



Libellé	Concevoir et mettre en œuvre des activités pédagogiques sur ELEA		
Objectif(s)	A la fin de cette formation, vous serez capable de créer des activités pédagogiques dans Eléa en autonomie, en utilisant au moins 4 outils différents et en les paramétrant de façon à pouvoir utiliser le tableau de bord pour le suivi des élèves. Vos activités pédagogiques sur Eléa auront été testées avec des collègues et des élèves.		
Public cible	Enseignants		
Accroche	ELEA un outil intégré pour les apprentissages des élèves, pour l'organisation des enseignements, pour le travail d'équipe et pour la mutualisation des parcours		
Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)	Nbre places maximum	Durée (en h)	Durée (en mois)
Candidature individuelle	15	19	3

Légende :

Formation (MF1)	Formation (MF2)	Formation (MF3)	Transférabilité (MT)	Personnalisation (MP)
-----------------	-----------------	-----------------	----------------------	-----------------------

Session	MF1		MF2			MT		
	A quoi sert Eléa ?	Comment démarrer avec Eléa ?	Comment concevoir une activité pédagogique simple ?	Quel est l'intérêt de l'utilisation d'Eléa pour les élèves et pour l'enseignant ?	Comment exploiter les différents outils disponibles dans Eléa pour concevoir des activités pédagogiques ?	Quel est l'impact de l'utilisation d'Eléa sur les élèves ?	Accompagnement technique	Quel bilan tirer de l'expérience ?
Durée	1,5	1,5	3,5	2	3,5	4	1,5	1,5
Dates	19/02/2025 - 10h30-12h	Entre le 19/02 et le 14/03	14/03/2025 - 13h30-17h	Entre le 14/03 et le 4/04	4/04/2025 - 13h30-17h	Entre le 4/04 et le 14/05	16/04/2025 - 10h30 12h	14/05/2025 - 10h30 12h
Modalité	Classe virtuelle	Distanciel	Présentiel	Distanciel	Présentiel	Distanciel en autonomie	Classe virtuelle	Classe virtuelle
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....	Amont de la CV : Vérifier qu'on a accès à Eléa, Exprimer ses attentes	Découvrir le parcours et la production attendue Vivre l'expérience d'utilisation d'Eléa en tant qu'apprenant Identifier des utilisations possibles en tant qu'enseignant Préparer la conception d'une activité pédagogique courte (15mn) sur Eléa	Préparer un scénario d'activité courte Choisir l'outil adapté à l'intention pédagogique Intégrer une activité pédagogique dans Eléa Inscrire les élèves à un parcours et accompagner la prise en main d'Eléa Inscrire des collègues à un parcours pour effectuer des tests croisés	Identifier les données disponibles dans le tableau de bord Se préparer à utiliser le tableau de bord pour analyser les résultats des élèves Utiliser les feed-back pour faire progresser les élèves Effectuer des tests croisés entre enseignants	Paramétrer l'activité pédagogique pour obtenir les résultats dans le tableau de bord Intégrer des ressources externes Appliquer les règles de conception d'un quiz Evaluer la qualité d'une activité pédagogique en ligne	Finaliser les activités pédagogiques sur Eléa Effectuer des tests croisés entre enseignants Expérimenter avec les élèves	Ajuster les paramètres des activités construites Identifier des options pour aller plus loin	Evaluer l'expérience d'utilisation de ELEA
Contenu	Connexion à Eléa et test d'un parcours en tant qu'apprenant Découverte d'un exemple d'utilisation en classe Bonnes pratiques : comment organiser et nommer les parcours, comment s'appuyer sur les ressources	Découverte de différents témoignages d'utilisation d'Eléa Spécificités de la conception d'activités pédagogiques en ligne et conditions de réussite Sélection de l'activité	Utilisation des fonctionnalités de l'interface d'Eléa Création d'une activité en choisissant les supports appropriés Prise en compte des spécificités de la conception d'activités en ligne dans la création de l'activité	Présentation de l'utilisation du tableau de bord par Céline Chambon Entraînement à l'analyse des résultats sur un tableau de bord Analyse de l'expérience de test avec les élèves Focus sur Némaura	Paramétrages des restrictions et des achèvements pour guider et recueillir des données sur le travail des élèves Astuces moodle	Finalisation et mise en œuvre des activités conçues Analyse de l'expérience de test avec les élèves	Réponses aux questions techniques posées en amont, conseils, paramétrages nécessaires selon le suivi souhaité	Règles à tirer des expériences

