

2019 - 2020

OFFRE DE
FORMATION
ET DE SERVICES

DIRECTION TERRITORIALE BRETAGNE - PAYS DE LA LOIRE
Académies de Rennes et Nantes

Formation

Accompagnement

Médiation

Conseil et expertise

au service du développement professionnel
des acteurs de l'éducation

CRÉÉZ VOTRE COMPTE SUR RESEAU-CANOPE.FR



RESSOURCES



LIVRAISON GRATUITE
DANS LES ATELIERS
CANOPÉ



ALERTES



AVIS



LISTES D'ENVIES

**Bénéficiez de fonctionnalités
spécialement conçues pour vous !**

MEMBRE DE L'ÉQUIPE ÉDUCATIVE

- Accès à des ressources exclusives
- Demandes d'achats au gestionnaire d'établissement
- Utilisation hors connexion des ressources

GESTIONNAIRE D'ÉTABLISSEMENT

- Gestion des demandes d'achats
- Paiement par mandat administratif
- Attributions des licences de produits numériques



Lidwine LAMISSE

Directrice territoriale
Bretagne - Pays-de-la-Loire

ÉDITO

Pour être au plus près de l'ensemble de la communauté éducative, Réseau Canopé, le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques, s'est réorganisé en un établissement unique. Son pilotage est relayé en région par 12 directions territoriales. Son activité d'accompagnement et de formation de la communauté éducative est déployée dans 102 Ateliers Canopé répartis sur l'ensemble du territoire national.

En Bretagne - Pays-de-la-Loire, Réseau Canopé est présent dans chaque département : nos 9 Ateliers Canopé sont à votre écoute et à votre disposition. Ils vous proposent une offre de services renouvelée ainsi qu'une offre de ressources déclinée à travers trois univers éditoriaux : Éclairer, Maîtriser, Agir.

Les Ateliers Canopé sont des lieux de proximité où vous trouverez un appui à la mise en place de vos missions. Vous pourrez y aborder tous les grands thèmes qui se rattachent aux missions fondamentales de l'école : faire partager les valeurs de la République, prendre en compte la diversité des élèves, développer la culture numérique, collaborer avec tous les partenaires de l'école, découvrir de nouveaux outils et les expérimenter pour mettre en œuvre de nouvelles pratiques.

À travers ce catalogue, nous vous présentons une offre évolutive constituée aujourd'hui d'une centaine de dispositifs de formations permettant d'étayer les connaissances et d'accompagner les pratiques professionnelles. Sachez que nous pouvons également concevoir avec vous une offre de formation sur mesure, adaptée à vos besoins, à l'activité de votre établissement et aux missions de vos agents. Pour cela, nous mettons à votre disposition l'expertise de notre équipe de 43 formateurs.

Véritable tiers-lieux et espaces de co-working, facilitateurs de rencontres et d'échanges professionnels, organisateurs de formations, d'ateliers, de séminaires, de conférences, de tables rondes, de rencontres avec des auteurs, des chercheurs, des artistes, voilà autant de raisons d'investir les Ateliers Canopé de la Direction territoriale Bretagne - Pays-de-la-Loire et de découvrir toutes nos offres.

CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Opérateur public du ministère de l'Éducation nationale, Réseau Canopé participe activement à la transformation des apprentissages et accompagne pleinement ceux qui la vivent au quotidien. Il propose un ensemble de ressources et de services innovants à destination de l'ensemble de la communauté éducative.



CRÉATEUR DE SERVICES

Notre offre de services, élaborée au plus près de vos besoins, est dispensée au sein de nos 102 Ateliers Canopé, répartis sur tout le territoire.

Nos équipes s'y investissent quotidiennement en vous faisant bénéficier de leur expertise dans l'accompagnement de vos pratiques éducatives.

CRÉATEUR DE RESSOURCES

Acteur majeur dans le numérique éducatif, notre réseau conçoit des outils pédagogiques multicanaux (imprimé, web, mobile, TV) gratuits et payants.

Notre offre de ressources s'inscrit dans 3 univers éditoriaux spécialement pensés pour répondre à vos besoins spécifiques : Éclairer, Maîtriser, Agir.

3 UNIVERS POUR RÉPONDRE À VOS BESOINS

ÉCLAIRER

Pour décrypter l'essentiel des actualités de la communauté éducative.

MAÎTRISER

Pour étayer les connaissances propres à votre métier.

AGIR

Pour vous accompagner au quotidien grâce à des outils pratiques.



ESPACE DE PROXIMITÉ

- Empruntez nos ressources et consultez nos produits numériques éducatifs.
- Bénéficiez de nos formations adaptées à vos besoins.
- Découvrez nos solutions documentaires.
- Empruntez notre matériel numérique et bénéficiez d'un accompagnement pour une prise en main personnalisée.
- Consultez nos bases de séquences pédagogiques.
- Testez de nouveaux produits et de nouvelles technologies en situation réelle.
- Réservez un espace de travail convivial pour faire avancer vos projets.
- Échangez et partagez votre expérience lors de nos animations.
- Coconstruisez vos projets : l'Atelier Canopé vous aide à faire avancer vos idées !



« J'ai découvert les interactions possibles entre le tableau numérique, l'ordinateur, les contenus multimédias et le vidéoprojecteur à l'Atelier Canopé. Depuis, mes élèves apprécient beaucoup cette nouvelle dynamique dans mes pratiques ! »

« J'ai monté un défi interne dans mon collège. Grâce à une formation dispensée par l'Atelier Canopé, j'ai découvert qu'on pouvait ouvrir ce défi aux réseaux sociaux via mon portail E-sidoc. »

« En tant que chef d'établissement, il est de ma responsabilité de sensibiliser les élèves sur les dangers et les devoirs liés à l'utilisation d'Internet. Un expert de l'Atelier Canopé s'est déplacé dans les classes pour les éclairer sur ces problématiques. »

« Je suis étudiant en master 2 MEEF. J'emprunte ou j'achète des ressources faciles à prendre en main à l'Atelier Canopé pour la préparation de mes séances. »

Retrouvez sur reseau-canope.fr

- L'ensemble de nos ressources gratuites et payantes.
- Les actualités de Réseau Canopé.
- La programmation des événements dans nos Ateliers Canopé.
- Notre offre de services.

VOTRE ESPACE PÉDAGOGIQUE SUR RESEAU-CANOPE.FR

Outils pédagogiques, formations et actions
de proximité dans plus de 100 Ateliers Canopé



UNE EXPÉRIENCE
D'ACHAT SIMPLIFIÉE



UN ENVIRONNEMENT
PERSONNALISÉ

- Alertes sur la disponibilité d'une ressource
- Livraison gratuite en Atelier Canopé
- Avis des autres utilisateurs
- Listes d'envies

- Compte selon votre profil
- Recommandations personnalisées
- Intégralité des contenus dans la bibliothèque
- Téléchargement des contenus et utilisation hors ligne

SOMMAIRE

07 **DIRECTION TERRITORIALE BRETAGNE - PAYS DE LA LOIRE**

- 10 Nos médiateurs
- 12 Nos coordonnateurs territoriaux
- 14 Nos directeurs d'Ateliers

15 **NOS ATELIERS CANOPÉ**

- 16 Présentation
- 17 Coordonnées
- 19 Abonnements

20 **NOS FORMATIONS**

- 21 Sommaire thématique
- 23 Développement des compétences professionnelles
- 27 Arts, culture et patrimoine
- 31 Documentation
- 33 Éducation et citoyenneté
- 37 Éducation aux médias et à l'information
- 41 Numérique éducatif
- 47 Pratiques pédagogiques, créativité et innovation
- 51 Inclusion scolaire

54 **NOS PRESTATIONS**

- 55 Conseil et expertise
 Conférences, tables rondes et salons
- 56 Ingénierie pédagogique et culturelle : conception d'escape game /
 Résidence Canopé

mgen^{*}

GRUPE **vyv**

MA SANTÉ, C'EST SÉRIEUX.

J'AI
CHOISI
MGEN

MUTUELLE SANTÉ - PRÉVOYANCE

Martin Fourcade et 4 millions de personnes ont choisi MGEN pour la confiance, la solidarité, l'accès aux soins de qualité et le haut niveau de prévoyance.

www.antigel.agency - 01410 - Mai 2018 - © Hervé THOUROUDE - Ce document est non contractuel

