



PARCOURS DE FORMATIONS EN LIGNE GRATUITES POUR ENSEIGNANTS

1. ORGANISER DES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES EN ÉCOLES PRIMAIRE
2. LUTTER CONTRE LE CYBERHARCÈLEMENT
3. PROTÉGER SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE
4. ANIMER UN ESPACE LIVRES
5. MONTER UN ATELIER RADIO AVEC DU MATÉRIEL SIMPLE
6. COMPRENDRE ET UTILISER KHAN ACADEMY
7. MIEUX CONNAÎTRE LES PUBLICS EN SITUATION D'ILLÉTRISME
8. MENER DES ACTIVITÉS DE MÉDIATION AVEC DES JEUX

1

ORGANISER DES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES EN ÉCOLE PRIMAIRE

 POUR LES ENSEIGNANTS
DU PRIMAIRE

 1H30

 3 MODULES

Ce parcours s'adresse aux personnes souhaitant réaliser des activités d'éducation au numérique en école primaire : enseignant-es, éducateur-ices, formateur-ices, ...

Dans un premier temps, nous vous guiderons sur les **aspects théoriques et organisationnels**. Puis, nous verrons en guise d'exemple le parcours d'activités « **la fabrique de l'information** », tel qu'il a été réalisé pendant un an dans des écoles primaires belges. Enfin, nous vous donnerons des **astuces** pour choisir et gérer votre matériel.

2

LUTTER CONTRE LE CYBERHARCÈLEMENT

 POUR LES ENSEIGNANTS DU
PRIMAIRE ET SECONDAIRE

 1H30

 3 MODULES

Cette formation en ligne se découpe en trois grands modules d'apprentissage. Dans chacun d'entre eux, vous trouverez des **ressources vidéo, des quizz, des informations essentielles pour prévenir et lutter contre le cyberharcèlement**.

Dans le premier module, nous identifierons ce qui **constitue** du harcèlement et en quoi le cyberharcèlement se distingue.

Ensuite, avec le second module, nous découvrirons les **manifestations** du cyberharcèlement, les **profils** des victimes et des harceleurs et les **conséquences** qu'il peut avoir.

Enfin, le troisième module nous donnera des **réponses possibles** face à cette violence : comment devenir un allié ? Comment maîtriser ma présence en ligne ? Quels sont les recours possibles ?

3

PROTÉGER SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE

 TOUS PUBLIC

 1H

 4 MODULES

Vous souhaitez apprendre comment protéger votre propre identité numérique ? Vous souhaitez accompagner vos groupes en atelier afin qu'il développe de **bonnes pratiques** sur ce sujet ? Vous êtes au bon endroit !

Les différents modules aborderont :

- **L'identité numérique**
- **Les risques liés**
- **Comment la protéger**
- **Connaître mes droits**

4

ANIMER UN ESPACE LIVRES

 POUR LES ENSEIGNANTS
DU PRIMAIRE

 45 MINUTES

 3 MODULES

A travers ces 3 modules, nous vous accompagnerons pour que vous puissiez :

- **Mettre en place et aménager** votre espace livres
- Vous lancer dans des **animations** avec des livres
- **Développer l'expression et la créativité de votre classe**

5

MONTER UN ATELIER RADIO AVEC DU MATÉRIEL SIMPLE

 POUR LES ENSEIGNANTS
DU PRIMAIRE

 45 MINUTES

 3 MODULES

Ce module vise à vous aider à **monter des ateliers radio avec votre classe** et à créer ces projets stimulants avec du **matériel simple (tablette, ordinateur)**.

Ce parcours se compose de 3 modules qui vous permettront de vous familiariser avec :

- Les **bénéfices** de la radio
- Les **aspects techniques** de la radio
- Le **type de reportage** ou d'émission que vous pouvez faire

6

COMPRENDRE ET UTILISER KHAN ACADEMY

 POUR LES ENSEIGNANTS DU
SECONDAIRE

 25MINUTES

 3 MODULES

Vous explorerez dans ce parcours :

- Ce qu'est **Khan Academy**
- Comment **utiliser** la plateforme avec votre classe
- Les **concepts pédagogiques** liés à la plateforme

7

MIEUX CONNAÎTRE LES PUBLICS EN SITUA- TION D'ILLETTRISME

 TOUS PUBLIC

 55 MINUTES

 3 MODULES

Qu'est-ce que l'**illettrisme**, quels **publics** sont touchés par cette situation, quels sont les **lieux** et **organismes** ressources qui peuvent vous appuyer, quels **contenus** proposer à ce public, quelles **activités** créer ?

Nous traiterons de tous ces sujets dans les 3 modules de ce parcours :

- L'**illettrisme, c'est quoi, c'est qui** ?
- Les **acteurs** et **initiatives** phares de la lutte contre l'illettrisme
- Quels **contenus** et **activités** proposer ?

8

MENER DES ACTIVITÉS DE MÉDIATION AVEC DES JEUX

 POUR LES ENSEIGNANTS
DU PRIMAIRE

 45 MINUTES

 3 MODULES

Vous avez des jeux dans votre classe, votre école ou votre médiathèque ? Vous ne savez pas toujours quoi en faire, comment les proposer à votre classe, comment mieux les connaître, comment les mobiliser dans une activité, ... ?

Plongez avec nous dans les 3 modules de ce parcours pour comprendre :

- L'**intérêt du jeu**
- Les **typologies** et **mécanismes** du jeu
- Le jeu comme **ressource pédagogique** ou de **médiation**

PLACES
LIMITÉES



INSCRIVEZ-VOUS

GRATUITEMENT SUR

www.bibliosansfrontieres.be
