

Catalogue des ateliers et formations en pédagogie numérique de la DGEP

Introduction

L'équipe des coordinatrices et coordinateurs en pédagogie numérique de la DGEP accompagne les établissements du secondaire II dans le développement des compétences numériques des enseignantes et enseignants.

Notre démarche vise à favoriser une intégration du numérique lorsqu'elle apporte une réelle valeur pédagogique. Elle accompagne les enseignantes et enseignants dans le développement de pratiques efficaces, réfléchies et adaptées à leurs objectifs d'enseignement, tout en les aidant à former les élèves à un usage critique, responsable et éclairé des technologies numériques.

Ce catalogue présente les principales thématiques de formation proposées. Les formations privilégient une approche concrète, directement transférable dans les pratiques d'enseignement, et peuvent être adaptées aux besoins spécifiques des établissements.

Les ateliers peuvent être organisés directement au sein des établissements ou dans les locaux de la DGEP à Saint-Martin 24.

En complément des formations proposées dans ce catalogue, des formations sur mesure peuvent être développées afin de répondre aux besoins particuliers d'un établissement ou d'accompagner un projet pédagogique spécifique.

Les inscriptions sont soumises à la validation de la direction de l'établissement. Une attestation de participation pourra être délivrée à la demande.

Table des matières

Catalogue des ateliers et formations en pédagogie numérique de la DGEP	1
Environnement numérique – Microsoft 365	5
1. Découverte de l'environnement Microsoft 365 – OneDrive	6
2. Découverte de l'environnement Microsoft 365 - SharePoint	7
3. Comment communiquer avec Teams.....	8
4. Comment organiser son enseignement avec Teams et utiliser les Teams pérennes.....	9
5. Diffusion, réception et rétroaction : un parcours pédagogique unifié et différencié avec <i>Devoirs</i> sur Teams.....	10
6. Comment collaborer efficacement avec Teams au sein d'une équipe.....	11
7. Découvrir OneNote (Débutant-e-s)	12
8. Utiliser OneNote Class Notebook dans Teams (Coaching)	13
9. Création de vidéo	14
10. Rafrâchir ses connaissances de base avec Excel	15
11. Dynamiser, automatiser vos fichiers Word.....	16
Dynamiser les apprentissages avec des outils numériques pédagogiques	17
12. Kahoot – Créer vos activités Kahoot! avec l'IA	18
13. Booster votre créativité avec CANVA	19
14. Favoriser la collaboration avec Padlet	20
15. LearningApps	21
16. Créer et animer un espace de cours sur Moodle	22
17. Créer un Escape Game (numérique et tangible) / Gamifier ses apprentissages.....	23
18. Donner vie à vos cours avec Genially.....	24
Enseigner à l'ère de l'intelligence artificielle.....	26
19. Sensibiliser vos élèves sur les enjeux de l'IA (<i>La bataille de l'IA et Futur of IA</i>)	27
20. Escape Game pour sensibiliser ses élèves à l'IA	28
21. Panorama des IAg : un parcours d'outils complémentaires	29
22. NotebookLM	30
23. Structurer et enrichir ses cours avec Copilot « Enseignant » et l'IAg	31
24. Utiliser l'IAg dans l'enseignement des langues vivantes	32
25. Quand l'IA est permise aux examens	33
26. La dissertation à l'ère de l'IA	34

27.	Évaluer à l'ère de l'IAg : analyser, situer et discuter ses pratiques à partir de l'échelle AIAS	35
28.	Découvrez des IAG souveraines : transposer vos pratiques dans un cadre éthique et maîtrisé	36
29.	Sensibiliser aux enjeux du numérique avec les jeux de Play and Learn	37
	Environnement de classe	38
30.	Les écrans interactifs au service de l'enseignement.....	39
31.	Enseigner avec le BYOD	40

Environnement numérique – Microsoft 365



1. Découverte de l'environnement Microsoft 365 – OneDrive

Cette formation a pour but de faire découvrir l'environnement M365 EDU. Que ce soit pour conserver vos documents de cours, partager des ressources avec vos collègues ou retrouver rapidement une fiche d'activité en classe, OneDrive vous accompagne au quotidien dans votre organisation pédagogique.

Objectifs visés

- Découvrir et prendre en main OneDrive
- Donner aux enseignant-e-s les bases nécessaires pour organiser et stocker leurs fichiers, ainsi que pour partager des documents et collaborer efficacement avec leurs collègues et leurs élèves
- Sauvegarder automatiquement vos documents pour éviter toute perte de données

Outils

Cette formation permet aux participant.e.s de comprendre la différence entre les outils OneDrive, Teams et SharePoint, ainsi que de monter en compétences dans l'utilisation :

- De la page d'accueil Microsoft 365
- De l'application OneDrive en ligne et sa synchronisation en local
- Des applications bureautiques (Word, PowerPoint...) en ligne / en local

Public-cible

Enseignant-e-s débutant sur l'environnement Microsoft 365, souhaitant mieux utiliser ces outils pour l'organisation et le travail collaboratif.

Prérequis

Pas de prérequis.

2. Découverte de l'environnement Microsoft 365 - SharePoint

Objectifs visés

- Découvrir et prendre en main SharePoint
- Donner aux enseignant-e-s les bases nécessaires pour organiser et stocker leurs fichiers, ainsi que pour partager des documents et collaborer efficacement avec leurs collègues et leurs élèves
- Identifier les différences entre OneDrive, Teams et SharePoint.
- Créer et modifier la page d'accueil d'un site SharePoint
- Faire le lien entre Teams et SharePoint
- Créer et organiser des documents dans SharePoint
- Partager des fichiers et définir les droits d'accès

Outils

Cette formation permet aux participant.e.s de comprendre la différence entre les outils OneDrive, Teams et SharePoint, ainsi que de monter en compétences dans l'utilisation :

- De faire la différence entre le SharePoint de l'équipe Teams et le SharePoint de l'organisation et de la création d'un site SharePoint
- De l'application OneDrive en ligne et sa synchronisation en local
- Des applications bureautiques (Word, PowerPoint...) en ligne / en local

Public cible

Enseignant-e-s débutant sur l'environnement Microsoft 365, souhaitant mieux utiliser ces outils pour l'organisation et le travail collaboratif.

