

9 H 1 5      1 0 H 3 0

**E-twinning** : Découvrir le dispositif eTwinning et les moyens de monter son projet européen

lieu : *Canopé Espace Présentation*

**ENT, mon bureau numérique** : Présentations des fonctionnalités pédagogiques de l'ENT qui sera déployé à la rentrée 2019 dans tous les collèges publics de l'Aube

lieu : *Canopé Espace culturel*

**Construire son environnement personnel d'apprentissage (EPA)**

lieu : *Espé Salle C11*

**Faire écrire les élèves ensemble pour faciliter les apprentissages** : pads et murs d'expression : des outils numériques qui facilitent la collaboration entre pairs et l'acquisition par tous les élèves de compétences d'écriture, d'analyse, d'argumentation et de maîtrise de la langue

lieu : *Espé Salle C06*

1 0 H 4 5      1 2 H 0 0

**E-twinning** : Découvrir le dispositif eTwinning et les moyens de monter son projet européen

lieu : *Canopé Espace Présentation*

**ENT, mon bureau numérique** : Présentations des fonctionnalités pédagogiques de l'ENT qui sera déployé à la rentrée 2019 dans tous les collèges publics de l'Aube

lieu : *Canopé Espace culturel*

**Construire son environnement personnel d'apprentissage (EPA)**

lieu : *Espé Salle C11*

**Faire écrire les élèves ensemble pour faciliter les apprentissages** : pads et murs d'expression : des outils numériques qui facilitent la collaboration entre pairs et l'acquisition par tous les élèves de compétences d'écriture, d'analyse, d'argumentation et de maîtrise de la langue

lieu : *Espé Salle C06*

**Cartable numérique pour les dys** : Présentation par Noël Diamant Berger, co-auteur de « 100 idées pour accompagner un élève dys équipé d'un cartable numérique » de ce que peut faire un élève dys équipé d'un cartable numérique.

lieu : *Canopé Espace collaboration*

**Usages du campus académique de Moodle :** Présentation du campus académique de Moodle autour des possibilités de formation, coopération, mutualisation, utilisation des ressources en classe.

Lieu : *Canopé Espace 1*

**Présentation Lycées 4.0 :** Le cadre du lycée 4.0 : Ses enjeux, les acteurs, le plan de formation et l'intégration du numérique dans son enseignement.

Lieu : *Canopé Espace 2*

**Un écran interactif à l'école maternelle :** Découverte et présentation de quelques utilisations pédagogiques d'un écran interactif dans une classe

Lieu : *Canopé Espace Présentation*

**Créer un livre numérique avec ses élèves :** créer un livre numérique ? Et pourquoi pas... Créez, éditez et publiez votre propre livre numérique multimédia avec vos élèves de façon très simple.

Lieu : *Canopé Espace culturel*

**Cartable numérique pour les dys :** Présentation par Noël Diamant Berger, co-auteur de « 100 idées pour accompagner un élève dys équipé d'un cartable numérique » de ce que peut faire un élève dys équipé d'un cartable numérique.

Lieu: *Canopé Espace collaboration*

**La web radio :** Découvrir la webradio scolaire. Éducation au média radio : écrire pour la radio, parler à la radio etc. Présentation d'outils, d'une méthodologie et de ressources permettant la création d'une émission de webradio avec des élèves, de la préparation à la diffusion en direct, ou sous forme de podcast ;

Lieu : *Canopé Espace Formation*

**Adaptation des documents à destination des élèves Dys ou en difficulté de lecture :** Comment accompagner l'enseignant dans les choix, l'installation et l'utilisation des logiciels d'aide à l'adaptation des documents numériques ? Les applications sélectionnées l'ont été par leur simplicité d'utilisation et leur rapidité de mise en œuvre.

Lieu : *Espé Salle C11*

**Créer un film d'animation avec Stop-Anime :** Stop-Anime est un logiciel pour créer un film d'animation en Stop Motion, à partir d'un simple ordinateur et d'une webcam. Il s'agira, lors de cet atelier, d'en découvrir les principales fonctionnalités en faisant quelques manipulations de base.

Lieu : *Espé - Salle C06*

**Un nouvel outil pour réaliser et partager une vidéo : Adobe Spark Vidéo :**

Présentation des fonctionnalités de bases d'Adobe Spark vidéo (créer des diapositives, ajouter du texte, des images ou une vidéo puis partager sa réalisation). Présentation de l'intérêt pédagogique. Réalisation et partage de sa première vidéo depuis un ordinateur ou depuis un Ipad personnel

Lieu : *Espé Salle C05*

**Découverte de l'image animée :** A partir de pâte à modeler et de papier découpé, réalisation d'une image animée avec l'application iMotion sur ipad.

