

Formations numériques activables en école

Pour toute demande de formation en école, la direction peut envoyer sa demande à clotilde.juvenet@segec.be et sylvie.gueret@segec.be

Code	Intitulé de l'offre	Formateur(s)
21fraN001	Apprendre à traiter des informations avec rigueur grâce à WebDeb	Robin Dumont
22estN001	Intégrer les nouvelles technologies en éducation musicale	Jean-Julien Filatriaux, Hélène STUYCKENS
22estN002	Création et réalisation d'un accessoire de spectacle en Worbla !	Laurent Couline
22estN003	Aborder et pratiquer le CTA Conception et Création 2D/3D	Bernard Louis
22estN004	Créa(c)tif en musique. Formation en lien avec le nouvel outil musique	Marijke Verbeeck
22estN005	Laboratoire d'outils numériques en musique. Formation en lien avec le nouvel outil musique	Marijke Verbeeck
22estN006	Le montage avec Adobe première rush et la captation vidéo avec Recolive	Karin Beckers
22estN007	Logiciel 3D : Créer, modéliser, texturer à l'aide du logiciel Blender	Catherine Brison
22estN008	Réaliser vos projets en découpe numérique	Benoît Rigau
22estN009	Créer vos propres objets 3D à imprimer	Marc Gobton
22estN010	Impression et découpe digitale + initiation aux médias et supports numériques	Nicolas Lavianne
22estN011	Intégrez la photographie numérique dans vos cours d'art et d'écriture	Frédéric Samoy
22INFN001	Renforcer l'apprentissage en mathématiques grâce au logiciel Scratch3	Laurent Debelle
22INFN002	Renforcer l'apprentissage des STEAM grâce au robot LegoSpike	Laurent Debelle
22INFN003	La robotique pour aborder les concepts de probabilité avec le robot Spike	Laurent Debelle
22infn004	Smartphones et tablettes : vos alliés en classe de géographie !	Antoine Hubert (ASBL Succy)
22laaN001	Enseigner et apprendre par le jeu vidéo	Amandine Marmu
22laaN001	Enseigner et apprendre par le jeu vidéo	Amandine Marmu
22lamN001	Ressources numériques au service de la différenciation, activités au local info	Laurence Baudson
22lamN002	Usages pédagogiques du TBI (au service des stratégies) au cours de langues modernes	Laurence Baudson
22lamN003	Un élève motivé est un élève performant !	Laurence Delfosse
22lamN004	Les outils numériques pour un enseignement flexible en cours de langues	Julie Van de Vyver
22lamN005	Les classes flexibles en langues modernes	Tristan Di Filippo

22lamN006	Enseigner les langues par les tâches et le numérique	Julie Van de Vyver
22lamN007	Tu m'impliques, j'apprends : découverte et mise en pratique d'outils numériques	Catherine Delfosse
22lamN008	Utilisation des outils numériques dans les cours de langues modernes	Catherine Delfosse
22lamN009	Découverte d'outils de publication en ligne pour les cours de langues modernes	Marianne Grandjean
22lamN010	Créer un site web pédagogique - pour ou par les élèves	Marianne Grandjean
22lamN011	Travailler l'axe écrit avec les TICE	Marianne Grandjean
22lamN012	Favoriser l'engagement en classe avec les TICE au cours de langues	Marianne Grandjean
22lamN013	Créer des séquences pour le cours de langues avec Genially	Marianne Grandjean
22lamN014	Créer et exploiter des capsules vidéos au cours de langues	Marianne Grandjean
22lamN015	Travailler la compréhension à l'audition grâce aux outils numériques	Marianne Grandjean
22lamN016	Entrainer le code avec les outils numériques	Marianne Grandjean
22lamN017	Travailler l'expression orale grâce aux outils numériques	Marianne Grandjean
22lamN018	Le portfolio numérique au cours de langues	Marianne Grandjean
22matN001	Découvrez l'utilisation de micro-contrôleurs et capteurs en mathématiques	Antoine Hubert (ASBL Succy)
22matN002	Smartphones et tablettes : vos alliés en classe de mathématiques dans le secondaire	Antoine Hubert (ASBL Succy)
22matN003	Initiation au langage Scratch: création d'animations et de jeux mathématiques.	Sandrine d'Hoedt
22matN004	Comment rédiger un document contenant des expressions mathématiques en LATEX	Sandrine d'Hoedt
22matN005	Utiliser Khan Academy pour la différenciation et la remédiation en mathématiques	Bibliothèques sans frontières
22NUM001	Cartes mentales (mind mapping) avec Xmind8	Debroeck Fabienne
22NUM002	Elaborer des activités d'apprentissage utilisant la classe inversée	Viatour Luc (Inter-team asbl)
22NUM003	Apprendre à programmer avec Scratch et les blocs de codage	Bihin Jean-Paul
22NUM004	La programmation au service des apprentissages : MakeCode et la carte Micro:bit	Bihin Jean-Paul
22NUM005	Avec le numérique, je soutiens mes élèves à besoins spécifiques.	Caspers Alexandra
22NUM006	Avec le numérique, j'inclus tous mes élèves.	Caspers Alexandra
22NUM007	La vidéo au service de la pratique professionnelle	Caspers Alexandra
22NUM008	Ma numéri-classe, j'intègre la tablette dans ma classe	Caspers Alexandra
22NUM009	Quels outils de compensation pour mes élèves à besoins spécifiques?	Caspers Alexandra