Prérequis

Visualiser le tutoriel avant de participer à la formation

3. Comment communiquer avec Teams

Cette formation a pour but de faire découvrir l'application Teams, avec un focus sur le fonctionnement des différents espaces et canaux de communication.

Objectifs visés

- Découvrir comment favoriser une communication professionnelle avec les élèves avec Teams
- Donner aux enseignant-e-s les bases nécessaires pour utiliser de manière différenciée les divers canaux de communication de Teams

Outils

Cette formation permet aux participant.e.s de monter en compétences dans l'utilisation de :

- Outlook
- L'onglet Publications
- Les canaux de Teams
- L'outil de Conversation
- La « me » zone

Public cible

Enseignant-e-s débutant sur l'application Teams, souhaitant mieux utiliser cet outil pour communiquer et collaborer avec les élèves

Prérequis

Aucun

4. Comment organiser son enseignement avec Teams et utiliser les Teams pérennes

Cette formation a pour but de faire découvrir les modalités d'usage de la Teams pérenne.

Objectifs visés

- Découvrir comment organiser sa Teams pérenne pour favoriser le partage des supports de cours et/ou des corrigés en fonctions des différents droits d'accès des documents sur Teams
- Donner aux enseignant-e-s les bases nécessaires pour utiliser de manière différenciée les outils et espaces de collaboration de Teams (droits d'accès, partage...)

Outils

Cette formation permet aux participant.e.s de monter en compétences dans l'utilisation :

- De l'application « Travail de classe »
- Du raccourci « Support de cours »
- De l'application « Devoirs »
- Du lien avec la bibliothèque SharePoint de sa Teams d'équipe

Public cible

Enseignant-e-s ayant demandé la Teams pérenne.

Prérequis

- Avoir déjà utilisé Teams

5. Diffusion, réception et rétroaction : un parcours pédagogique unifié et différencié avec *Devoirs* sur Teams

Cette formation a pour but de faire découvrir l'application "Devoirs" de Teams qui facilite la distribution, la réception et le contrôle des travaux d'élèves, même sur le long terme.

Objectifs visés

- Découvrir les bases de l'application afin de réceptionner facilement les devoirs des élèves faits en dehors de la classe
- Découvrir comment utiliser l'application "Devoirs" pour favoriser l'approche pédagogique de la classe inversée.
- Comprendre comment superviser à l'aide de l'application les travaux longs tels les travaux certificatifs ou projets disciplinaires.
- Comprendre comment utiliser les outils d'IA associés.

Outils

Cette formation permet aux participant-e-s de monter en compétences dans l'utilisation :

- De l'application Devoir
- Des outils d'IA intégrés
- Du suivi de projets ou travaux certificatifs

Public cible

Enseignant-e-s à l'aise sur l'environnement Microsoft 365, souhaitant mieux utiliser ces outils pour échanger des documents avec les élèves et permettre un travail suivi hors de l'école.

Prérequis

- Visionner une vidéo d'introduction sur Teams envoyée après inscription
- Savoir manipuler des documents dans OneDrive et/ou sous l'onglet Fichiers
- Utiliser les équipes et canaux Teams

6. Comment collaborer efficacement avec Teams au sein d'une équipe

Cette formation a pour but la maîtrise des fonctionnalités essentielles de Microsoft Teams pour optimiser la communication et la collaboration au sein d'une équipe. Vous apprendrez à utiliser la messagerie, à organiser des réunions.

Objectifs visés

- Maîtriser la planification et l'organisation de réunions
- Utiliser les outils collaboratifs pendant une réunion (partage d'écran, chat, réactions)
- Automatiser la rédaction des comptes-rendus grâce à l'IA intégrée (transcriptions et résumés automatiques)
- Donner aux enseignant-e-s les bases nécessaires pour comprendre comment collaborer efficacement à travers les différents moyens de communication de Teams (annonces, @mentions, balises, etc.)

Outils

Cette formation permet aux participant-e-s de monter en compétences dans l'utilisation de :

- L'application Conversation
- L'application Calendrier
- L'application OneDrive
- Teams de type « Équipe » (en comparaison des Teams de type « Classes »)

Public cible

Enseignant-e-s à l'aise sur l'environnement Microsoft 365, souhaitant mieux utiliser ces outils pour collaborer au sein d'une équipe (comme une file par exemple).

Prérequis

- Visionner une vidéo d'introduction sur Teams envoyée après inscription
- Savoir manipuler des documents dans OneDrive et/ou sous l'onglet Fichiers
- Utiliser les équipes et canaux Teams

7. Découvrir OneNote (Débutant-e-s)

Cette formation a pour but de découvrir l'outil de prise de note **OneNote** en corrélation notamment avec l'application Class Notebook de Teams.

Objectifs visés

- Découvrir l'interface de OneNote.
- Comprendre la structure d'un bloc-notes.
- Créer des sections et des pages.
- Insérer du texte, des images, des fichiers et des liens.
- Organiser ses notes de manière efficace.
-

Public cible

Enseignant-e-s débutant-e-s avec OneNote

Prérequis

Maîtrise de base de Microsoft 365.

Nombres de participant-e-s

Maximum 10 participant-e-s

8. Utiliser OneNote Class Notebook dans Teams (Coaching)

Cette formation s'adresse aux enseignant-e-s ayant déjà suivi la formation débutant-e-s et souhaitant approfondir leurs compétences. Elle permet un accompagnement personnalisé, adapté aux besoins de chacun, afin d'optimiser l'utilisation de OneNote dans la préparation des cours, l'organisation des contenus et le suivi des élèves.

Objectifs visés

- Comprendre la structure d'un Class Notebook.
- Distribuer du contenu aux élèves.
- Utiliser l'espace de collaboration.
- Suivre le travail des élèves.
- Exploiter OneNote dans une démarche pédagogique.