MARTIN FOURCADE
CHAMPION DU MONDE &
CHAMPION OLYMPIQUE
DE BIATHLON

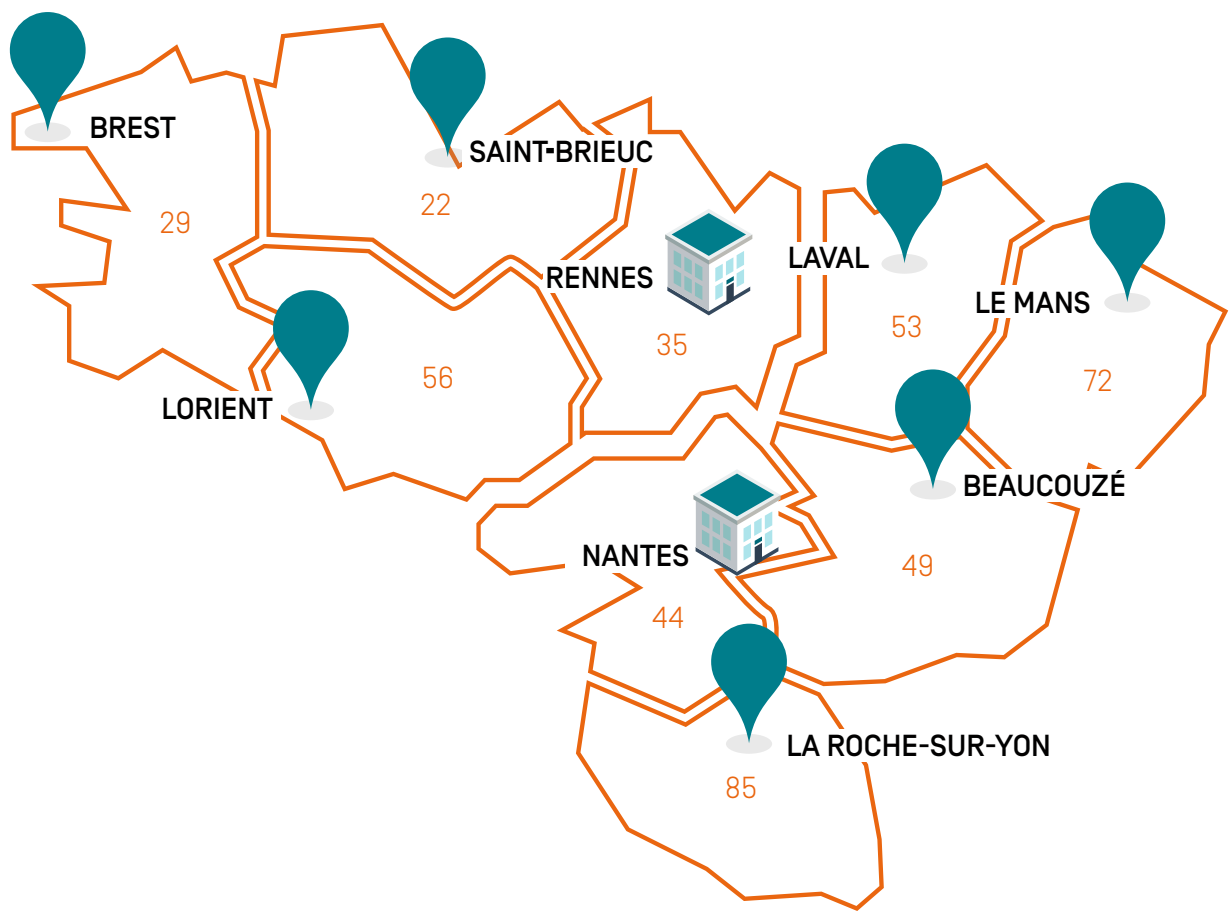


PARTENAIRE OLYMPIQUE



MGEN, Mutuelle Générale de l'Éducation Nationale, n°775 685 399, MGEN Vie, n°441 922 002, MGEN Fila, n°440 363 588, mutuelles soumises aux dispositions du livre II du code de la Mutualité - MGEN Action sanitaire et sociale, n°441 921 913, MGEN Centres de santé, n°477 901 714, mutuelles soumises aux dispositions du livre III du code de la Mutualité.

D I R E C T I O N
T E R R I T O R I A L E
B R E T A G N E -
P A Y S D E L A
L O I R E



Ateliers



Direction territoriale et atelier

Direction territoriale Bretagne - Pays de la Loire

9 départements et ateliers

Un territoire de **59290 km²**

2 académies

91000 enseignants 1^{er} et 2nd degré

6407 écoles et établissements

9 ATELIERS CANOPÉ

Ils proposent de nouveaux rendez-vous (animations du mercredi, conférences, ateliers...) adaptés aux besoins des enseignants et répondant aux priorités déclinées par les deux recteurs.

MISSIONS ET SAVOIR-FAIRE

Conseil et expertise

Épauler la communauté enseignante et ses acteurs satellites.

Accompagnement et formation

Aider à l'utilisation de ressources, d'outils spécifiques et guider les formations.

Ingénierie et services

Concevoir des scénarios pédagogiques utilisant ressources et matériels numériques.

Outils, dispositifs et plateformes

Impulser une politique d'innovation, d'outils numériques et de pratiques associées.

Édition transmédia

Créer des ressources qui offrent des principes narratifs originaux pour faire évoluer l'enseignement.

Expérimentations et usages

Développer les Ateliers en tant qu'observatoires et laboratoires des usages.



NOUS SOMMES POUR CEUX QUI RENDENT LA SOCIÉTÉ PLUS HUMAINE ET CEUX QUI EN ONT FAIT LEUR VOCATION.

PLUS DE 3 MILLIONS DE SOCIÉTAIRES NOUS FONT DÉJÀ CONFIANCE.

**GMF 1^{ER} ASSUREUR
DES AGENTS DU SERVICE PUBLIC**



ASSURÉMENT HUMAIN

Appelez le 0 970 809 809 (numéro non surtaxé, du lundi au samedi de 8h à 20h)
Connectez-vous sur www.gmf.fr

GMF 1^{er} assureur des agents du service public : selon une étude Kantar TNS de mars 2017.

LA GARANTIE MUTUELLE DES FONCTIONNAIRES et employés de l'État et des services publics et assimilés - Société d'assurance mutuelle - Entreprise régie par le Code des assurances
775 691 140 R.C.S. Nanterre - APE 6512Z - Siège social : 148 rue Anatole France - 92300 Levallois-Perret et sa filiale GMF ASSURANCES - Adresse postale : 45930 Orléans Cedex 9.

NOS MÉDIATEURS

SAINT-BRIEUC (22)

Anne-Hélène BIGOUIN

MRS* – Valorisation

anne-helene.bigouin@reseau-canope.fr

Nathalie HAUTOIS

MRS – Documentation

nathalie.hautbois@reseau-canope.fr

Marina GARNIER

MRS – Formation

marina.garnier@reseau-canope.fr

Patrick LEFORBAN

MRS – Documentation

patrick.leforban@reseau-canope.fr

Hervé PERROT

MRS – Numérique éducatif

herve.perrot@reseau-canope.fr

BREST (29)

Steven BUCAS

MRS – Formation

steven.bucas@reseau-canope.fr

David CLOAREC

MRS – Valorisation

david.cloarec@reseau-canope.fr

Sébastien MARC

MRS – Numérique éducatif

sebastien.marc@reseau-canope.fr

Brigitte PENNEC

MRS – Documentation

brigitte.pennec@reseau-canope.fr

RENNES (35)

Brigitte COURTEILLE

MRS – Formation

brigitte.courteille@reseau-canope.fr

Myriell ELFROTH

MRS – Documentation

myriell.elfroth@reseau-canope.fr

Caroline REGNAULT

MRS – Valorisation

caroline.regnault@reseau-canope.fr

Maxime VANNIER

MRS – Documentation

maxime.vannier@reseau-canope.fr

Guillaume VINIACOURT

MRS – Numérique éducatif

guillaume.viniacourt@reseau-canope.fr

LORIENT (56)

Jean BERTHELÉ

MRS – Numérique éducatif

jean.berthele@reseau-canope.fr

Blandine LE BOT

MRS – Formation

blandine.le-bot@reseau-canope.fr

Soizic NISON

MRS – Documentation

soizic.nison@reseau-canope.fr

Maud ROSSI

Assistant MRS – Documentation

maud.rossi@reseau-canope.fr

* MRS: Médiateur-trice ressources et services

NANTES (44)

Anne-Isabelle ARDEOIS

MRS – Documentation
anne-isabelle.ardeois@reseau-canope.fr

Laurent BERNARD

MRS – Numérique éducatif
laurent.bernard@reseau-canope.fr

Florian DANIEL

MRS – Formation
florian.daniel@reseau-canope.fr

Yannick JAMAIN

MRS* – Documentation
yannick.jamain@reseau-canope.fr

Caroline NOLIN

MRS – Numérique éducatif
caroline.nolin@reseau-canope.fr

Émilie SAINT-ANDRÉ

MRS – Valorisation
emilie.saint-andre@reseau-canope.fr

BEAUCOUZÉ (49)

Isabelle AUGEREAU

MRS – Valorisation
isabelle.augereau@reseau-canope.fr

Hervé BRUNET

MRS – Formation
herve.brunet@reseau-canope.fr

Claire GUIMBRETIERE

MRS – Documentation
claire.guimbretiere@reseau-canope.fr

Bernard MALBLANC

MRS – Documentation
bernard.malblanc@reseau-canope.fr

Nadia MILLET

MRS – Numérique éducatif
nadia.millet@reseau-canope.fr

LAVAL (53)

Philippe BENABEN

MRS – Formation
philippe.benaben@reseau-canope.fr

Karine BOUIN

MRS – Documentation
karine.bouin@reseau-canope.fr

Flore OLIVIER

MRS – Valorisation
flore.olivier@reseau-canope.fr

LE MANS (72)

Angélique DOISNEAU-DELESTRE

MRS – Valorisation
angelique.delestre@reseau-canope.fr

Emmanuel FAUCON

MRS – Documentation
emmanuel.faucon@reseau-canope.fr

Yannick GOURDIN

MRS – Numérique éducatif
yannick.gourdin@reseau-canope.fr

Christelle LEVEILLE

MRS – Numérique éducatif
christelle.levaille@reseau-canope.fr

Solenn MONNIER

MRS – Formation
solenn.monnier@reseau-canope.fr

LA ROCHE SUR YON (85)

Patrice AGUER

MRS – Numérique éducatif
patricia.aguer@reseau-canope.fr

Anaïs FAUCHEUX

MRS – Numérique éducatif
anais.fauchoux@reseau-canope.fr

David GUIHENEUF

MRS – Formation
david.guiheneuf@reseau-canope.fr

Marie-Noëlle MORISSON

MRS – Valorisation
marie-noelle.morisson@reseau-canope.fr

Cyril ROY

MRS – Documentation
cyril.roy@reseau-canope.fr

NOS COORDONNATEURS TERRITORIAUX

LEURS MISSIONS

Relais des orientations définies pour Réseau Canopé, les coordonnateurs territoriaux soutiennent, développent et promeuvent les projets et les actions de la Direction territoriale dans les domaines du numérique éducatif, de l'ingénierie de formation, de l'innovation, de la politique documentaire, de l'audiovisuel et des arts et de la culture.