22NUM010	Quels outils numériques pour questionner mes élèves?	Caspers Alexandra
22NUM011	Un allier de plus dans ma classe... le smartphone!	Caspers Alexandra
22NUM012	Utiliser des Escape Games numériques en contexte scolaire avec Genially.	Caspers Alexandra
22NUM013	Tablette et/ou smartphone en classe : de la contextualisation à l'évaluation.	Hubert Antoine (Succy sprl)
22NUM014	Education à la citoyenneté numérique : pour des élèves digicitoyens	Hubert Antoine (Succy sprl)
22NUM015	Connaitre les bases graphiques pour créer des supports ludiques et pertinents.	Sartieaux Loïc
22NUM016	Créer des séquences numériques de cours, issues d'un cours pratique (Tuto, vidéo)	Sartieaux Loïc
22NUM017	Les outils pour créer des séquences numériques de cours	Sartieaux Loïc
22NUM018	Questionnaires dynamiques en ligne pour l'(auto-)évaluation	Gustin Arnaud
22NUM019	Vidéos boostantes pour motiver et accélérer les apprentissages : 9 postures	Bourgeois Nathalie
22NUM020	Comment rentre l'élève acteur de son apprentissage? Le portfolio, un outil concret	Hannecart Guillaume - Icard Cécilia (Cap action asbl)
22NUM021	Intégrer le numérique dans ses pratiques pédagogiques (Enseignement qualifiant)	Icard Cécilia
22NUM022	Formation Clicksafe	Child Focus
22NUM023	Gestion administrative avec Office 365 (Word, Excel, OneDrive, Outlook, PPT)	Varnaite Ruta (Ecole FDI asbl)
22NUM024	Canva, outil simple et gratuit pour créer des capsules vidéo pédagogiques	Longlez Alix
22NUM025	Des outils numériques pédagogiques simples de maîtrise et faciles d'utilisation	Longlez Alix
22NUM026	Et si vous tentiez l'escape game pédagogique dans vos cours ?	Longlez Alix
22NUM027	Se former à l'outil Genially pour mettre du génie pédagogique dans les cours !	Longlez Alix
22NUM028	Le numérique, ça vous branche ? Activités connectées et déconnectées.	Haine Sophie (Kaleidi asbl)
22NUM029	Analyse critique du paysage belge des médias d'information	Collard Yves (Média Animation)
22NUM030	Analyse critique de l'information en ligne: médias et fake news (ref-EAM)	Collard Yves (Média Animation)
22NUM031	Analyse des mécanismes de propagande et de désinformation	Collard Yves (Média Animation)
22NUM032	Comprendre et éduquer aux Fake News (formation hybride)	Tran Phu Chloé (Média Animation)
22NUM033	Comprendre et éduquer aux théories du complot	Collard Yves (Média Animation)
22NUM034	Comprendre les pratiques numériques de jeunes : sociabilité en ligne (ref-EAM)	Collard Yves (Média Animation)
22NUM035	Culture populaire : cinéma, série télé et jeux vidéo et stéréotypes (ref-EAM)	Tran Phu Chloé (Média Animation)
22NUM036	Droit et régulation des médias sociaux numériques	Collard Yves (Média Animation)