Public cible

Enseignant-e-s ayant déjà utilisé OneNote.

Prérequis

- Savoir créer et organiser un bloc-notes OneNote.
- Connaître les notions de sections et de pages.
- Être à l'aise avec OneNote.

Nombres de participant-e-s

Maximum 10 participant-e-s

-

9. Création de vidéo

La vidéo constitue un levier puissant pour capter l'attention des élèves, favoriser la compréhension et diversifier les approches pédagogiques. Grâce à des outils accessibles comme Clipchamp ou Adobe Express, il est aujourd'hui possible de créer rapidement des vidéos de qualité.

Cette formation propose aux enseignants-es de découvrir les bases de la création vidéo, depuis la conception du contenu jusqu'au montage final, en passant par l'intégration d'éléments visuels et sonores.

Elle vise à rendre les participants autonomes dans la production de capsules pédagogiques engageantes et efficaces.

Objectifs visés

- Prendre en main un outil de création vidéo (Clipchamp ou Adobe Express) pour réaliser un montage simple.
- Intégrer différents médias (images, textes, voix off, musique) de manière cohérente et pertinente.
- Optimiser la qualité visuelle et sonore de leurs productions.
- Exporter et diffuser une vidéo adaptée à un usage pédagogique

Outils

Microsoft Clipchamp

Adobe Express



Public cible

Les enseignants-es débutants-es en création vidéo, qui souhaitent découvrir des outils simples et accessibles pour produire des capsules pédagogiques ou accompagner ses élèves lors de création vidéo.

Prérequis

Aucun

10. Rafraîchir ses connaissances de base avec Excel

Cette formation a pour objectif de permettre aux participants de découvrir les fonctionnalités essentielles d'Excel, de rafraîchir leurs connaissances existantes et de consolider leur maîtrise du logiciel.

Objectifs visés

- Revoir et consolider les fonctionnalités essentielles d'Excel.
- Rafraîchir les principales formules, fonctions de base et plus avancées.
- Gérer efficacement les filtres, tris et formats conditionnels.
- Travailler avec plusieurs feuilles de calcul et relier des données entre elles.
- Acquérir de bonnes pratiques pour gagner du temps dans son travail quotidien.

Outils

Microsoft Excel

Public cible

Enseignant-e-s et/ou personnel administratif souhaitant actualiser et/ou rafraîchir leurs connaissances de base en Excel pour un usage pédagogique.

Personnes utilisant déjà Excel de manière ponctuelle mais désirant se sentir plus à l'aise dans l'outil.

Prérequis

Connaître l'environnement Microsoft Excel et les fonctions élémentaires de base.

11. Dynamiser, automatiser vos fichiers Word

Cette formation a pour objectif de permettre aux participants de créer des supports pédagogiques modernes, dynamique, élégants et efficaces en un minimum de temps !

Cette formation vous permettra de maîtriser les styles, de créer vos propres modèles pour standardiser vos documents, automatiser la mise en page et maîtriser les tables des matières.

Vous apprendrez également à collaborer de manière professionnelle grâce au suivi des modifications.

Objectifs visés

- Maîtriser les styles de titre simple et hiérarchisé.
- Créer ses propres styles.
- Personnaliser ses tables des matières.
- Réaliser ses propres modèles.
- Travailler avec le suivi des modifications.

Outils

Microsoft Word

Public cible

Enseignant-e-s et/ou personnel administratif souhaitant actualiser et/ou rafraîchir leurs connaissances de base en Word pour un usage pédagogique.

Personnes utilisant déjà Word de manière ponctuelle mais désirant se sentir plus à l'aise dans l'outil.

Prérequis

Connaître l'environnement Microsoft Word et les fonctions élémentaires de base.

Dynamiser les apprentissages avec des outils numériques pédagogiques

Kahoot!



 **padlet**



 **genially**

 **moodle**

12. Kahoot – Créer vos activités Kahoot! avec l'IA

Cette formation a pour but de découvrir comment l'intelligence artificielle peut vous aider à créer rapidement des activités pédagogiques interactives avec Kahoot!. Grâce aux outils d'IA intégrés à Kahoot! et à l'art du prompt, vous apprendrez à générer des quiz, des questions variées et des activités adaptées à vos objectifs pédagogiques tout en gardant la maîtrise du contenu.

Avantages dans l'enseignement :

- Gain de temps dans la création des activités.
- Génération rapide de questions adaptées à différents niveaux.
- Transformation d'un PowerPoint existant en théorie, quiz ou QCM grâce à l'IA.
- Personnalisation facilitée selon les objectifs d'apprentissage.
- Diversification des formats d'activités et des évaluations.
- Développement d'une utilisation critique et efficace de l'IA.

Objectifs visés

- Utiliser les fonctionnalités d'intelligence artificielle intégrées à Kahoot!.
- Rédiger des prompts efficaces pour générer des activités pertinentes.
- Créer rapidement un quiz ou une activité interactive à partir d'un document, d'un thème ou d'un PowerPoint existant.
- Générer automatiquement une partie théorique, un QCM ou une activité Kahoot! à partir d'une présentation PowerPoint.
- Adapter et améliorer les contenus générés par l'IA.
- Découvrir les bonnes pratiques pour vérifier et enrichir les productions de l'IA.

Outils

Cette formation permet aux participant·e·s de développer leurs compétences dans l'utilisation avancée de Kahoot! et de ses fonctionnalités d'intelligence artificielle.

Public cible

Enseignant·e·s utilisant déjà Kahoot! et souhaitant gagner du temps dans la création de leurs activités pédagogiques grâce à l'intelligence artificielle.

Prérequis

Savoir utiliser les fonctionnalités de base de Kahoot!.

Posséder un compte Kahoot! avec accès aux fonctionnalités IA (compte payant).

Si vous ne disposez pas d'un abonnement adapté, veuillez en faire la demande auprès de votre établissement avant la formation

13. Booster votre créativité avec CANVA

Cette formation a pour objectif de vous initier à Canva, un outil intuitif et puissant qui permet de créer facilement des supports visuels attractifs.

