

**POLE DE COMPETENCES STMS & BGB**  
**- Feuille de route -**

**Objectif principal :** Rechercher, développer et expérimenter, dans les enseignements du champ sanitaire et social et/ou des biotechnologies, des outils pédagogiques numériques appliqués à des domaines de pédagogie particuliers afin de :

- Faciliter la mise en place d'une pédagogie active et l'appropriation de la démarche technologique au sein d'activités technologiques ;
- Faciliter la prise de recul et la reformulation des acquis de la part des élèves ;
- Intégrer la prise de note dans l'usage d'outils numériques ;
- Autoriser la diversification des pratiques pédagogiques ;
- Faciliter la communication envers les familles ;
- Préparer les élèves l'inversion pédagogique qui s'observe dans les formations de l'enseignement supérieur de notre domaine.

Ces objectifs s'intègrent à ceux présentés dans la circulaire académique notamment sur le point concernant un usage de l'ENT et mis en perspective avec une évolution du mobilier scolaire et l'organisation d'une classe.

**Objectif opérationnel :** articuler les travaux autour de deux types d'outils que sont les « capsules numériques » et les « jeux sérieux numériques ».

**Axes de travail :**

**1. Capsules numériques**

- a. Qu'est-ce que c'est ?
  - ➔ rédiger un document d'accompagnement (DA, 4 pages max)
- b. Comment les produire ?
  - ➔ élaborer des tutoriels :
  - ➔ fournir des exemples d'applications

Elaborer des « capsules de capsules »

- c. Comment les utiliser dans une activité technologique ?
  - ➔ Produire des exemples d'utilisation en fonction des différentes tâches d'une AT en présentiel, en inversé
  - ➔ élaborer un document d'accompagnement (forme variée)
  - ➔ un exemple mobilisant l'ENT
- d. Diffuser
  - ➔ Les pratiques, auprès des enseignants :
    1. Articles site disciplinaire « SMS – BGB » normand
    2. Formations / animations
  - ➔ Des résultats ou exemples pour les élèves, familles.

**2. Jeux sérieux numériques**

- a. Qu'est-ce que c'est ?
  - ➔ rédiger un document d'accompagnement

- b. De quels jeux dispose-t-on ?
  - ➔ identifier des jeux adaptés aux enseignements du domaine
  - ➔ rédiger des tutoriels
  - ➔ proposer la trame d'un jeu sérieux (conception à rechercher)
- c. Comment les utiliser dans une activité technologique ?
  - ➔ Produire des exemples pédagogiques et didactiques en fonction des différentes tâches d'une AT en présentiel, en inversé
  - ➔ Rédiger un document d'accompagnement
  - ➔ un exemple mobilisant l'ENT
- d. Diffuser
  - ➔ Les pratiques, auprès des enseignants :
    1. Articles site disciplinaire « SMS – BGB » normand
      - a. Tutoriels
      - b. Usages
    2. Formations / animations
  - ➔ Des résultats ou exemples pour les élèves, familles.