Ils coordonnent l'action des Ateliers Canopé et des médiateurs de ressources et de services en vue d'accompagner le plus efficacement possible la communauté éducative autour des ressources pédagogiques et de leur usage.

Estelle BELINE

Arts et culture et patrimoine

07 86 01 44 52

estelle.beline@reseau-canope.fr

Christine BONFIGLIOLI

Responsable Édition

06 08 89 89 28

christine.bonfiglioli@reseau-canope.fr

Cyrille CRAPSKY

Numérique éducatif - Formation

06 30 71 91 24

cyrille.crapsky@reseau-canope.fr

Myriam RICHARD

Politique documentaire

06 45 23 40 56

myriam.richard@reseau-canope.fr

Pauline THIBEAU

Communication - Valorisation

06 49 55 97 28

pauline.thibEAU@reseau-canope.fr



Une question,
un conseil,
une demande
de devis ?

Contactez les !

HISTOIRE GÉOGRAPHIE ET NUMÉRIQUE AU COLLÈGE

HISTOIRE
GÉOGRAPHIE
—
COLLÈGE

PROGRAMMES
2016

Des séquences pour enseigner

COORDONNÉ PAR
NICOLAS ROCHER



NOUVEAUTÉ

DES SÉQUENCES POUR ENSEIGNER

Comment aider les enseignants d'histoire-géographie à mieux appréhender les potentialités offertes par les ressources numériques ? Comment penser des démarches d'apprentissage renouvelées par ces ressources (évaluation, différenciation, temps en classe/hors la classe, projet) ? Comment construire des séances adaptées aux pratiques contemporaines des élèves ?

Afin d'aider les enseignants de façon très concrète dans la mise en œuvre de ces démarches, cet ouvrage propose :

- des éclairages et des mises au point,
- plus de 30 productions pédagogiques à l'échelle de séances et de séquences,
- de nombreux outils et ressources (sitographies, focus sur des outils et des applications, glossaire).



Univers Agir
Niveau : collège
Livre 240 p.
Réseau Canopé, 2018
Réf. W0011462 – 26,90 €

Information et commande :

- reseau-canope.fr
- Les Ateliers Canopé
adresses sur reseau-canope.fr/nous-trouver
- La librairie Canopé
13, rue du Four / 75006 Paris (Métro Mabillon)
N° vert : 0 800 008 212

Au prêt et à la vente

Plus de ressources et de services
reseau-canope.fr

NOS DIRECTEURS D'ATELIERS

LEURS MISSIONS

Principaux acteurs de Réseau Canopé sur le terrain, les directeurs d'ateliers s'approprient, développent et promeuvent les projets et les actions de la Direction territoriale. Ils œuvrent au quotidien au développement de partenariats et à la mise en réseau des acteurs économiques, éducatifs, associatifs et politiques de leur territoire.

Ils déterminent le projet des Ateliers Canopé et encadrent les médiateurs de ressources et de services pour proposer aux différents publics des ressources pédagogiques adaptées, des packs services ainsi qu'un projet d'accompagnement clés en main.



Martine GEMETTO

Atelier Canopé 22 - Saint-Brieuc

06 82 33 43 26

martine.gemetto@reseau-canope.fr

Anne CHARONDIÈRE

Atelier Canopé 29 - Brest

06 08 89 89 28

anne.charondiere@reseau-canope.fr

Gérard LOEILLET

Atelier Canopé 35 - Rennes

06 48 82 90 04

gerard.loeillet@reseau-canope.fr

Christine BONFIGLIOLI

Atelier Canopé 44 - Nantes

06 08 89 89 28

christine.bonfiglioli@reseau-canope.fr

Emmanuel VASLIN

Atelier Canopé 49 - Beaucauze

06 08 16 74 50

emmanuel.vaslin@reseau-canope.fr

Vincent FOUCOIN

Atelier Canopé 53 - Laval

06 08 16 81 09

vincent.foucoin@reseau-canope.fr

Anne GUÉRIN

Atelier Canopé 56 - Lorient

07 82 30 63 08

anne.guerin@reseau-canope.fr

Alain GUETTE

Atelier Canopé 72 - Le Mans

06 11 23 69 61

alain.guette@reseau-canope.fr

Frédéric GEOFFROY

Atelier Canopé 85 - La Roche-sur-Yon

07 86 01 44 14

frederick.geoffroy@reseau-canope.fr



**Un projet, un partenariat,
un devis adapté ?**

Contactez-les !

N	O	S		A	T	E	L	I	E	R	S
C	A	N	O	P	É						

A T E L I E R S

PRÉSENTATION

ESPACES DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

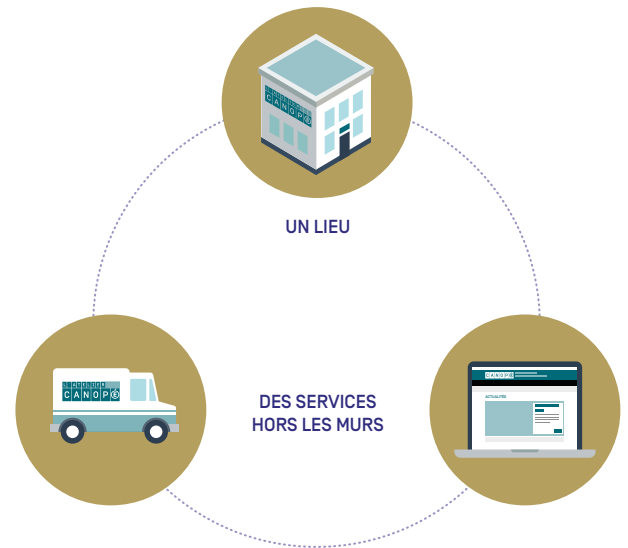
Lieux de création et d'accompagnement pédagogiques favorisant la collaboration et l'échange de pratiques entre pairs pour toute la communauté éducative, ils sont des espaces de médiation, d'innovation, de formation et d'acculturation au numérique éducatif.

À la fois lieux de formation, d'expérimentation, d'animation, les Ateliers Canopé proposent une offre de ressources et de services innovants à destination de l'ensemble de la communauté éducative.

Notre offre, élaborée au plus près des besoins des acteurs de la communauté éducative, est dispensée au sein de nos Ateliers Canopé, répartis sur tout le territoire. Nos équipes s'y investissent quotidiennement en faisant bénéficier les usagers de leur expertise dans l'accompagnement de leurs pratiques éducatives.

QUATRE SERVICES SONT PROPOSÉS AU SEIN DES ATELIERS

- L'accompagnement et la formation.
- La médiation de ressources.
- Le codesign et la scénarisation.
- Les événements pédagogiques et l'animation de communauté éducative.



L'ATELIER CANOPÉ, C'EST UN LIEU...

- De présentation de l'offre numérique éducative, de consultation ou de prêt de ressources multisupports.
- Dédié aux animations et autres événements éducatifs.
- De formation à la culture, aux médias numériques, aux usages du numérique éducatif.
- D'expérimentations pédagogiques.
- De recherche et de développement, d'innovation et de prospective, pour concevoir et tester de nouveaux produits et services.



ATELIERS

COORDONNÉES

ATELIER CANOPÉ 22 – SAINT-BRIEUC

1, rue Théodule Ribot
22000 Saint-Brieuc
T 02 56 44 01 40
cano.pe/22saint-brieuc
contact.atelier22@reseau-canope.fr
@canope_22

ATELIER CANOPÉ 29 – BREST

45, rue de l'Elorn - Immeuble Le From-
veur
29200 Brest
T 02 90 82 85 01
cano.pe/29brest
contact.atelier29@reseau-canope.fr
@canope_29

ATELIER CANOPÉ 35 – RENNES

1, Quai Dujardin
35000 Rennes
T 02 56 01 73 36
cano.pe/35rennes
contact.atelier35@reseau-canope.fr
@canope_35

ATELIER CANOPÉ 44 – NANTES

8, rue du Général Margueritte -
44000 Nantes
T 02 72 20 69 54
cano.pe/44nantes
contact.atelier44@reseau-canope.fr
@canope_44

ATELIER CANOPÉ 49 – BEAUCOUZÉ

32, rue du Landreau
49070 Beaucouzé
T 02 53 61 85 30
cano.pe/49beaucouze
contact.atelier49@reseau-canope.fr
@canope_49

ATELIER CANOPÉ 53 – LAVAL

22, rue du Docteur Corre
53000 Laval
T 02 53 22 11 66
cano.pe/53laval
contact.atelier53@reseau-canope.fr
@canope_53

ATELIER CANOPÉ 56 – LORIENT

51, avenue Chenailier
56100 Lorient
T 02 56 54 82 12
cano.pe/56lorient
contact.atelier56@reseau-canope.fr
@canope_56

ATELIER CANOPÉ 72 – LE MANS

47, avenue Frédéric Bartholdi
Bâtiment Newton - 3e étage
72000 Le Mans
T 02 53 49 12 56
cano.pe/72le-mans
contact.atelier72@reseau-canope.fr
@canope_72