À travers une exploration guidée de ses fonctionnalités, vous développerez les compétences nécessaires pour concevoir, partager et co-construire des documents visuels de manière autonome et créative.

Objectifs visés

- Découvrir et prendre en main Canva.
- Acquérir les bases nécessaires pour créer des supports visuels attractifs et adaptés à vos besoins pédagogiques.
- Explorer différentes fonctionnalités (modèles, éléments graphiques, collaboration en ligne...).
- Développer son autonomie dans la conception de documents visuels.
- Découvrir comment télécharger, partager et co-construire des projets visuels avec Canva.

Outils

- Plateforme Canva (version Eduvaud)

Public cible

Enseignant-e-s souhaitant mieux utiliser, découvrir et/ou exploiter les différentes possibilités de création (affiches, présentations, supports pédagogiques, visuels pour le web...).

Prérequis

Se créer un compte sur Canva avec le lien qui sera envoyé avant la formation et avec l'aide du tutoriel.

14. Favoriser la collaboration avec Padlet

Découvrir comment les murs Padlet transforment un espace de partage en un lieu d'apprentissage multimodal et collaboratif, où la pensée des élèves se rend visible, se confronte et s'enrichit au fil des contributions, et concevoir des usages adaptés à ses élèves, de la simple consultation à la co-construction.

Objectifs visés

- Comprendre les apports pédagogiques des murs collaboratifs (apprentissage collaboratif, feedback entre pairs).
- Explorer les différents canevas et formats de contribution multimodaux (texte, lien, image, son, vidéo).
- Paramétrer les droits d'accès, de publication et de modération selon les besoins de la classe.
- Distinguer les usages possibles — mur-ressource pour la consultation, mur-vivant pour la co-construction — et les intégrer aux espaces existants (Teams, modèles réutilisables, mémoire d'activités sur l'année).
- Concevoir une activité où le mur soutient l'interaction entre élèves, au-delà du simple dépôt.

Outils

- Padlet (version gratuite et version institutionnelle DGEP)
- Extensions possibles : intégration avec Teams ou Moodle.

Public cible

- Niveau débutant à intermédiaire : pas besoin d'avoir déjà utilisé Padlet

Prérequis

Ouvrir un compte Padlet (gratuit).

Dans la version gratuite, à disposition 3 Padlets actifs à la fois, ce qui est suffisant dans un premier temps

15. LearningApps

Cette formation a pour objectif de vous initier à LearningApps, un outil intuitif qui permet de créer facilement des quiz, des jeux de mémoire, des mots croisés, des textes à trous et de placement d'images.

Objectifs visés

- Concevoir des activités éducatives.
- Développer les compétences nécessaires pour concevoir, partager et co-construire des documents visuels de manière autonome et créative.
- Créer des petits blocs avec des quiz, des jeux de mémoire, de classement, des mots croisés, des textes à trous et de placement d'images afin d'évaluer les connaissances.
- Favoriser l'autonomie.

Outils

Les participant.e.s découvriront différentes fonctionnalités de l'application.

Public cible

Tout enseignant-e-s souhaitant mieux exploiter ces outils afin de créer des activités ludiques et permettre aux élèves de travailler à leur rythme et en dehors des cours.

Prérequis

Aucun prérequis n'est nécessaire.

L'outil présenté dispose d'une version gratuite pour réaliser toutes les activités proposées.

Possibilité d'intégrer une activité LearningApps dans Moodle à l'aide d'un packaging SCORM et de suivre la progression des élèves ainsi que leurs résultats dans l'activité.

16. Créer et animer un espace de cours sur Moodle

Cette formation propose une découverte pratique des principales fonctionnalités de Moodle à travers la création et l'organisation d'un espace de cours. Les participant-e-s manipuleront directement la plateforme afin de construire des activités simples, déposer des ressources, suivre les élèves et découvrir les outils d'évaluation.

L'atelier est centré sur des usages concrets et transférables dans les pratiques d'enseignement du secondaire II.

Objectifs visés

À l'issue de la formation, les participant-e-s seront capables de :

- Se repérer dans l'interface Moodle et comprendre son organisation générale.
- Ajouter et organiser des ressources dans un cours Moodle.
- Créer des activités interactives simples pour les élèves.
- Utiliser quelques outils d'évaluation et de suivi des apprentissages.
- Structurer un espace de cours clair et fonctionnel.
- Identifier des usages pertinents de Moodle dans leur contexte d'enseignement.
- Améliorer ou compléter un cours Moodle existant selon leurs besoins pédagogiques.

Contenus de la formation

- Module 1 – Découverte de Moodle
- Module 2 – Ajouter et organiser des ressources
- Module 3 – Créer des activités interactives
- Module 4 – Évaluer avec Moodle
- Module 5 – Suivre la progression des élèves
- Module 6 – Concevoir un module complet

Public cible

Enseignant-e-s souhaitant créer, organiser ou améliorer un espace de cours sur Moodle.

Prérequis

Demander à son RNE la création d'un espace de cours Moodle avant la formation.

Apporter quelques ressources de cours (documents, PowerPoint, PDF, etc.) pour travailler sur un projet concret.

17. Créer un Escape Game (numérique et tangible) / Gamifier ses apprentissages

Découvrir comment utiliser la gamification pour créer un escape game pédagogique et didactique et concevoir un parcours d'apprentissage sous forme de jeu en combinant activités numériques (Genially, la Digitale) et éléments tangibles (supports, indices physiques).

Objectifs visés

- Analyser les éléments favorisant l'engagement, la collaboration et la motivation des apprenant-e-s.
- Découvrir différentes activités tangibles et numériques pouvant être intégrées dans un parcours gamifié.
- Utiliser un modèle de base Genially pour créer des interactions simples.
- Intégrer des éléments numériques (la Digitale) et tangibles dans une activité d'apprentissage.
- Réaliser un premier prototype d'activité gamifiée.
- Tester, ajuster et enrichir leur création avec l'accompagnement du formateur.

