



Titre de l'unité d'apprentissage

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996





Co-funded by
the European Union



Étapes :

L'objectif de cette activité est d'améliorer ses compétences dans l'utilisation des outils numériques pour enrichir le processus d'enseignement et d'apprentissage. Voici les compétences qu'il est possible de prendre en compte 👉 [Ici](#)

1. Vous devez maintenant **concevoir une unité d'apprentissage** pour vos élèves, en vous basant sur les modules de formation que vous avez testés. Si vous n'avez pas encore assez de connaissances, rendez-vous sur [Moodle](#) pour explorer certains des modules.
2. Structurez cette unité en créant **au moins deux activités**, appuyées par les TIC. Utilisez ce nouveau modèle d'unité d'apprentissage pour concevoir vos leçons enrichies numériquement.
3. Nous avons créé un [padlet](#) (en anglais) pour vous permettre d'échanger avec d'autres enseignants et partenaires impliqués dans le projet. Il peut être utilisé pour vous présenter, indiquer votre matière/domaine d'expertise, mais surtout pour demander de l'aide et obtenir du soutien.



Co-funded by
the European Union



Matière(s) :

Ex : Anglais, Histoire, Informatique, Économie, etc.

Niveau(x) :

Qui sont vos élèves ? Ex : classe de 1ère, lycée, etc.

Remarques :

Observations - ex : élèves de différents âges dans le même niveau, etc.

Description de la classe – Ex : compétences numériques faibles, classe créative, 1 élève à besoins spécifiques, etc.

Connaissances préalables des élèves sur le sujet – Ex : les élèves ont déjà réalisé plusieurs activités sur ce thème, les élèves n'ont aucune connaissance préalable, etc.

Objectif(s) d'apprentissage :

Décrivez les objectifs d'apprentissage que vous souhaitez atteindre.

Résultats attendus :

Décrivez les résultats que vous souhaitez obtenir.

Contenu de l'unité :

Décrivez brièvement le sujet que vous souhaitez que les élèves apprennent.



Co-funded by
the European Union



Comment vais-je motiver les élèves ?

Ex : attirer l'attention des élèves sur un thème à l'aide de la gamification/de projets, montrer l'intérêt concret du thème dans un avenir proche, etc.

Observations (si nécessaire) :

Structure de l'unité d'apprentissage :

Décrivez la liste des activités prévues pour vos élèves et leur durée.

Expliquez pour chaque activité le flux d'apprentissage (de l'enseignant vers les élèves, des élèves entre eux, des élèves vers l'enseignant).

Pour chaque étape, décrivez si et comment vous utilisez les outils et approches numériques.

S'il y a des éléments d'interactivité, expliquez aussi comment les élèves participent à la construction des savoirs.

Assignez un outil à chaque étape (si nécessaire):

Expliquez pourquoi avoir choisi ces outils :

Expliquez également comment et pourquoi vous avez utilisé ces outils numériques ou pourquoi vous avez demandé aux élèves de les utiliser pour atteindre les objectifs d'apprentissage.