ATELIER CANOPÉ 85 – LA ROCHE SUR YON

40, rue Gaston Ramon
85000 La Roche-sur-Yon
T 02 44 40 83 29
cano.pe/85la-roche-sur-yon
contact.atelier85@reseau-canope.fr
@canope_85

La prévention à l'école avec la MAE

Agréée par le ministère de l'Éducation nationale depuis 2008

I Accidents de la vie courante et premiers secours

Apprendre à porter secours

3-11 ans



Le Club des Super-Héros
Support interactif en ligne

Enseignants



Diplôme Prévention et Secours Civiques de niveau 1 (PSC1)
Formation sur 1 journée ou 2 demi-journées

I Sensibilisation aux médias

Réseaux sociaux – Droit à l'image – Cyberharcèlement

7-12 ans



Vinz et Lou sur Internet

Vidéos, jeux en ligne et BD/DVD



I Éducation à la santé

Consommations à risque – Responsabilisation

11-18 ans



Alcool drogue non merci
Exposition et kit pédagogique

11-18 ans



La drogue? Non merci!
Brochure

I Violences entre pairs

Harcèlement, Vivre ensemble

Dès 3 ans



Maël le roi des bêtises
Livre

7-11 ans



Et si on s' parlait du harcèlement à l'école?
Vidéos en ligne et livret

7-12 ans



Vinz et Lou stoppent la violence
Vidéos en ligne et BD/DVD

9-11 ans



Jeu de l'oie "Non Au Harcèlement"
Jeu de société

11-13 ans



NOUVEAU !
Jeu de l'oie pour prévenir le harcèlement, sexiste, sexuel et homophobe
Jeu de société

12-15 ans



Stop la violence!
Jeu en ligne



Accompagner petits et grands sur le chemin de la prévention

La MAE • 55 rue Bayard - 31000 TOULOUSE • 02 32 83 60 31



→ mae.fr

A B O N N E M E N T S

Nos abonnements annuels sont valables sur toute la France.
Vous bénéficiez ainsi d'un service de proximité
où que vous soyez.

I N D I V I D U E L

TARIF ANNUEL

20 €

OFFERT pour les étudiants MEEF 1 et 2 et les demandeurs d'emploi sur présentation d'un justificatif

É T A B L I S S E M E N T

TARIF ANNUEL

10 €/ENSEIGNANT

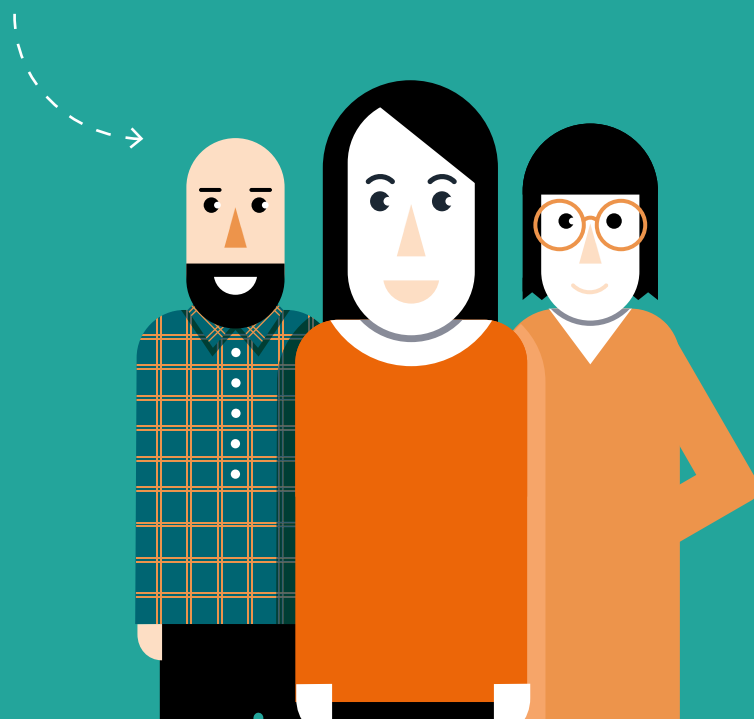
Abonnement souscrit selon le nombre total d'enseignants de l'établissement (plafonnement à 250 € par établissement et 350 € pour les cités scolaires).

Abonnement valable 1 an, dans les 100 Ateliers Canopé de France, pour l'ensemble des personnels [enseignants et non-enseignants].

R E T R O U V E Z

l'ensemble de l'offre Réseau Canopé
et la liste des animations, formations
et conférences de votre Atelier sur
reseau-canope.fr

Participez aux animations des Ateliers
et à des temps d'échanges entre pairs



N	O	S							
F	O	R	M	A	T	I	O	N	S

SOMMAIRE THÉMATIQUE

23	DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES
27	ARTS, CULTURE ET PATRIMOINE
31	DOCUMENTATION
33	ÉDUCATION ET CITOYENNETÉ
37	ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION
41	NUMÉRIQUE ÉDUCATIF
47	PRATIQUES PÉDAGOGIQUES, CRÉATIVITÉ ET INNOVATION
51	INCLUSION SCOLAIRE

FORMATION

SUIVRE UNE FORMATION RÉSEAU CANOPÉ

RÉSEAU CANOPÉ, AU SERVICE DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE DE LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE

Réseau Canopé est un opérateur de l'Éducation nationale, avec une double mission : la conception et l'édition de produits et services pédagogiques, et l'accompagnement de la communauté éducative, notamment à travers la formation pour adultes.

Réseau Canopé développe également des formations multisupports comme la plateforme M@gistère, l'un des principaux dispositifs d'e-learning en Europe.

CRÉATIVITÉ, EXPERTISE ET INNOVATION PÉDAGOGIQUE

L'innovation pédagogique est donc au cœur des missions de Réseau Canopé, afin de comprendre, d'anticiper et d'accompagner la forme scolaire de demain. Chacun de nos produits et services est conçu par une équipe d'experts (éditeurs, ingénieurs, concepteurs, médiateurs) et de spécialistes de la pédagogie, avec un objectif commun : proposer des outils de qualité et une offre de formation adaptée à vos besoins.

Dans ce catalogue, vous trouverez un ensemble de formations représentatifs de notre savoir-faire mais non-exhaustif de la totalité des services que nous pouvons proposer.

NOTRE FORCE

- Nous adaptons la formation à l'activité de votre établissement et aux missions de vos agents.
- Nous mettons à votre disposition l'expérience de nos formateurs, experts dans leur domaine.
- Nous vous garantissons un accompagnement sérieux et personnalisé.

NOS FORMULES

Pour vous former, nous vous proposons différentes formules :

- participer à nos animations gratuites (1 à 3 heures dans nos Ateliers Canopé) ;
- commander une offre de formation du catalogue ;
- commander une offre de formation sur mesure, adaptée à vos besoins.

INTERVENTION DEVANT LES ÉLÈVES ET LES PARENTS		
	1 h	3 h
Établissement abonné	90 €	255 €
Établissement non abonné	110 €	300 €
FORMATION STANDARD POUR ADULTES *		
	3 h	6 h
Établissement abonné	400 €	800 €
Établissement non abonné	475 €	950 €
PARTENAIRE PRIVILÉGIÉ OU FORMATION SUR MESURE		
	Nous consulter	

* Tous frais inclus par session de 18 stagiaires maximum.

ILS NOUS FONT CONFIANCE : INSTITUTIONNELS :



COLLECTIVITÉS :



PARTENAIRES :



ET BIEN D'AUTRES...

DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES



À DÉCOUVRIR

CANOPROF : SERVICE DE CONCEPTION, DE PUBLICATION ET DE PARTAGE DE RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Vous êtes dans une démarche de construction et de scénarisation de vos cours numériques à destination de vos élèves ?

Canoprof est un service pour vous aider à concevoir, à publier et à partager vos séquences pédagogiques selon vos propres objectifs, prérequis, activités, consignes et exercices.



Tous niveaux
Gratuit
Réseau Canope, 2016



Plus de ressources et de services
reseau-canope.fr

Découverte de Canoprof, un service pour concevoir et publier ses propres contenus pédagogiques - Niveau 1

OBJECTIFS

- Savoir utiliser Canoprof, pour produire des ressources pédagogiques multimédia, utilisables localement ou en ligne,
- apprendre à développer ses pratiques de publication, de diffusion et de partage de ressources éducatives libres.

CONTENU

- Découvrir le service Canoprof et son principe de fonctionnement,
 - créer son domaine Canoprof,
 - connaître l'environnement de travail et se familiariser avec l'interface, ses fonctionnalités et son vocabulaire spécifiques,
 - construire et publier une première activité simple espace personnel et gratuit.
- Cette formation peut être prolongée par un accompagnement à Canoprof.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Pratiques originales et efficaces pour enseigner

OBJECTIFS

- Découvrir des pratiques et méthodes pour enseigner avec une approche collaborative innovante et efficace qui visent la réussite de tous les élèves,
- pratiquer 7 méthodes présentes dans l'ouvrage « 52 Méthodes »,
- travailler en groupe pour élaborer une carte mentale.

CONTENU

- Présentation des objectifs et du déroulement de l'atelier pratique,
- éclairage théorique,
- mise en œuvre de pratiques coopératives et collaboratives pour apprendre,
- une définition des termes,
- Mise en œuvre de la coopération à l'école,
- Atelier de créativité,
- Point théorique et méthodologique sur les cartes mentales (heuristiques),
- la méthode de la galerie d'exposition,

DURÉE

De 3 à 6 heures

Canoprof avec ses élèves : co-produire des scénarios pédagogiques - Niveau 2

OBJECTIFS

- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier,
- maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique,
- s'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel,
- construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.

