

De 9h15 – 10h30 :

**Surfaces interactives et séquences collectives et/ou individuelles :**

Comprendre comment utiliser des activités quelles que soient les types de surfaces interactives tactiles déployées en classe. Utiliser ces fonctionnalités pour moduler sa ou ses séquences en fonction de l'objectif pédagogique attendu

Intervenants : D. Bassut ; D. Fleury ; M. Geoffroy

**Utiliser ou créer des applications avec LearningApps**

Utiliser ou créer des applications avec LearningApps pour permettre à l'élève de s'entraîner ou d'avancer à son rythme (différenciation), de manière progressive et interactive par des exercices (type QCM, textes à trous, réponses à écrire, association,...) à donner via l'ENT (exercice dans l'onglet cours) ou la salle informatique (avec des liens hypertextes) ou via l'usage de tablettes ( avec la création de QR code)

Intervenant : E. Chapignac

**Une Webradio avec des élèves**

Cet atelier propose une présentation de l'outil Webradio et du dispositif d'initiation à l'utilisation de la radio en milieu scolaire.

Intervenant : A. Gadiou

**Escape Game : Les prisonniers de la classe**

Venez vivre une aventure unique : découverte ludique d'usages pédagogiques du numérique. Le concept de l'escape game est adapté ici au monde éducatif et numérique. Il s'agit d'arriver à s'échapper en moins de 60 min d'une pièce à l'aide de la résolution d'énigmes. Le jeu se réalise par équipe de 4, 5 ou 6 joueurs. Coopération et collaboration sont les ingrédients nécessaires à la réussite.

Intervenante : C. Lhomme - Ricard

**Décroche ton Bac ! Des ressources pour les élèves de Terminale... et les autres**

Présentation des banques de ressources disciplinaires produites dans l'académie pour accompagner les élèves de Terminale, et notamment ceux qui re-préparent le bac. Dans chaque lycée / lycée professionnel, un cours Moodle rassemble plusieurs dizaines d'activités. D'autres banques existent aussi pour le collège et le lycée.

Intervenant : S. Klein

**Usages pédagogiques d'outils collaboratifs en physique-chimie :**

Présentation d'utilisations pédagogiques d'outils collaboratifs (murs collaboratifs, nuages de mots, cartes mentales...). L'objectif étant de faciliter le travail collaboratif entre l'enseignant et ses élèves ou entre les élèves eux-mêmes.

Intervenants : P. Seube ; O. Noël

**Se COformer grâce à Viaéduc**

Comment un projet de COdéveloppement professionnel, peut-il utiliser le réseau social Viaéduc pour atteindre son objectif : la transformation des pratiques pédagogiques ? I. Un exemple de groupe de développement COprofessionnel sur Viaéduc : Viens voir I et II II. Intérêt et limites de l'utilisation de Viaéduc

Intervenantes : Z. Ben Marrak ; I. Ducrocq ; G. Quantin

De 10h45 – 12h00 :

### **L'ABC de l'impression 3D, découvertes et perception pédagogiques**

Cette formation vous permettra la découverte de l'univers de l'impression 3D, la compréhension des enjeux liés à cette nouvelle technologie et l'orientation vers différentes pistes pour l'intégration de nouvelles ressources dans vos pratiques pédagogiques.

Intervenant : R. Gallissot

### **Enseigner autrement avec eTwinning**

Présentation de la plateforme

Présentation de projets

Intervenant: H. Marot

### **Surfaces interactives et séquences collectives et/ou individuelles**

Comprendre comment utiliser des activités quelles que soient les types de surfaces interactives tactiles déployées en classe. Utiliser ces fonctionnalités pour moduler sa ou ses séquences en fonction de l'objectif pédagogique attendu

Intervenants : D. Bassut ; D. Fleury ; M. Geoffroy

### **Escape game: Les éclaireurs**

Découvrir un nouvel outil pédagogique au service des apprentissages. Participation à un escape-game pédagogique (sur les deux guerres) et présentation de la séquence pédagogique associée, des choix opérés au regard des programmes scolaires.