Lieu : *Espé Salle 14*

**Le numérique au service des langues au C3** : À partir de vidéo en allemand et en anglais, les élèves vont découvrir un vocabulaire qu'ils vont réinvestir en s'enregistrant et en partageant leurs productions. Ils utiliseront Audacity et leur ENT grâce à leur tablette  
Lieu : *Espé Salle 15*

**La plus value du numérique pour enseigner l'anglais dans sa classe** : La plus value du numérique pour enseigner l'anglais dans sa classe : côté enseignant et côté élève  
Lieu : *Espé Salle 113*

**Escape game : "Un laboratoire en péril"** : Escape game pédagogique destiné aux élèves de cycle III. L'objectif est de renforcer les savoirs du socle commun des compétences de cycle III et de favoriser la collaboration des élèves.  
Lieu: *Espé Salle C13*

**Communiquer avec les parents via un ENT en maternelle** : Présentation d'expérimentations menées avec deux outils de l'ENT : le blog et le cahier multimédia.  
Lieu : *Espé Salle 114*

1 5 H 1 5

1 6 H 3 0

**Usages du campus académique de Moodle** : Présentation du campus académique de Moodle autour des possibilités de formation, coopération, mutualisation, utilisation des ressources en classe.  
Lieu : *Canopé Espace 1*

**Présentation Lycées 4.0** : Le cadre du lycée 4.0 : Ses enjeux, les acteurs, le plan de formation et l'intégration du numérique dans son enseignement.  
Lieu : *Canopé Espace 2*

**Un écran interactif à l'école maternelle** : Découverte et présentation de quelques utilisations pédagogiques d'un écran interactif dans une classe  
Lieu : *Canopé Espace Présentation*

**Créer un livre numérique avec ses élèves** : créer un livre numérique ? Et pourquoi pas... Créez, éditez et publiez votre propre livre numérique multimédia avec vos élèves de façon très simple.  
Lieu : *Canopé Espace culturel*

**Cartable numérique pour les dys** : Présentation par Noël Diamant Berger, co-auteur de « 100 idées pour accompagner un élève dys équipé d'un cartable numérique » de ce que peut faire un élève dys équipé d'un cartable numérique.  
Lieu: *Canopé Espace collaboration*

**La web radio** : Découvrir la webradio scolaire. Éducation au média radio : écrire pour la radio, parler à la radio etc. Présentation d'outils, d'une méthodologie et de ressources permettant la création d'une émission de webradio avec des élèves, de la préparation à la diffusion en direct, ou sous forme de podcast ;  
Lieu : *Canopé Espace Formation*

**QCMCam : un outil de sondage et d'évaluation au service de la classe... :**

Découverte de l'application QCMCam et présentation de quelques utilisations en classe : en calcul mental, pour s'assurer d'une bonne compréhension (travaux d'inférences, notamment), lors de séances d'orthographe négociée, mais aussi pour des révisions, des rappels de séances, des évaluations diagnostiques, ...

Lieu : Espé Salle C11

**Créer un film d'animation avec Stop-Anime :** Stop-Anime est un logiciel pour créer un film d'animation en Stop Motion, à partir d'un simple ordinateur et d'une webcam. Il s'agira, lors de cet atelier, d'en découvrir les principales fonctionnalités en faisant quelques manipulations de base.

Lieu : Espé - Salle C06

**Qr-codes et dictées adaptées :** Utilisation des QR-codes pour envoyer chaque élève vers une dictée adaptée à son niveau. Proposition d'un exemple de différenciation pédagogique grâce à l'outil numérique et l'utilisation des Qr-codes.

Lieu : Espé Salle C05

**Quelques applications pour travailler le langage en maternelle avec des tablettes :**

Présentation de projets réalisés par une enseignante avec ses élèves en classe de maternelle avec des tablettes Ipad. Manipulation par les enseignants d'applications pour travailler le langage : BookCreator, ChatterPix Kids...

Lieu : Espé Salle 14

**Programmation au cycle 2 avec Tuxbot sous windows :** Présentation du logiciel Tuxbot sous Windows (gratuit et fonctionnant hors connexion). Proposition d'une programmation au cycle 2. Découverte et manipulation sur tablette surface.

Lieu : Espé Salle 15

**Usage des tablettes et d'un ENT à l'école élémentaire :** Usage des tablettes et de l'ENT à l'école élémentaire pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages.

Lieu : Espé Salle 113

**Escape game : "Un laboratoire en péril" :** Escape game pédagogique destiné aux élèves de cycle III. L'objectif est de renforcer les savoirs du socle commun des compétences de cycle III et de favoriser la collaboration des élèves.

Lieu: Espé Salle C13

**Les systèmes embarqués à base de microcontrôleurs de type Arduino™ en physique chimie :**

Comment mettre en œuvre des activités utilisant des microcontrôleurs type Arduino™ ? le matériel, le principe  
Exemples d'activités conduites avec des élèves au collège et au lycée Retours d'expériences

Lieu : Espé Salle 114