CONTENU

- Présentation du service Canoprof
- compétences du socle participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.

Point technique : installation des logiciels

Activité : Média chapitré Comète. Dans cette activité nous allons ajouter une question sur une vidéo existante.

Organisation :

- insérer la vidéo dans l'activité,
- segmenter la vidéo pour ajouter les questions,
- Ajouter une question,
- Publier,

Créer sa première programmation avec Canoprof - Tout niveau :

- le fonctionnement de la chaîne éditoriale,
- la rédaction structurée : séance, activités, sections, listes....
- différents items du modèle Canoprof : images et sources,
- intégrer un tableau conversion de fichiers OpenDocuments en images,
- ajouter des références.

Comment co-construire son cours avec Canoprof ?

Il s'agit de partager un atelier dans Canoprof Cloud avec un collègue.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Classes inversées, du concept à la pratique

OBJECTIFS

- Comprendre la typologie des classes inversées,
- analyser ses pratiques pédagogiques,
- mettre en corrélation pédagogie active et outils numériques,
- s'approprier de nouvelles méthodes d'évaluation.

CONTENU

Module 1 - mieux se connaître pour inverser,

Module 2 (4 ateliers à composer à la carte) - de l'usage à la pratique,

Module 3 - évaluer dans une démarche inversée,

Module 4 - moyens et méthodes techniques et pédagogiques.

DURÉE

De 6 à 24 heures

Mieux comprendre le fonctionnement du cerveau pour enseigner différemment

OBJECTIFS

- prendre consciences de certains neuromythes très fréquents,
- découvrir le fonctionnement du cerveau des apprenants,
- connaître quelques références théoriques sur les avancées des sciences cognitives dans le domaine de l'apprentissage,
- comprendre en quoi les apports de la recherche peuvent aider les enseignants en classe.

CONTENU

Cet atelier est basé sur les résultats de recherches et les écrits d'auteurs tels que Eléna Pasquinelli, Steve Masson, Stanislas Dehaene, Olivier Houdé... Après le passage en revue de quelques neuromythes, on abordera le fonctionnement du cerveau et ce que peuvent apporter les sciences cognitives à l'école.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Accueillir les élèves à besoins éducatifs particuliers dans son établissement

OBJECTIFS

Identifier les enjeux liés au décrochage scolaire, les dispositifs, les aménagements, les usages pédagogiques et les pratiques interdisciplinaires permettant la prise en compte des élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP).

CONTENU

- Typologie des troubles DYS.
- Prise en charge au sein de l'établissement dans une démarche inclusive : la loi du 11 février 2005 et les différents dispositifs d'accompagnement.
- Aménagements possibles en terme d'environnement de travail de l'élève et d'accessibilité des supports pédagogiques.
- Coordination avec l'ensemble des parties prenantes du parcours des élèves DYS (enseignants, vie scolaire, direction, AVS, MDPH...).
- Outils, ressources et usages numériques permettant l'individualisation des apprentissages et la collaboration.
- Adaptation des écrits pour faciliter l'accès aux contenus,
- Choix des polices de caractères, utilisation du clavier virtuel.
- Outils classiques et spécifiques de traitement de texte.
- Applications de réalité augmentée et cartes mentales.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'apprentissage de la lecture par le jeu

OBJECTIFS

Développer les compétences langagières par le jeu.

CONTENU

Découverte et expérimentation de jeux favorisant l'apprentissage de la lecture et permettant de différencier sa pédagogie.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'apprentissage des langues vivantes par le jeu

OBJECTIFS

Diversifier et enrichir ses pratiques d'enseignement des langues vivantes.

CONTENU

Découverte d'activités ludiques permettant la pratique des langues vivantes (vocabulaire, construction de phrases, communication...).

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'approprier les réseaux sociaux pour des usages pédagogiques

OBJECTIFS

Acquérir des exemples d'usages pédagogiques et prise en main d'un outil de réseautage.

CONTENU

Découvrir des exemples d'usages pédagogiques via les réseaux sociaux les plus utilisés sur la toile (Pinterest, Facebook, Twitter, Storify) et comment se préparer à intégrer ce type d'outil dans sa pratique pédagogique. Expérimentation d'un scénario pour prendre en main un outil de réseautage intégré dans un projet pédagogique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Lecture à voix haute

OBJECTIFS

Appréhender la lecture à voix haute et l'oralité par la mise en pratique d'exercices techniques, la respiration, la diction, les postures.

CONTENU

- Apports théoriques sur la notion de lecture à voix haute d'un texte. Il s'agit ici d'une mise en bouche et non d'une mise en scène d'un texte.
- Mise en perspective de l'exercice dans une démarche de communication.
- Lien entre cette pratique et l'estime de soi.
- La lecture à voix haute comme vecteur de la valorisation de la lecture pour et par les adolescents avec des exemples réalisés.
- Envisager par l'enseignant de former les élèves à cette pratique afin d'améliorer leur prise de parole et leurs épreuves orales d'examens.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réseaux sociaux et veille professionnelle

OBJECTIFS

Utiliser des réseaux sociaux pour sa veille professionnelle.

CONTENU

Découvrir des outils de veille, de partage et de mutualisation. Prise en main d'un réseau social. Vous connaissez sans doute Facebook, mais connaissez-vous Viaéduc, le réseau social professionnel des enseignants ? Savez-vous que Twitter peut-être un outil professionnel puissant ? Dans cet atelier, nous vous proposons de découvrir les potentialités d'usage et de services de la plateforme Viaéduc et du réseau Twitter. Nous verrons comment repérer les comptes à suivre et créer des listes et des groupes en fonction de vos centres d'intérêt. Enfin la dernière étape consiste à mutualiser et partager vos découvertes avec votre communauté.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Comment enrichir ses ressources pour différencier sa pédagogie

OBJECTIFS

Enrichir et personnaliser des ressources utilisées dans sa pédagogie.

CONTENU

Durant cette formation, découvrez plusieurs solutions ou outils permettant d'enrichir vos ressources. Apprenez ainsi à créer, diffuser et utiliser des QR codes (Quick Response Codes) et permettre ainsi un accès rapide à une information utile pour la réalisation d'une tâche. La formation vous permet d'utiliser des plateformes pour créer des QR codes et des applications permettant de les utiliser.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La voix et le corps dans la relation professionnelle

OBJECTIFS

Découvrir des méthodes pour mettre en place une relation d'autorité bienveillante et constructive. Comprendre le rôle de la voix, de la respiration et de la posture corporelle dans cette relation.

CONTENU

- Pour les enseignants, la voix est un outil pour asseoir leur mission d'autorité, dans leur pédagogie quotidienne comme dans certaines situations difficiles et conflictuelles. La voix est souffle, posture, émotion, contenu, intention et donc, relation. Les participants seront amenés à se mettre en mouvement, à expérimenter à l'aide d'exercices vocaux, posturaux et relationnels pour :
- explorer le fonctionnement de sa voix,
 - repérer les moments de fatigue et de difficultés dans sa voix liées à l'exercice de son métier,
 - dire et raconter un propos, un cours,
 - mieux appréhender le silence et l'écoute.

DURÉE

2 demi-journées

Développer ses compétences relationnelles pour une communication bienveillante et plus efficace

OBJECTIFS

Permettre aux participants d'avoir une communication plus efficace à l'école, avec les élèves, les parents, les collègues, etc.:

- en intégrant les règles à respecter pour établir un rapport de confiance avec son interlocuteur,
- en développant ses capacités d'écoute active et d'empathie,
- en s'appropriant les techniques du questionnement afin de créer des relations respectueuses.

CONTENU

Théorie, mise en pratique et outils de coaching.

DURÉE

De 3 à 6 heures

eTwinning : une plateforme collaborative pour mener des projets entre élèves

OBJECTIFS

Faire collaborer les élèves de classes différents sur une même thématique.

CONTENU

- Utiliser les différentes fonctionnalités du "Twinspace", espace collaboratif entre élèves, enseignants et invités,
- inscrire les membres du twinspace,
- déposer des ressources dans les espaces dédiés : images, vidéos, documents,
- créer des pages et donner les droits d'écriture et de lecture,
- échanger par messagerie interne, chat et forum,
- valoriser le travail collaboratif en donnant de la visibilité aux pages créées sur le web,
- valoriser le travail des élèves en obtenant un label national ou européen,
- mise en situation sur un espace d'entraînement.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Optimiser sa stratégie d'apprentissage sous l'éclairage des neurosciences éducatives

OBJECTIFS

- Découvrir le fonctionnement du cerveau des apprenants,
- prendre conscience de certains neuromythes très fréquents,
- connaître quelques références théoriques sur les avancées des sciences cognitives dans le domaine de l'apprentissage (4 piliers),
- comprendre le fonctionnement des mémoires et les principes de base de la mémorisation,
- prendre en main des outils numériques validés par la recherche favorisant l'attention ou la mémorisation,
- s'initier à la relaxation et à la pédagogie par le jeu afin de mobiliser et développer les capacités attentionnelles de l'élève en classe,
- se projeter dans un projet d'expérimentation en classe.