	disponibles (tutoriels, entre pairs), création d'un bac à sable, partage d'espaces entre collègues	pédagogique et des ressources qui seront utilisées en présentiel	Test d'activités entre collègues					
But visé	Projection dans un projet personnel d'utilisation d'Eléa Création d'un bac à sable	Une première version d'activité pédagogique courte est intégrée dans Eléa	Les possibilités offertes par la plateforme en termes de suivi et de remédiation sont connus	Les activités pédagogiques respectent des règles de qualité Les paramétrages permettent d'effectuer le suivi des élèves	Les activités sont testées entre collègues et avec les élèves, un feed-back est saisi	Les activités pédagogiques sont intégrées dans Eléa et paramétrées	Un guide de bonnes pratiques est collectivement élaboré et partagé	
Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif pédagogique CRCN Edu	3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques : Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités Niveau Initié : Je suis capable de m'appuyer sur le numérique dans mes préparations de cours pour diversifier des situations d'apprentissage et d'évaluation (ajout d'interactivité, etc.)	2.1. Sélectionner des ressources Identifier, évaluer des ressources numériques : – Savoir utiliser les services, bases et banques de ressources de son environnement professionnel – Identifier les caractéristiques et les conditions d'utilisation de la ressource, dont l'exception pédagogique Niveau Initié : Je connais les principaux services, bases et banques de ressources numériques de mon environnement professionnel Confirmé : + j'ai un regard critique sur les ressources sélectionnées Avancé : + j'utilise les ressources pour leur pertinence pédagogique	3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques : Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques	3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques : – Veiller à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception – Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités – Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés – Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques	3.2. Mettre en œuvre Conduire et guider des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec le numérique : – Anticiper et organiser les conditions de la mise œuvre d'une activité ou d'un projet – Conduire des activités et des échanges avec les apprenants à l'aide d'outils numériques – Guider et soutenir les apprenants dans les activités d'apprentissage et de formation Niveau Initié : Je suis capable de mener une séance avec des outils et services numériques fonctionnels (ordinateurs, tablettes, plateformes, sites internet) Confirmé : + de mener une séance avec des outils et services numériques fonctionnels permettant l'individualisation ou la différenciation Avancé : + de mener une séance avec des outils et services numériques visant l'autonomie des élèves	3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques : – Veiller à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception – Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités – Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés	1.2. Collaborer Développer une culture du partage et de la collaboration via le numérique dans son environnement professionnel – Co-concevoir des activités – Partager des connaissances, des expériences pédagogiques, s'entraider et innover entre pairs – Contribuer à une équipe 1.5 : Adopter une posture ouverte, critique et réflexive - Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique Niveau 2 : j'adopte un regard critique sur l'utilisation du numérique en classe	

Modules de personnalisation proposés : ensemble de l'offre PIX+ EDU

	1	2	3	4	5	6	7	8
Session	Auto-positionnement PIX	Gestion et partage de ressources	Documents	Communication et collaboration	Supports pédagogiques	Culture numérique	Réaliser une veille	Numérique et sécurité
Durée	2h	1h30	1h	1h30	1h20	1h30	1h	1h30
Dates								
Modalité	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....		Gérer des fichiers, des données, partager et publier	Adapter les documents à leur finalité	Communiquer et collaborer	Concevoir une capsule vidéo et utiliser des outils d'animation en classe	Construire son environnement numérique et évaluer avec le numérique	Mener une recherche et une veille, sélectionner des ressources, évaluer l'information	Sécuriser l'environnement, préserver la santé physique et psychique, protéger l'environnement
Contenu		Gestion de ressources	Licences, inclusion et accessibilité, différenciation	Outils de collaboration, apps, enjeux de la présence en ligne	Capsules vidéo, RA/RV, diaporama, édition et traitement de texte, manipulation de vidéo, de son et d'image	Traitement de données, programmation, environnement numérique	Banques de ressources	Cyberharcèlement, RGPD, cybersécurité
Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif pédagogique	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module