

Code	Libellé	Nbre places	Durée (en h)	Durée (en mois)
22A0100495	LE NUMERIQUE POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES EN LV.	20	33, 5 h	24
Objectif	Tour d’horizon des outils numériques actuels et de leurs fonctionnalités en lien avec des pratiques de classe. Découvrir la manière dont les outils nomades (tablettes + smartphones) permettent d’optimiser les pratiques de classe. Motiver les élèves et optimiser l’apprentissage de la LV grâce aux escape games et à la ludification			
Public cible	Professeurs de LV de collège et de lycée			
Le numérique et ses usages nomades offrent aujourd’hui de très nombreuses possibilités d’optimiser le travail dans les différentes activités langagières et de repenser les pratiques de classes afin d’obtenir une meilleure adhésion et collaboration des élèves, de varier les supports et approches. Dans le cadre de ce parcours, vous découvrirez des manières concrètes d’intégrer ces potentialités à vos séquences et à vos pratiques de classe. Vous apprendrez à maîtriser les outils numériques essentiels, à varier vos usages du numérique en classe et hors la classe en réception, en expression et en interaction (outils collaboratifs, ludification et jeux sérieux) à utiliser les outils nomades en classe et à concevoir un <i>escape game</i> s’appuyant sur un support numérique.				

Légende :

Formation

Transférabilité

Personnalisation

MF1-PRESENTATION DU PARCOURS

Objectifs : Présentation de la trame et des axes de travail du parcours

Durée : 0.5

Modalité : video, distanciel asynchrone

MF2-LES OUTILS NUMERIQUES AU SERVICE DES ACTIVITES LANGAGIERES

Objectifs : Optimiser le travail sur les AL grâce au numérique

Durée : 6h

Modalité : Présentiel en salle informatique

MF3- OUTILS NOMADES

Objectifs : Repenser le travail sur les AL grâce aux outils nomades.

Durée : 6h

Modalité : Présentiel en salle informatique

MF4-GAMEPLAY/APPROCHE CULTURELLE DU JEU VIDEO EN CLASSE DE LANGUE

Objectifs : Favoriser la prise d'initiative, l'interactivité et la coopération, relancer la motivation et utiliser un

MF5-(RE)MOTIVER ET FAVORISER L'AUTONOMIE ET LA PRISE D'INITIATIVE PAR LE JEU PEDAGOGIQUE NUMERIQUE

Objectifs : Favoriser la prise d'initiative,

MT-RETOUR REFLEXIF

Objectifs : Préparation du livrable (retour réflexif/présentation d'une activité mise en place)

