + FOAD

dispositif | module 17A0180370 | 36349
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de
mathématiques.

Nombre de places
20

Durée
12 heure(s)

Modalités
HYBRIDE

Date(s) et lieu(x)
2 journées en présentiel.
Parcours à distance
(M@gistère)- 6 heures

Objectif

Les statistiques et les probabilités continuent d'interroger les pratiques d'enseignement des mathématiques. L'utilisation de données réelles donne du sens à ces thèmes du programme de collège et de lycée. L'objectif de cette formation est de mettre en perspective cet enseignement afin de construire une formation efficace au quotidien.

Objectifs pédagogiques

1. Découvrir les enjeux de l'enseignement des probabilités et des statistiques dans le secondaire.
2. Permettre un approfondissement de connaissances disciplinaires pour les professeurs.
3. Mettre en place des activités au collège permettant une meilleure continuité avec les attendus au lycée.
4. Réfléchir sur les attendus de cet enseignement au lycée.
5. Utiliser les outils numériques pour étudier des fichiers de données réelles et de grande taille.

Contenu

Cette formation vise à permettre aux professeurs de saisir les enjeux de l'enseignement des probabilités et des statistiques dans le secondaire.

Pour l'enseignant de collège, cette formation sera l'occasion sur le type d'activités à mettre en place pour permettre une meilleure continuité avec le lycée.

Pour celui de lycée, elle proposera une réflexion fine sur l'enseignement de ces thèmes de la seconde à la terminale.

Un point particulier sera effectué sur la place des TICE (en particulier du tableur ou un logiciel de programmation) et sur l'intérêt d'utiliser des sources réelles et de grande taille. Ce stage pourra être l'occasion pour les professeurs d'approfondir leurs connaissances sur cette thématique en perpétuelle évolution.

De nombreuses ressources présentées lors de ce stage ont été élaborées par l'IREM d'Orléans, les commissions Inter-IREM statistiques et probabilités et collège.

L'enseignement de la programmation avec Scratch + FOAD

dispositif | module 17A0180380 | 36374
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de
mathématiques.

Nombre de places

30

Durée

18 heure(s)

Modalités

HYBRIDE

Date(s) et lieu(x)

1 journée en présentiel.
Parcours à distance
(M@gistère)- 12 h

Objectif

Initier l'usage de Scratch au collège.

Objectifs pédagogiques

1. Apprendre à utiliser Scratch.
2. Mettre en oeuvre une démarche algorithmique par la programmation avec Scratch.
3. Intégrer Scratch en classe comme un outil au service du socle et des programmes.

Contenu

Après avoir pris en main le logiciel Scratch, les enseignants construiront les premières séances pour leurs élèves. Ils étudieront les compétences mobilisées afin de pouvoir évaluer la progressivité des apprentissages.

Première partie (à distance) :

- présentation générale des principales notions d'algorithmiques
- présentation des principales fonctionnalités de Scratch.

Deuxième partie (présentiel) :

- programmation et comment mettre en œuvre une démarche algorithmique
- intégrer des exemples en classe au service du programme.

Élaboration de séquences de mathématiques avec l'algorithmique et la programmation du cycle 4 en lycée professionnel

dispositif | module 17A0180135 | 35990
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de maths
sciences

Nombre de places

16

Durée

12 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

À déterminer

Objectif

Mettre en œuvre des séquences de mathématiques prenant appui sur l'algorithmique.

Objectifs pédagogiques

1. Construire des séquences et des activités en mathématiques, en cycle 4, prenant appui sur l'algorithmique et la programmation et les évaluer.
2. Construire des séquences et des activités en mathématiques, en bac pro et en CAP, prenant appui sur l'algorithmique et la programmation et les évaluer.

Contenu

- Conception de séances avec l'algorithmique et la programmation en cycle 4.
- Construction d'une séquence avec une formation par compétences avec l'algorithmique et la programmation.
- Conception d'évaluations de l'algorithmique et la programmation.
- Construction d'une progression pour les élèves de 3PP.
- Conception des séances avec l'algorithmique et la programmation en bac pro et en CAP.
- Réflexion sur les contenus des programmes du LP avec l'algorithmique et la programmation.
- Réflexion sur les compétences travaillées avec l'algorithmique et la programmation en LP.

La différenciation dans l'enseignement de physique chimie en classe de seconde

dispositif | module 17A0180263 | 36204
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de physique-
chimie

Nombre de places

20

Durée

6 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

1 journée au 1er trimestre
2017-2018.

Objectif

Gérer l'hétérogénéité en sciences physiques en adaptant son enseignement grâce à la différenciation pédagogique.

Objectifs pédagogiques

1. Concevoir des séquences différenciées en classe de seconde.
2. Élaborer des évaluations pour réguler l'enseignement et remédier aux difficultés des élèves.

Contenu

- La différenciation : qu'est-ce que c'est ?, sur quels principes repose-t-elle ? sur quelles variables s'appuyer pour la mettre en place ?
- Quels liens entre la différenciation et l'approche par compétences ?
- Comment différencier les évaluations ?
- Quels outils numériques mobiliser pour différencier, et évaluer ?

La 3D et la géologie en TS et 1S

dispositif | module **17A0180348** | **36311**
candidature **individuelle**

Public
Enseignants de collège et
de lycée en SVT.

Nombre de places

15

Durée

6 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

Date et lieu à définir
ultérieurement.

Objectif

Favoriser l'autonomie de raisonnement des élèves grâce à l'utilisation d'un modèle numérique géosciences en 3D.

Objectifs pédagogiques

1. Intégrer des données pour modéliser.
2. Illustrer (et utiliser) par la modélisation des thèmes des programmes en géologie comme la tectonique des plaques et la disparition des reliefs.

Contenu

- Intégrer des données réelles pour modéliser, grâce à des outils numériques comme la 3D et l'interactivité.
- Illustrer par modélisation des thèmes des programmes en géologie.

Exploitation de ressources numériques avec les élèves allophones nouvellement arrivés (EANA)

dispositif | module 17A0180271 | 36213
candidature **individuelle**

Public

Professeurs de lettres enseignant le français en unités pédagogiques pour élèves allophones arrivants (UPE2A)

Nombre de places

15

Durée

12 heure(s)

Modalités

PRESENTIEL
ACADEMIQUE

Date(s) et lieu(x)

2 journées en présentiel en mars 2018 - Lieu à préciser ultérieurement

Objectif

Connaître et maîtriser des logiciels permettant de créer des ressources pédagogiques associant le texte, l'image et le son, adaptées aux besoins des élèves allophones dans l'enseignement de la langue française.

Objectifs pédagogiques

1. Découvrir et apprendre à utiliser des logiciels permettant de créer des ressources pédagogiques associant le texte, l'image et le son.
2. Découvrir et apprendre à utiliser des supports numériques ou des logiciels utilisables pour enseigner la langue française aux EANA.

Contenu

- Présentation et expérimentation de logiciels permettant de créer des ressources pédagogiques associant le texte, l'image et le son.
- Présentation et expérimentation de sites internet, de supports et de logiciels proposant des activités d'apprentissage de la langue française.