

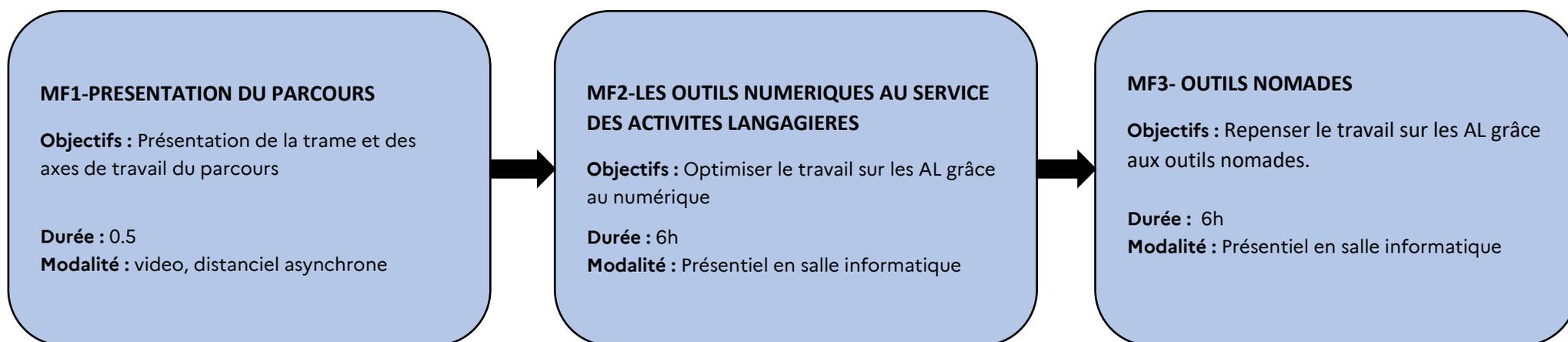
Code	Libellé	Nbre places	Durée (en h)	Durée (en mois)
	<b>LE NUMERIQUE POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES EN LV.</b>	20	33,5 h	24
<b>Objectif</b>	<p>Tour d'horizon des outils numériques actuels et de leurs fonctionnalités en lien avec des pratiques de classe.</p> <p>Découvrir la manière dont les outils nomades (tablettes + smartphones) permettent d'optimiser les pratiques de classe.</p> <p>Motiver les élèves et optimiser l'apprentissage de la LV grâce aux escape games et à la ludification</p>			
<b>Public cible</b>	Professeurs de LV de collège et de lycée			
<p>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.</p> <p>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.</p>				

Légende :

Formation

Transférabilité

Personnalisation



#### 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 document alternatif pour parler des aspects historiques et culturels de la civilisation dont vient la langue enseignée grâce à l'expérience de jeu.

**Durée :** 12h

**Modalité :** présentiel salle informatique

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

**Objectifs :** Favoriser la prise d'initiative, l'interactivité et la coopération, relancer la motivation en touchant tous les profils d'élèves grâce au jeu pédagogique

**Durée :** 6 h

**Modalité :** Présentiel en salle informatique

#### MT-RETOUR REFLEXIF

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

**Durée :** 3 h

**Modalité :** Distanciel Asynchrone, sur M@gistere, en autonomie

#### MP-JEU NUMERIQUE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

**Objectifs :** Poursuivre la réflexion sur le lien entre gamification et outils numériques

**Durée :** 2 h

**Modalité :** Distanciel asynchrone