Contenus de la formation

- Les mécanismes de motivation par le jeu.
- Participation à une courte activité immersive mêlant énigmes, indices et défis.
- Expérimentation de différents mécanismes de jeu : recherche d'indices, regroupement d'équipes, résolution de codes et manipulation d'objets.
- Identification des principes de gamification réutilisables dans sa propre pratique pédagogique.

Public cible

Tous les enseignant-e-s souhaitant intégrer la gamification dans leurs pratiques pédagogiques, concevoir des activités motivantes et développer des parcours d'apprentissage interactifs combinant numérique et manipulation.

Prérequis

- Connaissance générale de l'outil Genially.
- Disposer d'une idée de scénario, d'une séquence d'enseignement ou d'un projet pédagogique à transformer en activité gamifiée.
- Avoir suivi la formation **B - Créer des contenus interactifs avec Genially** ou posséder des connaissances équivalentes.

18. Donner vie à vos cours avec Genially

Formation 17.a « Explorer les fonctionnalités de l'outil Genially »

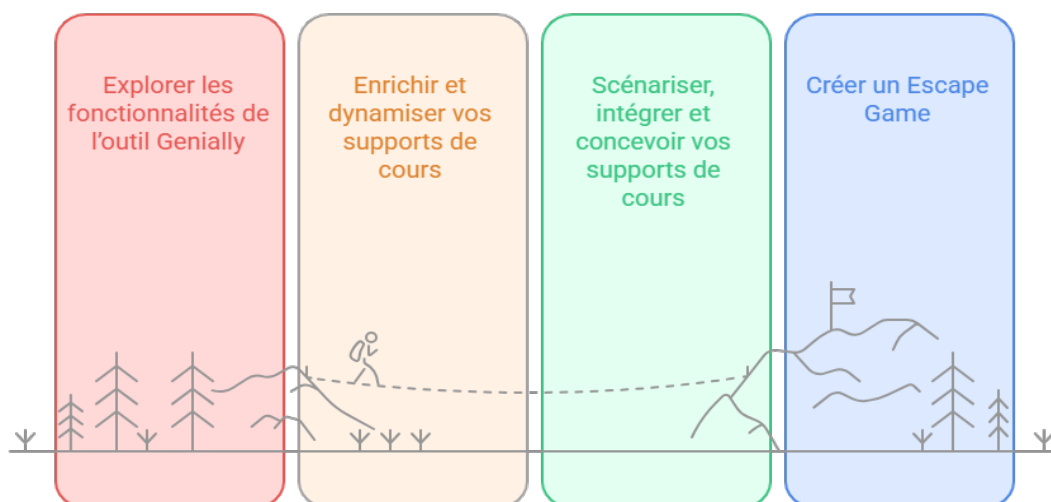
Cette première formation se présente exclusivement en ligne, sous la forme d'une courte vidéo à visionner. Elle offre un aperçu de plusieurs exemples d'utilisation de Genially.

Formation 17.b « Enrichir et dynamiser vos supports de cours »

Formation 17.c « Scénariser, intégrer et concevoir vos supports de cours »

Formation 17.d « Créer un Escape Game »

Donner vie à vos cours avec Genially



Selon vos connaissances vous pouvez accéder directement à l'atelier souhaité.

Version Genially gratuite,
amplement suffisante dans un premier temps

	FORMATION B Enrichir et dynamiser vos supports de cours	FORMATION C Scénariser, intégrer et concevoir vos supports de cours	FORMATION D Créer un Escape Game
Objectifs	- Créer votre Compte Genially (version gratuite) - Créer un de vos cours à l'aide d'une présentation interactive, moderne et dynamique	Apprendre à dynamiser ses cours avec des activités et des éléments interactifs	Organiser un parcours pédagogique complet sous forme de Gamification
Outils	- Votre support de cours sous forme numérique (PDF, PPT, Word, etc.) - Outils complémentaires : intégrer des widgets, vidéos, des liens externes	Intégrer des vidéos, audios et liens externes (Quiz Interactif externe, Kahoot, Wooclap)	Intégration de Forms, LearningApps accéder à des outils en ligne pour améliorer ses connaissances de Widgets
Public cible	Enseignant-e-s souhaitant : - Enrichir et dynamiser leurs supports pédagogiques - Améliorer l'utilisation de l'outil	Enseignant-e-s souhaitant : Stimuler les élèves au travers de leurs cours, améliorer l'utilisation de l'outil interne et externe	Enseignant-e-s souhaitant : Concevoir un parcours de formation ludique pour encourager l'apprentissage
Prérequis	Connaissance basique d'outils de présentation Découvrir la vidéo de présentation de la formation A	Connaissance générale de l'outil de présentation Genially Avoir connaissance des principes décrits dans l'atelier B	Connaissance générale de l'outil Genially et avoir prévu avant un scénario de formation/jeux Avoir connaissance des principes décrits dans l'atelier B



Enseigner à l'ère de l'intelligence artificielle

19. Sensibiliser vos élèves sur les enjeux de l'IA (*La bataille de l'IA et Futur of IA*)

Cet atelier a pour but de transmettre une activité clé en main aux enseignant-e-s qui souhaitent sensibiliser leurs élèves aux enjeux de l'IA.

Pour cela les enseignant-e-s découvrent deux jeux – *La bataille de l'IA et Futur of IA* – déclinés en trois temps :

- Réaliser une frise temporelle humaine
- Débattre en groupe sur les enjeux
- Participer à des scénarios prospectifs

Objectifs visés

L'atelier s'appuie sur une pédagogie active qui vise la compréhension de 5 enjeux de l'IA générative :

- Fiabilité de l'information
- Société et données personnelles
- Créativité et propriété intellectuelle
- Biais algorithmiques
- Impact environnemental

Outils

A la suite de cet atelier, les deux jeux de cartes seront transmis ainsi qu'un PowerPoint de présentation pour l'entier de la séquence. Celle-ci peut se réaliser en classe sur 3 périodes idéalement, mais au minimum sur 2 périodes.