22NUM037	La vérification de l'information (fact-checking) : outils concrets	Collard Yves (Média Animation)
22NUM038	Pratiquer le stop motion en classe (ref-EAM)	Dachelet Laura (Média Animation)
22NUM039	Produire du son - créer des médias sonores (ref-EAM)	Guffens Brieux (Média Animation)
22NUM041	Créer des exercices numériques avec BookWidgets	Bongers Dimitri
22NUM042	Comprendre l'éducation aux médias numériques et l'intégrer dans ses pratiques	Hernalesteen Alyson - De Grove Kathleen
22NUM043	Des outils numériques et des ressources pour éduquer aux médias en classe	Hernalesteen Alyson - De Grove Kathleen
22NUM044	Evaluation formative efficace grâce au numérique.	Doutrelopont Alain
22NUM045	Dynamiser son enseignement	Kerkouche Aude
22NUM046	Evaluer sans s'épuiser : outils numériques au service d'une évaluation sereine	Petit Céline
22NUM047	Accompagner la lecture et l'écriture grâce aux outils technologiques	Pire Maité
22NUM048	Mise en place de l'outil informatique pour un élève à besoins spécifiques	Pire Maité
22NUM049	De simples applications au service de vos apprentissages	Tordeur Christopher
22NUM050	Mobiliser les connaissances des élèves à travers un ESCAPE GAME pédagogique	Tordeur Christopher
22NUM051	L'iPAD et la tablette android au service des élèves présentant des troubles dys	Colonval Christelle
22NUM052	Soutenir l'inclusion à l'aide du numérique dans ma classe	Boutiflat Mathilde - Legierski Manon - Franquet Alexandra -
22NUM053	La différenciation numérique	Keymeulen Renaud
22NUM054	Le podcast, technique engageante comme support de cours	Sartieaux Loïc
22NUM055	la gamification pédagogique pour engager les élèves dans leurs apprentissages (Niveau 1)	Johnen Mélissa
22NUM056	Le numérique pour mettre en œuvre la différenciation pédagogique	Technopédagogue
22NUM057	la gamification pédagogique pour engager les élèves dans leurs apprentissages (Niveau 2)	Johnen Mélissa
22NUM058	Virage numérique PAP 4.6	De Commer Evelyne
22NUM059	Utiliser les outils numériques dans une séquence de cours pratique.	Sartieaux Loïc
22NUM060	Obtenez les bases de la création de séquences numériques (Niveau 1)	Sartieaux Loïc
22NUM061	Augmentez vos compétences de création de séquences numériques	Sartieaux Loïc
22NUM062	Donnez un effet waouh à vos séquences de cours pratiques grâce aux outils numériques	Sartieaux Loïc
22NUM063	Soyez le réalisateur vidéo de leurs apprentissages !	Sartieaux Loïc
22NUM064	Transforme-toi en maître du jeu pour engager tes élèves dans leurs apprentissages. Niveau débutant	Johnen Mélissa
22NUM065	Transforme-toi en maître du jeu pour engager tes élèves dans leurs apprentissages. Niveau intermédiaire (mode concepteur)	Johnen Mélissa