CONTENU

Au travers de vidéos, de quizz, d'outils interactifs et collaboratifs, explorez comment fonctionne le cerveau, essayez de distinguer fausses croyances et faits scientifiques et enfin vous découvrirez les apports de la recherche en neurosciences cognitives pour l'éducation. Grâce à diverses mises en situation, appréhendez ce qu'est l'attention, son fonctionnement et découvrez des outils pédagogiques et des pistes de mises en œuvre en classe pour favoriser l'attention de vos élèves. Après avoir fait un point sur les processus de mémorisation et sur les différentes mémoires, appréhendez des techniques et des outils favorisant la mémorisation et réfléchissez à la manière dont vous pourriez les mettre en œuvre en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



52 MÉTHODES

Pratiques pour enseigner

Comment rendre le maximum d'élèves actifs ? Comment laisser travailler les élèves entre eux ? Comment évaluer les compétences ? Comment s'assurer de l'acquisition des connaissances ? Cet ouvrage propose des réponses motivantes et originales aux questions cruciales que se posent les enseignants.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/52-methodes.html>

Prix : 39€

Favoriser la mémorisation de tous les élèves

OBJECTIFS

- comprendre le fonctionnement des mémoires,
- connaître les principes de base de la mémorisation,
- prendre conscience que la mémorisation des élèves est un enjeu pour lutter contre les inégalités scolaires,
- tester des outils favorisant la mémorisation et facilement utilisables en classe.

CONTENU

Ce module est le second d'un parcours plus global sur le thème « Sciences cognitives et apprentissages : de la théorie à la pratique ». Après un point sur le fonctionnement des mémoires, vous découvrirez et expérimenterez, diverses techniques ou outils, pouvant être mis concrètement en place en classe pour favoriser la mémorisation des élèves. Modalités : mises en situation, apports théoriques, expérimentation d'outils.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



COMMENT UTILISER LES FILMS D'ANIMATION ?

Le site «Les fondamentaux» vous propose désormais plus de 400 films d'animation pour apprendre de façon ludique les notions fondamentales en mathématiques, français, sciences, musique et enseignement moral et civique (EMC). Comment intégrer ces ressources numériques dans vos pratiques de classe ? Quels avantages apporte ce format vidéo ? Le parcours en autoformation, les témoignages d'enseignants et de parents vous donnent les bases nécessaires et des exemples pour utiliser ces vidéos avec vos élèves.

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/accueil.html>

Accès gratuit

Découvrir les usages des cartes mentales

OBJECTIFS

- Acquérir l'autonomie indispensable à la bonne utilisation d'un logiciel de création de cartes heuristiques,
- comprendre et utiliser les fonctionnalités avancées du logiciel,
- élaborer une séance pédagogique intégrant l'usage des cartes heuristiques.

CONTENU

- Présentation de la formation
- Carte mentale : définition, origine, principes, usages pédagogiques
- Prise en main du logiciel de création de la carte et réalisation d'une carte
- Travaux pratiques en autonomie
- Ressources et témoignages d'usages.

DURÉE

De 3 à 6 heures

ARTS, CULTURE ET PATRIMOINE

Découvrir le kamishibaï, un outil créatif pour raconter des histoires

OBJECTIFS

S'initier au kamishibaï pour en saisir son potentiel de développement de multiples compétences au service de l'alphabétisation.

CONTENU

Le kamishibaï est un dispositif théâtral venant du Japon qui permet de raconter des histoires avec un support que le narrateur manipule lui-même face à l'auditoire pour faire coïncider la présentation d'images et le récit qu'il déploie. La formation propose de découvrir les possibilités artistiques et pédagogiques de cet objet : développement de l'écoute, de l'observation et de l'imaginaire, de compétences en lecture à voix haute et en lecture d'images. Le kamishibaï peut s'envisager comme un outil central dans la création de projets pluridisciplinaires favorisant les relations au sein d'un groupe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'initier à la notion de propriété intellectuelle et aux droits d'auteurs

OBJECTIFS

- Acquérir l'autonomie indispensable à la bonne utilisation des œuvres régies par le droit d'auteur,
- connaître la typologie des œuvres protégées et le contexte légal de leur utilisation,
- connaître la particularité des usages liés au numérique.

CONTENU

- Initiation à la notion de droit de propriété intellectuelle et de droit d'auteur,
- initiation à l'utilisation légale des objets numériques protégés,
- points sur les licences et leurs caractéristiques,
- présentation d'outils pour faciliter la recherche d'œuvres diffusables sans ou sous certaines conditions,
- travaux pratiques de mise en situation et propositions d'utilisations pédagogiques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La photographie : appropriations pédagogiques par le jeu et la création

OBJECTIFS

Découvrir un outil d'introduction à la photographie ainsi que des prolongements et exploitations pédagogiques.

CONTENU

Par le biais d'une activité ludique sur la photographie, venez pratiquer et développer votre créativité en vous appuyant sur un jeu conçu par les Rencontres d'Arles.

Après avoir joué en équipe, vous pourrez expérimenter une mise en pratique découlant du jeu en réalisant vos propres clichés. De plus, vous découvrirez quelques repères sur la photographie qui viendront conclure l'animation.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réaliser un film en « stop motion »

OBJECTIFS

Être capable de réaliser un film d'animation en « stop motion ».

CONTENU

- Cette formation permettra :
- de découvrir différentes techniques d'animation ;
 - de découvrir les différentes phases de la réalisation d'un film d'animation (écriture du scénario, fabrication des éléments, prise de vue, montage, export et publication) ;
 - d'utiliser des logiciels ou des applications permettant une mise en œuvre de type « stop motion » (image par image).

DURÉE

De 3 à 6 heures

Créer une BD sur tablette tactile

OBJECTIFS

Découvrir l'application Book Creator et apprendre à créer une BD numérique intégrant du contenu multimédia.

CONTENU

- Présentation de l'application et exemples de réalisation,
- prise en main de l'outil et réalisation d'une BD numérique,
- visualisation et exportation du résultat.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'apprentissage des langues vivantes par le jeu

OBJECTIFS

Diversifier et enrichir ses pratiques d'enseignement des langues vivantes.

CONTENU

Découverte d'activités ludiques permettant la pratique des langues vivantes (vocabulaire, construction de phrases, communication...).

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réaliser un film avec une tablette

OBJECTIFS :

Être capable de filmer et monter un film avec une tablette numérique : scinder et déplacer des scènes, ajouter une bande son, insérer des titres, des filtres... le montage n'aura plus aucun secret pour vous !

CONTENU :

Filmer, importer des séquences filmées dans l'application, monter, exporter et partager la vidéo. Application utilisée : iMovie sur iPad.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir les outils et méthodes facilitant l'analyse filmique

CONTENU

Utiliser un logiciel d'indexation, d'annotation, d'analyse et de séquençage de contenus audiovisuels pour effectuer une analyse filmique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Jeu de piste littéraire sur tablette

OBJECTIFS

Création d'un jeu de piste sur tablette à partir de l'application Enigmapp. Le jeu a été réalisé à partir de classiques de la littérature jeunesse. D'autres usages pédagogiques sont proposés.

CONTENU

- Prise en main de l'application,
- recherche des albums sur le salon,
- réponses aux questions.

Cette application peut être proposée dans d'autres contextes : rallye-lecture de fin d'année, jeu de piste école-collège.

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'initier au tournage vidéo

OBJECTIFS

- Découvrir les notions fondamentales de prises de vue,
- scénariser un tournage vidéo.

CONTENU

- Découverte du langage audiovisuel et des règles de prises de vue : cadrage et composition, échelle de plans, scénarisation et enchaînements,
- importance du son et de la lumière,
- mouvements de caméra,
- mise en situation devant et derrière caméra (reportage, interview...),
- sensibiliser aux questions de droits : image et son.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Poésie contemporaine et écriture poétique en classe

OBJECTIFS

- Découvrir la poésie contemporaine,
- développer des compétences nécessaires à la mise en place d'ateliers d'écriture avec ses élèves.

CONTENU

- Aborder les grandes lignes de force et d'expérimentation de la poésie au XX^e siècle.
- faire le lien avec la place de la poésie et des écritures poétiques dans les programmes scolaires du cycle 3,
- participer à des exercices d'écriture poétique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir la musique en classe

OBJECTIFS

Donner des clés d'apprentissage aux enseignants non spécialistes pour la pratique du chant choral et l'écoute musicale en classe, à partir de la plateforme MusiquePrim.

CONTENU

- Chant choral : décryptage d'une partition sans savoir lire la musique, exercices de préparation à la mise en voix (posture, respiration...), travail sur la gestuelle de direction,
- écoute : exercices de relaxation et mise en condition, élaboration d'une grille d'écoute, travail sur l'écoute comparée.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Comprendre les rouages du cinéma en créant en film en stop motion

OBJECTIFS

- Comprendre les principes fondamentaux et découvrir les différentes phases de la réalisation d'un film d'animation,
- étoffer ses connaissances en outils pédagogiques sur le cinéma articulés à une pratique.

CONTENU

Les participants bénéficieront d'une formation articulant temps de pratique, apports théoriques et culturels, découverte d'outils pouvant être réinvestis dans des dispositifs pédagogiques variés.

À l'appui de la boîte L'Atelier cinéma produite par le CNC, chaque étape de la production d'un film sera expérimentée : écriture scénaristique, réalisation d'un tournage sur tablette, montage et projection.

Ces mises en situations étayées de références cinématographiques et artistiques accessibles aux enseignants sur des plateformes comme Nanouk ou Cinéma lesite.tv permettront d'envisager des projets collaboratifs entre enseignants, élèves et pouvant aussi impliquer des partenaires culturels.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Mettre ses élèves en activité à partir de ressources vidéo en anglais

OBJECTIFS

- Découvrir trois ressources audiovisuelles de l'offre de Canopé pour l'enseignement des langues,
- apprendre à les exploiter.