Public cible

- Les enseignant-e-s qui souhaitent une séquence de cours clé en main afin de prendre le temps en classe de discuter avec leurs élèves des enjeux liés aux Alg, lever les tabous autour de leur utilisation et les sensibiliser aux grands défis de l'IAg.
- Les établissements qui souhaitent organiser des journées autour des enjeux liés aux IAg et former ainsi leurs enseignant-e-s à l'usage des jeux.

20. Escape Game pour sensibiliser ses élèves à l'IA

À travers un Escape Game clé en main, cette formation vise à sensibiliser les élèves aux enjeux éthiques, à la sécurité des données ainsi qu'aux impacts sociaux et environnementaux de l'intelligence artificielle.

Les enseignant·e·s découvriront le dispositif en participant eux-mêmes à l'Escape Game, conçu spécifiquement pour les élèves du secondaire II vaudois. Ils vivront l'expérience comme leurs élèves avant de repartir avec les ressources nécessaires à sa mise en œuvre dans leur établissement.

Avantages dans l'enseignement :

- Aborder les enjeux de l'IA de manière ludique et motivante.
- Favoriser l'engagement et la participation des élèves.
- Développer l'esprit critique face aux contenus numériques.
- Encourager la collaboration et la résolution de problèmes.
- Proposer une activité clé en main directement transférable en classe.

Objectifs visés

- Découvrir les principales opportunités et limites de l'intelligence artificielle.
- Sensibiliser les élèves à la protection des données personnelles.
- Développer l'esprit critique face aux informations et contenus générés par l'IA.
- Comprendre les impacts environnementaux liés aux usages numériques.
- Réfléchir aux enjeux éthiques et sociétaux de l'intelligence artificielle.
- Identifier des pratiques responsables dans l'utilisation des outils d'IA.

Outils

Cette formation permet aux participant·e·s de découvrir un Escape Game pédagogique réalisé avec Genially, accompagné de ressources prêtes à l'emploi pour une utilisation en classe.

Public cible

Enseignant·e·s du secondaire II souhaitant aborder les enjeux de l'intelligence artificielle avec leurs élèves de manière interactive et engageante.

Prérequis

Une connaissance générale des outils numériques est suffisante. Les participant·e·s recevront l'ensemble des informations nécessaires durant la formation.

21. Panorama des IAG : un parcours d'outils complémentaires

Découvrir, à travers un parcours volontairement rapide, comment plusieurs IAG complémentaires s'enchaînent en un véritable processus de travail : chercher l'information (Perplexity), en constituer un corpus maîtrisé et l'explorer (NotebookLM), puis l'illustrer (Napkin) et la mettre à disposition sous forme de cas concret (artefact Claude). Plutôt qu'une prise en main approfondie d'un seul outil, l'atelier offre une vue d'ensemble qui révèle la logique reliant ces IAG — un parcours évolutif, qui s'adapte aux besoins pédagogiques et à l'actualité des outils.

Objectifs visés

- Comprendre la complémentarité de plusieurs IAG et le fil conducteur qui les relie, de la recherche d'information jusqu'à la production.
- Constituer un corpus de sources fiables à partir d'une recherche augmentée (Perplexity).
- Structurer et interroger ce corpus dans un environnement dont on définit soi-même le périmètre (NotebookLM).
- Illustrer et synthétiser les contenus pour les rendre exploitables en classe (Napkin).
- En prolongement, concevoir un cas concret ou une ressource interactive à partir de ce travail (artefact Claude).

Outils

- Trois IAG complémentaires (juin 2026) : Perplexity (exploration de sources), NotebookLM (corpus maîtrisé et interrogation), Napkin (mise en forme visuelle).
- Usage supplémentaire : Claude (création d'un artefact, cas concret).
- Parcours adaptatif : la sélection d'IAG évolue selon les besoins pédagogiques et l'évolution des outils.

Public cible

- Enseignant-e-s curieux-ses d'explorer, au-delà des IAG conversationnels grand public (ChatGPT, Claude, Copilot), des IAG spécialisés répondant à des tâches concrètes que mène un-e enseignant-e, à savoir de chercher et vérifier des sources, structurer un corpus, illustrer et synthétiser des contenus.

Prérequis

- Ouverte à toute personne curieuse, débutante ou déjà initiée aux IAG : le parcours s'apprécie quel que soit le point de départ.

22. NotebookLM

Cette formation a pour objectif de permettre aux participants de découvrir les fonctionnalités essentielles de NotebookLM.

NotebookLM se distingue comme un assistant de recherche et de synthèse particulièrement adapté au monde éducatif. Il permet d'exploiter des documents variés (textes, PDFs, notes de cours, articles, etc.) pour en extraire des idées clés, générer des résumés, ou encore soutenir la conception de séquences pédagogiques.

Cette formation vise à accompagner les enseignants-es dans la prise en main pédagogique de NotebookLM, en mettant l'accent sur des usages concrets en classe et la conception de ressources adaptées aux besoins.

Objectifs visés

- Identifier les fonctionnalités clés de NotebookLM.
- Comprendre ses spécificités par rapport aux autres outils d'IA.
- Importer et organiser des sources (documents, supports de cours, articles, etc.).
- Interroger NotebookLM pour obtenir des synthèses, explications ou pistes pédagogiques.
- Concevoir des activités d'apprentissage intégrant l'outil.
- Utiliser NotebookLM pour préparer des cours ou créer du matériel pédagogique.

Outils

NotebookLM



Public cible

Enseignant-e-s souhaitant découvrir NotebookLM et comprendre ses avantages par rapport à d'autres IA.

Prérequis

Aucun

23. Structurer et enrichir ses cours avec Copilot « Enseignant » et l'IA

Explorer comment Copilot et d'autres outils d'IA peuvent accompagner les enseignant-e-s dans la planification d'un cours, puis permettre de structurer une séquence, générer des activités, adapter les supports pédagogiques et enrichir l'enseignement avec des outils numériques complémentaires.

