

UNIVERSITÉ D'ÉTÉ 2024 DU 1 AU 4 JUILLET À MADRID

MODULE N°3 "METTRE EN PLACE UNE PÉDAGOGIE ACTIVE EN CLASSE POUR L'ENSEIGNEMENT
DES DNL AVEC LES RESSOURCES DE RÉSEAU CANOPÉ"

NICOLAS HAUSHALTER

Description de l'intervenant:



Professeur des écoles

Médiateur de ressources et services (numérique et formation) chez Réseau Canopé depuis 2015, en poste dans l'Atelier Canopé 92 – Vanves.

Domaines d'intervention : pédagogies actives (pédagogie de projet, classe inversée), ludo pédagogie (escape game, apprendre par le jeu), éducation aux médias et à l'information (EMI), médias scolaires (webradio, webmagazine, webtv, BD), intelligence collective (techniques de créativité, hackathons, facilitation).

Public :

Professeurs de DNL en français du primaire et du secondaire du réseau LabelFrancÉducation

Présentation de l'atelier : « Mettre en place une pédagogie active en classe pour l'enseignement des DNL, avec les ressources de Réseau Canopé »

L'atelier se déroulera autour de quatre modules. Des mises en commun entre participants sont proposées, le travail en équipe est la modalité retenue. Des retours d'usages sont proposés à partir de la plateforme *Agence des usages*.

Module 1 – Ludopédagogie - 3 heures

Après avoir participé à l'escape game *Mathador*, les stagiaires découvrent les fondamentaux de la ludopédagogie. Ils exploitent ensuite les possibilités offertes par les jeux en classe (grâce à la plateforme *Apprendre par le jeu*). Ils finissent en élaborant une séance faisant intervenir la ludopédagogie.

Module 2 – Pédagogie de projet (webradio) - 6 heures

Les stagiaires se répartissent en équipes pour construire puis enregistrer une émission de webradio autour de la thématique de la santé et du sport (cf. JO Paris 2024). Habillage sonore, rédaction des chroniques, enregistrement en studio, tous les aspects de la réalisation d'une émission de webradio sont abordés. L'émission est ensuite publiée par les stagiaires pour pouvoir être diffusée et partagée sur Internet. Les stagiaires y exploitent les possibilités offertes par les ressources *Corpus* et *Enseigner autrement avec Corpus* et *La grande école du sport*.

Module 3 – Intelligence collective (hackathon) - 6 heures

A travers des activités qui mobilisent l'intelligence collective (proposition d'ateliers de créativité qui prendront la forme d'un mini hackathon sur le thème de la pratique de l'oral en classe), les stagiaires produisent un livrable : une séquence pédagogique exploitable en DNL.

Les ouvrages *Hackathons, organiser des défis pédagogiques* et *Lire, écrire, publier au collège* sont utilisés comme supports d'accompagnement.

Module 4 - Classe inversée - 3 heures

Après avoir découvert les principes de la classe inversée, les stagiaires créent des capsules sonores au service d'une pédagogie s'appuyant sur les principes de la classe inversée. Un quiz intégrant ces capsules sonores est créé à l'aide de l'outil *Quizinière*.

L'ouvrage *Classes inversées, enseigner et apprendre à l'endroit !* est utilisé comme support d'illustration et d'accompagnement.

Objectifs :

- Mettre en place une pédagogie active avec ses élèves à travers les ressources de Réseau Canopé
- Découvrir et exploiter les ressources de Réseau Canopé pour l'enseignement des DNL
- Créer des ressources pédagogiques exploitables en classe avec ses élèves

Pré-requis :

Afin que les participants tirent le meilleur profit de la formation, une appétence pour le numérique, les pédagogies actives et le travail en équipe sont requis. L'activation d'un compte Réseau Canopé pour accéder aux ressources mises à disposition du label LabelFrancEducation est nécessaire.