22NUM066	Transforme-toi en maitre du jeu pour engager tes élèves dans leurs apprentissages. Niveau intermédiaire (mode adaptateur)	Johnen Mélissa
22NUM067	Comment rendre les élèves responsables de leurs preuves d'apprentissages grâce au portfolio numérique ?	Johnen Mélissa
22NUM068	Un badge numérique ... ? Une preuve de compétence !!	Johnen Mélissa
22NUM069	Utiliser les secrets des graphistes pour créer des supports funs et pertinents	Sartieaux Loïc
22NUM070	Devenez logique, apprenez la programmation en blocs de codage ! Niveau débutant	Declercq Stéphanie
22NUM071	Devenez logique, apprenez la programmation en blocs de codage ! Niveau intermédiaire	Declercq Stéphanie
22NUM072	L'art de rendre l'évaluation porteuse d'apprentissage et dynamique grâce aux outils numériques	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM073	Rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages grâce à des outils numériques simples	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM074	Guide de base de création et utilisation pédagogique d'un outil de collaboration	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM075	Guide de base de création et utilisation pédagogique d'un outil de présentation	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM076	Guide de base de création et utilisation pédagogique d'un outil de discussion	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM077	Engagez vos élèves dans leurs apprentissage à l'aide d'un escape game pédagogique numérique ! Niveau débutant	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM078	Engagez vos élèves dans leurs apprentissage à l'aide d'un escape game pédagogique numérique ! Niveau confirmé	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM079	Comment l'outil numérique peut-il soutenir les élèves à besoins	Johnen Mélissa, Declercq
22NUM080	Devenez un pro de la carte mentale numérique pour faciliter la conceptualisation et la structuration chez vos élèves	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM081	Rendre les élèves acteurs grâce à des exercices interactifs	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM082	La classe inversée pour rendre l'apprentissage en classe plus performant	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM083	Les appareils mobiles (smartphone, tablette), des atouts pédagogiques dans la poche !	Johnen Mélissa, Declercq Stéphanie et Sartieaux Loïc
22NUM084	Devenez logique, apprenez la programmation en blocs de codage ! Niveau expérimenté	Declercq Stéphanie
22NUM085	Outils Google (Google Workspace For Education)	Gustin Arnaud
22NUM086	Maîtriser les bases d'Excel pour une utilisation professionnelle	Marx Guy
22NUM087	Mise à niveau en informatique et bureautique	Marx Guy
22pcon041	Excel, avec tous ses atouts de statistiques, d'analyse et d'aide à la décision	Guy Marx
22Q2ND002	La domotique selon DOMESTIA (Par tablette, smartphone et PC)	Infante Joaquim
22Q2ND006	Inventor, niveau 1	Loforte Rosario
22Q2ND007	La carte Arduino dans vos cours de laboratoires et de travaux pratiques	Fraipont Marc
22Q2ND008	Initiation au monde de la robotique	Fraipont Marc
22Q3ND001	Initiation au logiciel REVIT	Lessent Régis
22Q3ND013	Initiation au logiciel de CFAO ALPHACAM en lien avec la fraiseuse CNC	Decroix Luc
22Q3ND014	Initiation au logiciel de DAO TOPSOLID'WOOD	Decroix Luc
22Q7NA005	Utiliser des outils simples pour questionner mes élèves	Catherine Libert et Geneviève Perrad
22Q7ND011	Découvrir et mettre en œuvre le potentiel des (logiciels) TBI	Thierry Degraeve et Robert Dion
22Q7ND012	Utiliser le logiciel de comptabilité BOB	Luc Kleinkenberg et Robert Dion

22Q8NI008	La vidéo un outil de réflexivité pour mes élèves ? Module 1: Filmer et monter les tutoriels des gestes professionnels	Ghislain Débora
22Q8NI009	La vidéo un outil de réflexivité pour mes élèves ? Module 2: S'initier à l'auto-confrontation sur base de la vidéo pour l'acquisition de la démarche réflexive	Ghislain Débora
22Q8NI010	La vidéo un outil de réflexivité pour mes élèves ?	Ghislain Débora
22SCHN001	Wikipédia en classe d'histoire : du lecteur au contributeur	Aurore François
22SCHN002	Des outils numériques pour soutenir les apprentissages en EDM	Marianne Quitin
22SCHN003	Quels géoportails utiliser en géographie	Marianne Quitin
22SCHN004	Organiser des observations sur le terrain avec Survey123	Carine Marion
22SCHN005	Créer une carte collaborative et l'exploiter pour synthétiser les apprentissages	Carine Marion
22SCHN006	ArcGIS Online ? Les premiers pas	Carine Marion
22schn007	Apprendre à traiter des informations avec rigueur grâce à WebDeb	Bernard Delvaux
22schn008	Réalisation de cartes, croquis et schémas avec la suite Arcgis (SIG)	Marc Billiet
22schn009	Géo : Réalisation de croquis et schémas avec la suite de Google Earth	Marc Billiet
22schn010	Réalisation de croquis et de cartes numériques diverses en géographie	Marc Billiet
22schn011	Apprendre la géographie à l'aide d'outils numériques (les bases)	Julie Paris
22schn012	Apprendre l'histoire à l'aide d'outils numériques (les bases)	Julie Paris
22schn013	Questions-réponses en ligne à propos de l'occupation du sol et des outils numériques	Julie Paris
22schn014	Apprendre l'histoire au cours d'EDM, FHG et d'histoire (approfondissement)	A déterminer
22SCIN009	Voir dans la tête des élèves à l'aide du Slowmotion - la réaction chimique	Dehon Jérémy