

22NIDI4002

MICROSOFT : Apprendre par le jeu, avec Minecraft Edition Education

ATTENTION : Votre inscription ne se fait pas sur GAIA-CEFPEP mais directement sur le lien CEFPEP suivant :
<https://cataloguecefpep.education.fr/inscription/?stage=22NIDI4002>

Cette formation concerne toutes les académies

Type de formation :

- 2 - Perfectionnement/approfondissement des compétences métiers

Présentation de l'organisation :

La mission de Microsoft est de donner à chaque individu et à chaque organisation les moyens de réaliser ses ambitions. Nous sommes convaincus que le numérique peut démultiplier l'impact des enseignants et proposons des technologies qui font du numérique un atout pour l'école.

Objectifs :

Partager des usages mettant en oeuvre les outils numériques. Confronter des pratiques de manière interdisciplinaire. S'inspirer et réfléchir avec des enseignants aux évolutions de l'enseignement.

Programme :

Co-construite avec plus de 50000 enseignants et élèves, la version Éducation du célèbre jeu Minecraft a été spécialement pensée pour le monde de l'éducation. Elle permet d'acculturer les plus jeunes à des usages à la fois créatifs et collaboratifs autour de l'outil numérique. Elle a été adaptée pour favoriser la collaboration entre élèves et développer de nouvelles pratiques pédagogiques en classe. Avec ce serious game, l'enseignant encourage un apprentissage divertissant, et ce dans toutes les matières.

Ce stage permettra de :

- Comprendre les avantages du serious gaming à travers l'édition Éducation du célèbre jeu Minecraft
- Découvrir les cas d'usage dans les différentes matières à travers des exemples concrets
- Aborder les compétences du XXIème, dont le code
- Comprendre la mise en oeuvre de l'outil.

Session animée par Microsoft et Startup for Kids.

Principales compétences développées :

Perfectionner ses connaissances et compétences disciplinaires ou pédagogiques

- Présenter et utiliser de nouvelles approches éducatives et méthodologiques
- Présenter et utiliser les principales fonctionnalités d'une application métier ou progiciel
- Sélectionner et utiliser des outils collaboratifs et usages numériques éducatifs adaptés aux publics et aux objectifs pédagogiques

Dates : du 14-12-2022 au 14-12-2022

Lieu : FORMATION A DISTANCE,

Horaires : 14h30 - 17h00

Nombre de places : Minimum : 10 Maximum : 100

Public :

- Personnel enseignant et d'éducation du 2nd degré

Enseignements et éducation artistiques, Histoire et géographie, Langues vivantes, Lettres, Mathématiques, Sciences économiques et sociales, Sciences et technologies du vivant, de la santé et de la terre

Etablissements :

2nd degré (Collège, Lycée GT, Lycée Professionnel)

Formation de formateurs : Oui

Niveau de formation : Aucun

Prérequis éventuels :

Conditions de réalisation ou matériel/tenue à prévoir :

Connexion à distance depuis un ordinateur. Le lien sera communiqué ultérieurement.