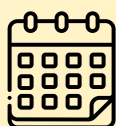


FORMER LA GENERATION Z

Transformer sa pédagogie à l'ère digitale



Démarrage :

Janvier 2025
Septembre 2025
ou personnalisé



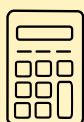
Durée :

1 050 h parcours
complet (9 mois)
ou 4 modules à la carte
(250 à 300h/module)



Lieu :

CREALEAD FORMATION
Centre de Montpellier
contact@ideve.org



Tarif particulier :

Module de 300h : 2 880 €
Module de 250h : 2 400 €
Total 4 modules : 8 990 €



Certification Qualiopi



**FORMATION
A DISTANCE
& PRESENTIEL**

**METHODES
PÉDAGOGIQUES**

**APPRENTISSAGES
EN MODE AGILE ET
COLLABORATIF
AUTOUR DE SITUATIONS
PROFESSIONNELLES**

**ACCOMPAGNEMENT
PÉDAGOGIQUE
PERSONNALISÉ**

OBJECTIF PRINCIPAL : Engager et former efficacement une génération connectée

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :



- Identifier les spécificités et attentes des génération Y (ou milléniaux)
- Adopter les outils numériques dans sa pédagogie quotidienne
- Enseigner dans des environnements hybrides et à distance
- Adapter sa pédagogie aux besoins spécifiques des apprenants
- Encourager l'engagement et l'autonomie des élèves grâce au digital
- Évaluer et améliorer les apprentissages augmentés
- Développer une culture de l'innovation pédagogique



CONTACT

IDEVE - SA SCOP CAE Crealead
Hôtel de la Coopération 55 Rue St Cléophas
34070 Montpellier Siren : 438 076 200
CA 10 000 000
(+33) 6 72 13 70 86
contact@ideve.org



Programme

MODULE 1 :

Intégrer le digital dans sa pédagogie quotidienne (300h)

Objectifs : S'approprier les outils numériques de base et concevoir des séquences pédagogiques pour un enseignement interactif et engageant.

- Découverte des outils numériques pour l'enseignement : logiciels de présentation, outils interactifs (Kahoot, Quizlet, Padlet), tableaux blancs numériques.
- Conception de séquences pédagogiques intégrant des outils digitaux.
- Introduction à l'enseignement hybride : articulation entre présentiel et distanciel.
- Apprentissage des bases de la classe inversée et de l'utilisation de ressources vidéo.
- Respect des règles d'éthique et RGPD (protection des données des élèves).

Méthodes pédagogiques : Ateliers pratiques ; Exercices collaboratifs ; Webinaires thématiques

MODULE 2 :

Favoriser l'engagement et l'autonomie des apprenants grâce au digital (250h)

Objectifs : Fournir des outils pratiques pour encadrer, motiver et manager la génération Z en entreprise.

Contenu :

- Outils et méthodes pour évaluer les acquis des élèves en ligne : quiz interactifs, auto-évaluations.
- Collecte et analyse des données issues des outils numériques (résultats, participation).
- Approches collaboratives pour co-construire des cours : feedback entre collègues.
- Intégration d'une veille numérique et pédagogique : rester à jour avec les nouveaux outils et tendances.

Méthodes pédagogiques : Études de cas ; Ateliers réflexifs ; Défis en équipe : co-création

MODULE 3 :

Évaluer et ajuster sa pédagogie numérique (250h)

Objectifs : Exploiter le numérique pour développer la motivation, la participation active et l'autonomie des élèves.

Contenu :

- Techniques pour rendre les cours interactifs : gamification, sondages en ligne, IA pour la pédagogie.
- Création et gestion de projets collaboratifs en ligne : Google Workspace, Microsoft Teams, ou ENT.
- Mise en place de pratiques différenciées avec des outils numériques : plateformes adaptatives, parcours personnalisés.
- Suivi et accompagnement des élèves grâce aux Learning Management Systems (LMS) : évaluation formative et feedback instantané.
- Travail sur la motivation des élèves dans un contexte numérique : scénarisation et storytelling pédagogique.

Méthodes pédagogiques : Expérimentations ; Projets en petits groupes ; Analyse de cas pratiques

MODULE 4 :

Intégrer l'inclusivité dans les pratiques pédagogiques numériques (250h)

Objectifs : Concevoir des cours adaptées à tous les profils, y compris ceux ayant des besoins spécifiques, afin de favoriser une pédagogie inclusive.

Contenu :

- Introduction à l'inclusivité dans l'enseignement numérique : définitions, principes et enjeux.
- Identification des besoins spécifiques des élèves : troubles DYS, handicap moteur, visuel, auditif, troubles de l'attention, contexte hospitalier, etc.
- Utilisation d'outils numériques inclusifs et conception de cours numériques accessibles.
- Introduction aux réglementations sur l'accessibilité numérique (RGAA).
- Bonnes pratiques pour animer des classes virtuelles inclusives et maintenir l'engagement des élèves en difficulté.

Méthodes pédagogiques : Études de cas ; Ateliers pratiques ; Simulations.

FORMATS

Présentiel ou ateliers collectifs synchrones
(classes virtuelles, webinar expert)
Séances individuelles en face-à-face ou synchrones
Ressources asynchrones : e-learning, vidéo learning
Travaux pratiques
Communauté en ligne: animée par un e-tuteur
Suivi et évaluation: travaux, tutorat synchrone/asynchrone



MOYENS

Plateforme en ligne tout en un
Vidéos pédagogiques, podcasts
Communauté en ligne
Activités interactives, quiz
Ressources de formation
Documents supports