

Libellé	MVEB et Eléa		
Objectif(s)	Mettre en œuvre des activités sur ELEA à partir des ressources mutualisées dans le cadre de MVEB		
Public cible	Enseignants du projet MVEB		
Accroche	ELEA un outil intégré pour les apprentissages des élèves, pour l'organisation des enseignements et pour le travail d'équipe		
Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)	Nbre places maximum	Durée (en h)	Durée (en mois)
Public désigné	15	11	4

Légende :



Session	MF1 Lancement	➔	MF1 Intégration des activités dans ELEA	➔	MT Mise en œuvre avec les élèves	Evaluation de l'expérience
Durée	1h classe virtuelle		6h (2 fois 3h) présentiel		2h30 (2h de test, 30mn auto formation)	1h30 classe virtuelle
Dates	8/10 11h30-12h30		Octobre-novembre 11/10 9h-12h30 12/11 13h30-17h		Novembre décembre	Décembre 13/12 11h-12h30
Modalité	Classe virtuelle		Présentiel à la DRANE, Lyon		Distanciel synchrone et asynchrone	
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des usages d'ELEA - Découvrir les principales fonctionnalités 		<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de parcours - Intégrer les activités pédagogiques dans Eléa à partir de la banque de ressources mutualisées 		<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des tests croisés (binômes) - Expérimenter avec les élèves 	
Contenu	Point sur les ressources conçues, les tests déjà effectués à partir des ressources conçues Présentation du parcours		Livrable : création d'un parcours		Finalisation et mise en œuvre de l'activité conçue Livrable : feed-back d'expérience	
Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif pédagogique	Chacun a une représentation de ce qu'il pourrait faire avec Eléa		Compétence travaillée : CRCN Edu 3.1. Concevoir Construire une situation d'éducation - enseignement : <ul style="list-style-type: none"> - Planifier, scénariser un ou des apprentissages - Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés - Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques 		Compétence travaillée : CRCN Edu 3.1. Concevoir Construire une situation d'éducation - enseignement : <ul style="list-style-type: none"> - Planifier, scénariser un ou des apprentissages - Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés - Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques Evaluation à partir du livrable : CRCN Edu 3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques <i>Niveau 1 : 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.)</i>	
					Compétence travaillée : CRCN Edu 1.2. Collaborer Développer une culture du partage et de la collaboration via le numérique dans son environnement professionnel : <ul style="list-style-type: none"> - Co-concevoir des activités - Partager des connaissances, des expériences pédagogiques, s'entraider et innover entre pairs - Contribuer à une équipe Evaluation à partir de la participation à la mise en commun de ce qu'il faut retenir de l'expérience : CRCN 1.5 Edu : Adopter une posture ouverte, critique et réflexive - Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique <i>Niveau 2 : j'adopte un regard critique sur l'utilisation du numérique en classe</i>	

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

Session	1	2	3	4	5	6	7	8
	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	Juin-novembre							
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