Intervenante : A. Médan

### **Décroche ton Bac ! Des ressources pour les élèves de Terminale... et les autres**

Présentation des banques de ressources disciplinaires produites dans l'académie pour accompagner les élèves de Terminale, et notamment ceux qui re-préparent le bac. Dans chaque lycée / lycée professionnel, un cours Moodle rassemble plusieurs dizaines d'activités. D'autres banques existent aussi pour le collège et le lycée.

Intervenant : S. Klein

### **La réalité augmentée dans mon cahier, c'est une réalité !**

Présentation d'exemples concrets d'activités pédagogiques utilisant la réalité augmentée afin d'individualiser le rythme d'apprentissage des élèves :

- Accès automatique à des activités intégrées dans un cours avec Aurasma
- Des objets 3D intégrés dans des activités avec MIRAGE

Intervenants : P. Seube ; O. Noël

### **Repérer ses traces numériques laissées sur la toile**

Faire prendre conscience aux élèves que l'utilisation du numérique laisse des traces. Utilisation d'applications proposées par Google

Intervenante : S. Villette

De 13h45 – 15h00 :

### **Jeu d'échecs à l'école**

Apprentissage des règles, mise en pratique, relation à la responsabilité personnelle, mise en place de mini-tournois en interne et en externe, utilisation de MatPat

Intervenant : V. St Sauveur

### **Un VPI à la maternelle**

Pourquoi utiliser un vidéoprojecteur interactif (VPI) à la maternelle ? Présentation de quelques activités en langage, en art, en structuration de la pensée, ... dans une classe de PS-GS.

Intervenante : K. Moulinet

### **Surfaces interactives et séquences collectives et/ou individuelles**

Comprendre comment utiliser des activités quelles que soient les types de surfaces interactives tactiles déployées en classe. Utiliser ces fonctionnalités pour moduler sa ou ses séquences en fonction de l'objectif pédagogique attendu

Intervenants : D. Bassut ; D. Fleury ; M. Geoffroy

### **Utiliser twitter au cycle 3**

Propositions d'activités avec twitter au cycle 3. Les obligations légales liées à l'activité. Présentation du dispositif dans la classe (fréquence, matériel, contraintes)

Intervenants : J.C Finck; S. Vanherpe

### **Escape game: Les éclaireurs**

Découvrir un nouvel outil pédagogique au service des apprentissages. Participation à un escape-game pédagogique (sur les deux guerres) et présentation de la séquence pédagogique associée, des choix opérés au regard des programmes scolaires.

Intervenante : A. Médan

### **Venez scratcher avec nous...**

Atelier s'adressant aux enseignants de Cycle 3 (maximum : 15 personnes) Découverte des principaux scripts de programmation de scratch, lien avec les programmes, exemple de pratique en géométrie en C3 et mise en situation de production.

Intervenants : D. Merelli ; E. Streiff

### **Utilisation de Qr Codes en classe dans le 1er degré**

Mise à disposition des participants de projets contenant des liens QR Code (livres du Salon du Livre 2016 et 2017, Exposition...). Présentation rapide de la « technique » du QR Code. Création par les participants de Qr Codes.

Intervenant : M. Raingard

### **La carte mentale en classe**

Découverte de la carte mentale, exemple de pratique en classe et mise en situation de production.

Intervenantes : M. Bouillot ; C. Panizzut

### **Des robots pour la maternelle et l'élémentaire**

Découvrir les robots Bluebot et Thymio, s'initier à leur programmation et appréhender leur utilisation en classe.

