



# Comment dynamiser votre enseignement ?

Out of the Books  
FESTIVAL

Enseignement : *Tous les types d'enseignement* Années : *Tous les niveaux d'enseignement*



## RESPONSABLE DU PROJET

Aude Kerkouche : [madameenseigne@gmail.com](mailto:madameenseigne@gmail.com)

## DESCRIPTION

Il est temps de dynamiser votre enseignement ! Comment ? Par le jeu, par les ateliers, par la classe virtuelle,... Toutes ces pratiques ne nécessitent pas de grandes connaissances en informatique et la formation que j'ai créé vous aidera à vous lancer dans votre changement.

## OBJECTIF

L'objectif du projet est de dynamiser la pratique de l'enseignant. Grâce à l'utilisation de différents logiciels comme Activinspire, Geogebra ou de différents sites tels que LearningApps, Kahoot, Genially, Canva, l'enseignant inclura le numérique dans sa pratique et apprendra à gamifier son enseignement.

## LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Les connaissances en gamification
- La ludopédagogie
- L'utilisation de logiciel tel que Canva, Pages, Numbers, Keynote

## POUR ALLER PLUS LOIN...

Les sites de référence ou vidéos sur le sujet :

- <https://www.madameenseigne.com/>

### Vidéo :

- <https://youtu.be/XWunK8hDhbk>

## LES DÉCLINAISONS POSSIBLES DU PROJET

- Formation
- Ateliers



## LES CONSEILS DU CRÉATEUR

- Il est temps de croire en vos capacités !