Objectifs visés

- Comprendre le rôle, le fonctionnement et l'interface de Copilot Éducation.
- Utiliser les fonctions Plan de cours et Planification du programme pour organiser et structurer son enseignement.
- Créer des devoirs, évaluations et grilles critériées adaptées aux profils d'élèves.
- Exploiter la fonction Aide scolaire pour proposer des activités différenciées et des supports de remédiation.
- Découvrir les agents IA pour accompagner les élèves dans un usage encadré et responsable.
- Promouvoir une utilisation éthique, transparente et conforme à la nLPD, en rappelant que Copilot Éducation respecte la protection des données via l'environnement sécurisé Eduvaud.

Outils

- Microsoft 365 Copilot.
- Fonctions intégrées : Plan de cours, Planification du programme, Devoirs et évaluations, Aide scolaire, Agents IA.

Public cible

Enseignant-e-s souhaitant découvrir et intégrer les fonctions pédagogiques de Copilot dans leurs pratiques d'enseignement pour planifier, évaluer et accompagner les apprentissages de manière responsable et sécurisée.

Prérequis

Formation ouverte à toute personne souhaitant découvrir les outils IA intégrés à Microsoft 365 Éducation (environnement Eduvaud).

24. Utiliser l'IAg dans l'enseignement des langues vivantes

Cette formation a pour objectif de montrer aux enseignant-e-s de langues vivantes comment l'intelligence artificielle peut enrichir et faciliter leurs pratiques pédagogiques.

Objectifs visés

- Produire un texte adapté au niveau des élèves pour un exercice de compréhension écrite.
- Concevoir un exercice de compréhension orale (transformation d'un texte en voix, utilisation d'un avatar, création d'un quiz).
- Utiliser le coach de lecture de Teams pour accompagner les élèves dans leur apprentissage.
- Développer un chatbot pour permettre aux élèves de dialoguer en langue étrangère.

Outils

Les participant.e.s découvriront différentes fonctionnalités à travers des outils tels que **TTSMAKER**, **Vidnox**, **Quizizz** ainsi que **le Coach de lecture** disponible sur Teams.

Public cible

Enseignant-e-s de langues souhaitant mieux exploiter ces outils afin de créer des activités de compréhension et de suivre les progrès de leurs élèves, notamment en prononciation.

Prérequis

Aucun prérequis n'est nécessaire.

Les outils présentés disposent de versions gratuites suffisantes pour réaliser toutes les activités proposées.

25. Quand l'IA est permise aux examens

Cette formation a pour objectif de montrer aux enseignant-e-s les possibilités de leurs élèves qui ont accès aux IAG durant leurs examens et comment les soutenir pour une meilleure utilisation de celles-ci.

Objectifs visés

- Comprendre l'IA générative, ses limites et ses bonnes pratiques.
- Évaluer l'usage des IAG en situation d'examen.
- Utiliser l'IA pour varier les études de cas utiles à la préparation des élèves aux évaluations formatives, significatives et certificatives.
- Découvrir des astuces pratiques comme la création d'agent IA.
- Expérimenter différentes IAG et critiquer la qualité des réponses obtenues.

Outils

Découverte du potentiel de certaines IAG, notamment :

- Copilot
- Napkin

Public cible

Enseignant-e-s des filières du commerce et de la vente.

Prérequis

Idéalement, avoir suivi les modules 1 et 2 de la formation *IA* sur le Moodle DGEP : [Formation IA](#)

26. La dissertation à l'ère de l'IA

Cette formation présente une séquence de cours complète sur l'art de la dissertation avec des idées de devoirs possibles à l'ère des IAG.

Objectifs visés

- Découvrir des jeux à faire en classe afin de démythifier, démystifier et soutenir des bonnes pratiques autour de l'IA.
- Evaluer la qualité des dissertations réalisées à l'aide d'IAG
- Expérimenter un accélérateur d'apprentissage IA de Teams.
- Créer des grilles d'évaluation à l'aide du module Enseigner de Copilot.
- Découvrir les qualités des agents IA pour soutenir les élèves à l'écriture.
-

Outils

Découverte du potentiel de certaines IAG, notamment :

- Copilot et ses agents
- Napkin

Public cible

Enseignant-e-s de français ou culture générale

Prérequis

Idéalement, avoir suivi les modules 1 et 2 de la formation IA sur le Moodle DGEP : [Formation IA](#)

27.Évaluer à l'ère de l'IAg : analyser, situer et discuter ses pratiques à partir de l'échelle AIAS

L'essor des intelligences artificielles génératives transforme profondément les pratiques des élèves, les modalités de production des travaux certificatifs ainsi que les repères traditionnels de l'évaluation. Entre opportunités pédagogiques, questions d'intégrité académique, évolution des compétences attendues et redéfinition du travail personnel, les enseignant-e-s sont amené-e-s à repenser certaines de leurs pratiques évaluatives.

Pour discuter de ces enjeux, cet atelier propose de prendre appui sur l'échelle AIAS comme outil de réflexion. Les participant-e-s seront amené-e-s à découvrir ses différents niveaux d'intégration de l'IA, à situer diverses modalités d'évaluation sur cette échelle, puis à en discuter collectivement les apports, les limites et les implications pédagogiques.

À travers des activités collaboratives et des analyses de cas, les participant-e-s pourront confronter leurs représentations, mutualiser leurs pratiques et repenser les conditions d'une évaluation à la fois exigeante, équitable et adaptée aux nouveaux documents cadres d'usage de l'IAg de la DGEP.

Objectifs visés

À l'issue de l'atelier, les participant-e-s seront capables d'/de :

- Identifier les différents niveaux de l'échelle AIAS ainsi que leur logique d'intégration de l'intelligence artificielle dans les apprentissages et l'évaluation.
- Analyser des situations d'évaluation à l'aide de l'échelle AIAS afin de situer le degré d'autorisation, d'encadrement ou d'intégration de l'IA.
- Comparer différents contrats pédagogiques d'usage de l'IAg et leur degré de compatibilité avec les compétences actuelles de leurs élèves.
- Discuter leurs choix pédagogiques concernant l'usage, l'encadrement ou la limitation de l'IA dans les travaux d'élèves.