CONTENU

- TVLangues (extraits de journaux télévisés et accompagnement pédagogique),
- Overseas Impressions (dialogues entre locuteurs natifs sur des sujets culturels ou de la vie quotidienne et accompagnement pédagogique),
- Ciné-V.O. (extraits de films et accompagnement pédagogique).

DURÉE

De 3 à 6 heures



PARCOURS M@GISTÈRE



VOTRE PLATEFORME DE FORMATION CONTINUE

Formation des personnels de l'Éducation nationale

Plateforme en ligne

Gratuit



M@gistère est un dispositif de formation continue tutorée et interactive, conçu pour les enseignants du premier et du second degrés, qui complète l'offre de formation existante. M@gistère accompagne le plan « L'école change avec le numérique », un des grands axes de la loi de refondation de l'École.

→ Une offre de formation personnalisée.

→ Des parcours de qualité répondant à vos besoins immédiats de formation.

magistere.education.fr



« Les parcours de formation donnent à voir des pratiques de classe, des extraits de conférences de chercheurs, de didacticiens, c'est une réelle plus-value. »

DES PARCOURS CANOPÉ EN AUTOFORMATION

- « Concevoir un projet d'éducation au développement durable (EDD) en maternelle »
- « L'air en mouvement, explorer le monde à l'école maternelle »
- « Résolution de problèmes scientifiques et langage en maternelle »
- « Première approche des parcours de motricité à l'école maternelle »
- « Activités ritualisées en maternelle », etc.

QUELQUES DONNÉES CHIFFRÉES

- Une quarantaine de parcours Canopé pour l'autoformation et plus de 220 parcours dans l'offre nationale et mutualisée [académies et partenaires, dont Réseau Canopé].
- 31 000 enseignants inscrits à au moins une session de formation.
- Des parcours Canopé accessibles dans l'offre de formation complémentaire depuis la page d'accueil M@gistère.

DOCUMENTATION

Créer et animer une rubrique sur son portail documentaire

OBJECTIFS

Maîtriser la fonctionnalité « création de rubrique » du portail documentaire e-sidoc.

CONTENU

- Définir sa rubrique,
- utiliser les équations de recherche,
- sélectionner les sources,
- intégrer les sources de manière dynamique,
- publier.

Les enseignants documentalistes travailleront directement sur leur portail avec des apports proposés par le médiateur.

DURÉE

De 3 à 6 heures

BCDI : premiers pas avec le logiciel

OBJECTIFS

Savoir utiliser les fonctions de base de BCDI pour répondre à la gestion quotidienne d'un CDI.

CONTENU

- Appréhender le logiciel dans ses spécificités,
- se familiariser avec les principes de sécurité et de sauvegarde de la base, maîtriser la saisie et modification des fiches emprunteurs, le prêt/retour/réservation de documents, le bulletinage,
- exercices pratiques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

BCDI : gestion des emprunteurs et du prêt

OBJECTIFS

Savoir utiliser les fonctionnalités de BCDI relatives à la gestion des emprunteurs et du prêt.

CONTENU

- Comprendre le principe de l'interconnexion BCDI/e-sidoc/e-lyco,
- maîtriser l'importation des fiches emprunteurs depuis e-lyco ou la base du secrétariat,
- gérer les prolongations et les réservations de prêts,
- paramétrer le prêt : profils de prêt, gestion du calendrier,
- maîtriser la gestion de séries.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Utiliser Hibouhèque dans la gestion de sa BCD

OBJECTIFS

Découvrir et savoir utiliser le service en ligne Hibouhèque.

CONTENU

Formation au logiciel documentaire Hibouhèque. Ce service, simple et intuitif, permet la gestion d'une bibliothèque d'école (BCD). Ne nécessitant aucune installation, il est accessible aux élèves dès la maternelle. La formation peut être déployée en école.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Créer une BD sur tablette tactile

OBJECTIFS

Découvrir l'application Book Creator et apprendre à créer une bande dessinée numérique intégrant du contenu multimédia.

CONTENU

- Présentation de l'application et exemples de réalisation
- prise en main de l'outil et réalisation d'une BD numérique,
- visualisation et exportation du résultat.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Promouvoir la lecture au travers d'une bande annonce

OBJECTIFS

Réaliser un film d'animation à partir de la lecture d'un ouvrage.

CONTENU

- Présentation du book-trailer ou bande-annonce d'un livre,
- démarche de conception,
- droits d'auteur et droits à l'image,
- Prise en main du logiciel étape par étape,
- réalisation d'un scénario et du book-trailer associé.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Prise en main e-sidoc (plusieurs niveaux)

OBJECTIFS

- Connaître le fonctionnement du portail documentaire e-sidoc (CMS),
- organiser son portail documentaire,
- organiser le contenu de son portail documentaire,
- améliorer la présentation des actualités et des articles,
- enrichir son portail à l'aide de contenus pré-existants,
- proposer à ses usagers des documents,
- animer son portail en y intégrant des objets du web 2.0,
- susciter les usages,
- proposer à ses usagers des documents que l'on a créés ou réalisés par un enseignant, un élève...,
- animer son portail en y intégrant des objets du web 2.0.

CONTENU

- Réaliser les démarches administratives auprès de la CNIL,
- créer une rubrique,
- créer une actualité,
- créer un article,
- créer un nouvel espace d'information,
- intégrer des avis lecteurs,
- éditer des statistiques d'utilisation.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Lecture numérique

OBJECTIFS

Développer l'accès et l'usage du livre numérique.

CONTENU

- La lecture numérique, qu'est-ce que c'est ? Trouver des livres numériques gratuits et découvrez :
- les moyens de lire des livres numériques (liseuse, tablette, ordinateur, smartphone...),
 - un dispositif de mise à disposition d'une bibliothèque numérique dans un établissement scolaire (la bibliobox),
 - les stagiaires pourront manipuler différents terminaux de lecture (tablettes, ordinateur) et utiliser diverses bibliothèques numériques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Tâches de fin d'année avec BCDI

OBJECTIFS

- Désherbage,
- récolement et inventaire,
- harmonisations et mise à jour de la base,
- édition de statistiques et d'indicateurs d'activité,
- préparation de la base emprunteurs pour la rentrée.

CONTENU

- Préparer la fin d'année scolaire et l'année scolaire à venir avec BCDI,
- découvrir le fonctionnement de la solution documentaire BCDI,
- rédiger et mettre en forme le bilan de fin d'année du CDI.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Construire une politique documentaire en EPLE

OBJECTIFS

Il s'agit de former les enseignants documentalistes à la méthodologie de projet en vue de développer une vision stratégique sur leur service et formaliser un projet pour le CDI par une politique documentaire concertée.

CONTENU

Mettre en place une politique documentaire en respectant une méthodologie qui est proposée :

- établir un diagnostic,
 - élaborer un processus,
 - déterminer des priorités.
- Réinterroger la forme scolaire « mon CDI idéal » et repenser les espaces documentaires au besoin.

DURÉE

De 3 à 6 heures

ÉDUCATION & CITOYENNETÉ

Apprendre la coopération par le jeu

OBJECTIFS

– Découvrir et expérimenter des activités ludiques pour favoriser l'esprit de coopération.

CONTENU

Le jeu est un bon outil pour développer l'esprit de coopération en classe. Cet atelier animé par l'OCCE propose des pratiques et des activités ludiques favorisant la coopération.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Comprendre les réseaux sociaux, leurs pratiques, leurs enjeux

OBJECTIFS

Acquérir une meilleure connaissance des réseaux sociaux pour mieux accompagner leurs usages auprès des adolescents.

CONTENU

Découvrir les réseaux sociaux, leurs pratiques, leurs enjeux sociétaux, pour permettre aux éducateurs (enseignants, parents, animateurs...) d'accompagner les jeunes connectés :

- état des lieux,
- réseaux sociaux et présence sociale,
- les nouvelles tendances,
- les nouveaux usages des ados,
- les réseaux sociaux vus par les jeunes,
- les côtés positifs des réseaux sociaux,
- Internet, un espace sans risques ?

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser les échanges entre élèves avec des jeux coopératifs

OBJECTIFS

Découvrir et expérimenter des activités ludiques pour favoriser l'esprit de coopération.

CONTENU

Proposer différents jeux de plateau qui mettent en œuvre la coopération des joueurs en évitant la concurrence et la compétition.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Développer l'estime de soi chez les élèves

OBJECTIFS

Découvrir et expérimenter des activités ludiques favorisant l'estime de soi. Pouvoir les réinvestir auprès des élèves.

CONTENU

Plusieurs activités ludiques, progressives dans la connaissance de soi et des autres, permettront, au cours de la journée, de travailler sur l'estime de soi et l'intégration au sein d'un groupe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Vivre et partager une expérience citoyenne par le jeu

OBJECTIFS

Sensibiliser les élèves, de manière ludique, aux questions relatives à la Loi.

CONTENU

Connaître la Loi, la comprendre et l'accepter, aide à grandir et à devenir citoyen. Le jeu «Place de la Loi» établit un dialogue passionnant entre jeunes et adultes, à partir de situations concrètes. Cet outil accompagne la mise en œuvre de l'enseignement moral et civique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Éducation au développement durable, manger équilibré et responsable

OBJECTIFS

Proposer des pistes d'animations pour éveiller les enfants à l'importance d'une alimentation équilibrée et respectueuse de l'environnement.