Intervenant: D. Dorkel

### **Se COformer grâce à Viaéduc**

Comment un projet de COdéveloppement professionnel, peut-il utiliser le réseau social Viaéduc pour atteindre son objectif : la transformation des pratiques pédagogiques ? I. Un exemple de groupe de développement COprofessionnel sur Viaéduc : Viens voir I et II II. Intérêt et limites de l'utilisation de Viaéduc

Intervenantes : Z. Ben Marrak ; I. Ducrocq ; G. Quantin

De 15h15 – 16h30 :

### **Jeu d'échecs à l'école**

Apprentissage des règles, mise en pratique, relation à la responsabilité personnelle, mise en place de mini-tournois en interne et en externe, utilisation de MatPat

Intervenant : V. St Sauveur

### **Objet communicant**

Présentation de deux projets de stations météorologiques connectées. Ces objets communicants permettent la diffusion d'informations provenant de capteurs, sous formes de pages web, accessibles sur tous les postes du réseau pédagogique de l'établissement, mais aussi via internet sur une tablette ou un téléphone portable. La station météorologique connectée peut être utilisée comme support au Cycle 2 « Questionner le monde », Cycle 3 « Sciences » et Cycle 4 « Technologie ».

Intervenants : J.P Bricard; S. Marcilly

### **Surfaces interactives et séquences collectives et/ou individuelles**

Comprendre comment utiliser des activités quelles que soient les types de surfaces interactives tactiles déployées en classe. Utiliser ces fonctionnalités pour moduler sa ou ses séquences en fonction de l'objectif pédagogique attendu

Intervenants : D. Bassut ; D. Fleury ; M. Geoffroy

### **La classe inversée au cycle 3 :**

Présentation du dispositif « classe inversée » mis en place par l'enseignant, objectifs, fréquence, Choix des disciplines concernées, analyse après une année de fonctionnement.

Intervenants : J.C Finck; I. Bonimond

### **Escape Game : Les prisonniers de la classe**

Venez vivre une aventure unique : découverte ludique d'usages pédagogiques du numérique. Le concept de l'escape game est adapté ici au monde éducatif et numérique. Il s'agit d'arriver à s'échapper en moins de 60 min d'une pièce à l'aide de la résolution d'énigmes. Le jeu se réalise par équipe de 4, 5 ou 6 joueurs. Coopération et collaboration sont les ingrédients nécessaires à la réussite.

Intervenante : C. Lhomme - Ricard

### **Webradio : une liaison écoles-collège**

Présentation du projet webradio Brosso & Co - Retour d'expérience Quelle organisation ? Quels apports pour les élèves ? Quels obstacles ? Quel matériel ?

Intervenants : D. Senet ; D. Merelli

### **Vers un classeur d'art numérique...**

Comment garder la trace du Parcours d'Education Artistique et Culturelle de l'élève ? Présentation d'une expérimentation sur l'ENT ONE. Découverte de l'application utilisée : création d'une page du classeur.

Intervenantes : C. Duquesnoy ; S. Gillis

### **La beebot à la maternelle.**

De la découverte à la programmation (codage, décodage d'algorithmes) : proposition d'activités et d'expérimentations avec le robot Beebot, en maternelle. Le groupe départemental de réflexion Mathématiques propose une mallette pédagogique comprenant des Beebots et un document d'accompagnement qui peuvent être empruntés auprès de la circonscription de St Julien/Arcis. Des prêts sont également possibles auprès du pôle numérique de la DSDEN (contact : ERUN de circonscription).

Intervenantes : S. Brandys; C. Duquesnoy

### **Des robots pour la maternelle et l'élémentaire**

Découvrir les robots Bluebot et Thymio, s'initier à leur programmation et appréhender leur utilisation en classe.

Intervenant: D. Dorkel

### **Se COformer grâce à Viaéduc**

Comment un projet de COdéveloppement professionnel, peut-il utiliser le réseau social Viaéduc pour atteindre son objectif : la transformation des pratiques pédagogiques ? I.Un exemple de groupe de développement COprofessionnel sur Viaéduc : Viens voir I et II. Intérêt et limites de l'utilisation de Viaéduc

Intervenantes : Z.Ben Marrak ; I. Ducrocq ; G. Quantin