Prérequis

Il est possible de suivre cet atelier sans outil numérique et simplement avec le sourire. Cependant, pour enrichir les échanges, il est recommandé de venir avec des travaux certificatifs ou des contextes d'évaluation confrontés à l'usage de l'IAg afin de pouvoir discuter et analyser des exemples concrets.

28. Découvrez des IAG souveraines : transposer vos pratiques dans un cadre éthique et maîtrisé

Découvrir des IAG souveraines, hébergées en Suisse et pensées autour de la confidentialité, de la souveraineté des données et d'une exigence éthique, et apprendre à y transposer ses usages pédagogiques habituels. L'atelier propose une prise en main concrète de ces alternatives et invite à mesurer ce qu'elles permettent aujourd'hui — pour les enseignant-e-s curieux-ses d'explorer des outils au-delà de ceux déjà disponibles dans l'établissement.

Objectifs visés

- Comprendre ce qui caractérise une IAG souveraine (hébergement local, confidentialité des données, éthique, sobriété énergétique).
- Prendre en main des IAG souveraines suisses — à ce jour Lumo (Proton) et Euria (Infomaniak) — et explorer leurs principales fonctions.
- Transposer ses usages pédagogiques courants (préparer un cours, reformuler, synthétiser, analyser un document) vers ces alternatives.
- Identifier les forces et les limites actuelles de ces outils pour choisir, selon la tâche et la sensibilité des données, le plus adapté.

Outils

- Lumo (Proton) — assistant IA chiffré, hébergé en Europe, utilisable gratuitement et sans compte.
- Euria (Infomaniak) — assistant IA souverain hébergé exclusivement en Suisse, conforme à la LPD et au RGPD, utilisable gratuitement et sans compte.
- Fonctions explorées : rédaction et reformulation, synthèse, analyse de documents (PDF, Word, Excel), transcription audio, recherche web.
- Parcours adaptatif : la sélection d'IAG souveraines évolue selon les besoins et l'évolution des outils.

Prérequis

Formation ouverte à toute personne, quel que soit son niveau de maîtrise. Une première familiarité avec un IAG conversationnel aide à apprécier la transposition, mais n'est pas indispensable.

29. Sensibiliser aux enjeux du numérique avec les jeux de Play and Learn

Cette formation propose de découvrir comment utiliser les jeux pédagogiques de Play and Learn pour sensibiliser les élèves aux enjeux du numérique de manière ludique, collaborative et réflexive.

À travers plusieurs jeux de cartes et activités de débat, les participant·e·s expérimentent des dispositifs favorisant les échanges, l'argumentation et le développement de l'esprit critique. Les thématiques abordées couvrent notamment les réseaux sociaux, les données personnelles, les algorithmes, l'intelligence artificielle, la désinformation, les écrans ou encore la citoyenneté numérique.

Les enseignant·e·s vivront les activités comme leurs élèves avant d'identifier les possibilités de transfert dans leur propre contexte d'enseignement.

Objectifs visés

- Comprendre comment utiliser le jeu comme levier pour aborder des sujets complexes liés au numérique.
- Développer des animations favorisant le débat, la collaboration et l'argumentation.
- Sensibiliser les élèves aux enjeux du numérique de manière participative et non moralisatrice.
- Identifier des pistes d'intégration des jeux dans différentes disciplines ou lors de journées thématiques.
- Adapter les activités aux objectifs pédagogiques et à l'âge des élèves.

Outils

Les participant·e·s découvriront plusieurs jeux et ressources développés par Play and Learn, accompagnés de leurs guides d'animation.

Public cible

Cette formation est également adaptée aux établissements souhaitant organiser des journées de sensibilisation ou des projets interdisciplinaires autour de la citoyenneté numérique.

Prérequis

Aucun prérequis n'est nécessaire.

Environnement de classe



30. Les écrans interactifs au service de l'enseignement

Dans certaines salles de classe, les écrans interactifs remplacent les traditionnels tableaux noirs ou blancs. Loin d'obliger un changement de pratique, ils regroupent divers appareils déjà connus du corps enseignant en un seul objet et permettent ainsi différents moyens d'enseignement en un seul objet. Cet atelier propose donc de présenter comment utiliser les outils actuels du corps enseignant en corrélation avec l'écran interactif afin de découvrir en détail comment ce nouvel environnement numérique de classe peut se mettre au service de l'enseignement.

Objectifs visés

- Découvrir les différentes méthodes d'utilisation de l'écran interactif au service de l'enseignement.
- Découvrir les fonctionnalités tactiles des outils Microsoft 365
- Identifier les possibilités d'usage afin de proposer des séquences d'apprentissage interactives
- Identifier les outils de l'écran qui correspondent aux besoins pédagogiques et/ou à ses envies de pratique enseignante.

Prérequis

Avoir un écran interactif dans une de ses salles de classe et vérifier sa configuration avec un-e coordinatrice en pédagogie numérique avant l'atelier en question (une à deux semaines avant).

31. Enseigner avec le BYOD

Permettre aux enseignant-e-s de comprendre les transformations liées à la présence d'ordinateurs personnels (BYOD) en classe et de développer des pratiques pédagogiques et de gestion de classe adaptées, efficaces et soutenables.

Objectifs visés

Permettre aux participant-e-s de :

- Comprendre ce que le BYOD change réellement dans les situations d'apprentissage.
- Identifier les tensions (attention, contrôle, relation, hétérogénéité).
- Clarifier leur posture professionnelle dans ce contexte.
- Définir un cadre d'usage explicite et cohérent avec leurs élèves.
- Partager, échanger et réfléchir à des séquences pédagogiques intégrant le BYOD de manière pertinente.
- Expérimenter des outils concrets de gestion de classe et d'attention.

Prérequis

Avoir ou non des élèves en présence d'ordinateurs personnels (BYOD) en classe.

La formation se base sur diverses modalités et réalité du terrain.