CONTENU

Cette formation propose d'aborder l'alimentation sous l'angle de la santé et du développement durable. Cette entrée en matière permettra d'expliquer des notions telles que l'alimentation locale, la saisonnalité, la biodiversité mais également l'importance de bien manger pour rester en bonne santé. Différentes pistes pédagogiques seront proposées pour aborder ces notions en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La médiation par les pairs en milieu scolaire

OBJECTIFS

- Découvrir les prérequis de la médiation par les pairs,
- gérer les conflits,
- élèves médiateurs,
- gestion coopérative des conflits.

CONTENU

Cette formation, vise à faire découvrir les prérequis de la médiation entre les pairs (tant du côté des enseignants que du côté des élèves). Elle s'organise autour de 4 temps :

- la mise en situation: présentation d'activités à faire vivre aux enseignants qu'ils pourront ensuite mettre en œuvre avec leurs élèves,
- la connaissance de soi : identifier ses émotions, apprendre à reconnaître les émotions de l'autre,
- les bases de la communication non violente: savoir transmettre un message clair, savoir dire "je",
- le conflit : pourquoi ? comment peut-on en sortir ?
- l'aide extérieure : le rôle des élèves médiateurs.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Initiation à la Communication Non Violente

OBJECTIFS

Découvrir le concept de Communication Non Violente. En expérimenter les techniques pour les intégrer dans sa communication.

CONTENU

Cette formation propose une découverte de la Communication Non Violente :

- le concept,
- les facteurs qui bloquent la communication et génèrent la violence,
- les 4 clés du processus : observation / évaluation, sentiments / jugements ou interprétations / demande, exigences,
- la compréhension des mécanismes internes.

Plusieurs mises en pratique des techniques exposées sont réalisées au cours de la formation.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Le réseau social d'enseignants européens : eTwinning

OBJECTIFS

Découvrir le réseau social d'enseignants eTwinning pour construire des projets nationaux et européens.

CONTENU

- Utiliser les différentes fonctionnalités de "etwinning live" pour être identifié facilement,
- rechercher des partenaires,
- accéder aux projets des etwinneurs,
- échanger par messagerie interne,
- annoncer un événement,
- organiser une visioconférence,
- monter un projet avec un partenaire,
- solliciter un partenaire pour rejoindre un projet,
- mise en situation avec le profil etwinning des stagiaires.

DURÉE

De 3 à 6 heures

A la découverte d'eTwinning

OBJECTIFS

- Comprendre l'intérêt d'un projet européen,
- connaître l'existence d'une communauté prête à aider dans la mise en place d'une pédagogie de projet
- susciter l'envie de monter un projet,
- rejoindre la communauté eTwinning.

CONTENU

- Présentation du dispositif eTwinning,
- découverte de projets existants,
- description et analyse des projets repérés,
- inscription à eTwinning,
- quizz de vérification des connaissances acquises.

DURÉE

De 3 à 6 heures

L'enseignement explicite : une chance pour la pédagogie

OBJECTIFS

La multiplication des enquêtes nationales et internationales montrant le rôle de l'école dans la reproduction voire l'aggravation des inégalités scolaires nous rend plus attentifs aux pédagogies qui s'y exercent. L'idée que certains élèves seraient, en fonction de leur socialisation familiale, plus connivents que d'autres avec les codes scolaires s'impose et suscite une demande d'explicitation susceptible de rendre les conditions de réussite plus égales. Cette intervention reviendra sur des analyses fondatrices de cette exigence et s'interrogera sur la finalité, la nature et les modalités des explicitations souhaitées.

CONTENU

Loin de donner des réponses factuelles qui sont toujours de la responsabilité individuelle et collective des enseignants, il s'agira d'éclairer quelques aspects de cette question en établissant notamment des différences entre ce qui fait sous-entendu ou malentendu, entre ce qui relève de l'implicite ou du tacite des situations d'apprentissage.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Des jeux pour favoriser le vivre ensemble

OBJECTIFS

Favoriser le développement des compétences psychosociales par le jeu.

CONTENU

Proposer différents jeux de plateau qui mettent en œuvre la coopération des joueurs en évitant la concurrence et la compétition.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Escape Game Les valeurs de la République

OBJECTIFS

- Découvrir les ressources pédagogiques autour de cette thématique,
- découvrir une nouvelle approche pédagogique favorisant l'intelligence collective.

CONTENU

- Réalisation de l'escape game « La concorde » sur les valeurs de la République en groupe de 8 participants maximum,
- débriefing sur l'approche pédagogique.
- débriefing sur les ressources abordées et approfondissement de leur découverte.
- prise en main d'une ressource et construction d'une séquence pédagogique utilisable en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Des ressources numériques pour éduquer au développement durable

OBJECTIFS

Faire connaître aux enseignants des solutions éducatives autour du développement durable.

CONTENU

Canopé et la MAIF sont engagés dans une action commune visant à faire connaître leurs différentes ressources numériques accessibles aux enseignants mais aussi, pour certaines, aux parents, aux élèves, aux éducateurs...

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCES



50 ACTIVITÉS POUR L'ÉGALITÉ FILLES-GARÇONS

Cet ouvrage se présente en 2 tomes, il s'adresse aux enseignants de la maternelle à la 6^e, ainsi qu'en SEGPA. Il aide à la mise en place d'une politique volontariste qui permet à tous d'essayer de dépasser les stéréotypes sexistes et de favoriser l'égalité entre les filles et les garçons.

https://www.reseau-canope.fr/notice/50-activites-pour-egalite-filles-garcons_11019.html

Tome 1 : imprimé 17,00 € | PDF 7,99 €

Tome 2 : imprimé 22,90 € | PDF 8,99 € | ePub : 8,99 €



CONFLITS À L'ÉCOLE

Savoir les prendre en compte pour un meilleur climat scolaire.

Quelles sont les clés pour comprendre les conflits en milieu scolaire et comment agir ?

S'appuyant sur des témoignages, des situations commentées et des analyses, ce web-documentaire apporte des éclairages sur les conflits et propose des outils visant à les dépasser. Il s'organise autour de trois entrées : repérer, comprendre, agir...

<https://www.reseau-canope.fr/conflits-ecole/#Accueil>

En libre accès



LE COMPLICITISME : DÉCRYPTER ET AGIR

D'où vient le complotisme ?

Comment fonctionne-t-il ?

Que peut l'école face à lui ?

La communauté éducative doit plus que jamais disposer d'éléments d'analyse et d'outils efficaces pour poursuivre cette mission essentielle : le développement de l'esprit critique.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/le-complotisme-decrypter-et-agir.html>

Imprimé : 9,90 €

PDF : 3,49 €

EPub : 3,49 €

Insultes, agressions,
accidents... contre
les risques du métier,
vous avez prévu quoi ?

OFFRE MÉTIER DE L'ÉDUCATION

UNICOP : 33 1 77 37 87 87 - © PHOTO : Shutterstock - Juin 2018 - 14477

www.autonome-solidarite.fr
www.maif.fr/offreeducation



assureur militant

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Créer un magazine collaboratif en ligne pour travailler l'expression écrite et l'esprit critique

OBJECTIFS

- Connaître les grandes étapes de la conception d'un journal en ligne,
- connaître les principes de mise en page,
- acquérir l'autonomie nécessaire à la création d'un journal en ligne (Madmagz).

CONTENU

- Présentation de magazines créés dans le cadre d'un projet pédagogique,
- découverte des principes de fabrication et de mise en page d'un journal,
- prise en main de la plateforme Madmagz.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réalisation d'un webdocumentaire en classe via l'utilisation d'un logiciel accessible en ligne

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctionnalités du logiciel RacontR.

CONTENU

- Présentation du logiciel RacontR permettant de réaliser un webdocumentaire.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Hackathon Médias

OBJECTIFS

Produire un média (son/image/ vidéo) pour valoriser un projet pédagogique.

CONTENU

Votre mission si vous l'acceptez : produire un média en 1 ou 2 jours. Vous serez répartis en groupes de 3 à 4 personnes afin de réaliser des enregistrements audio, vidéo, et les mettre en forme. Ces 2 jours de défi vous permettront de vous former aux bases de la captation sonore, du montage vidéo, et de la mise en ligne.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Débat sur les usages numériques avec le jeu Médiasphères

OBJECTIFS

- Initier les élèves à l'EMI de façon ludique,
- éduquer à la citoyenneté numérique par le jeu,
- développer la responsabilité et esprit critique des élèves.

CONTENU

- Proposer aux élèves un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias,
- donner la parole aux élèves sur des situations vécues,
- favoriser la pratique du débat et de la prise de parole collective,
- découvrir et manipuler un outil pédagogique pour accompagner les pratiques de classe sur les trois entrées d'éducation aux médias proposées dans le jeu :
 - ma vie numérique,
 - citoyenne numérique,
 - citoyen numérique,
- Connectée, connecté.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découverte de la webradio scolaire

OBJECTIFS

Découvrir la webradio scolaire à travers un exercice enregistré.

CONTENU

- Présentation de l'objectif de l'animation,
- écoute d'une chronique radio et échanges autour de la question : qu'est-ce que parler à la radio a de spécifique ?
- exercice enregistré de lecture de chronique,
- bilan de l'exercice,
- présentation de plusieurs ressources et des possibilités d'accompagnement par l'Atelier Canopé,
- bilan de l'action.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Créer et modifier des fichiers son pour/avec des élèves

OBJECTIFS

Maîtriser les techniques nécessaires de montage audio avec un logiciel libre et gratuit (prises de son, émissions radio, podcasts diffusés sur le web).

CONTENU

- Présentation des techniques de bases du montage audio (montage multipistes, correction et retouche, effets, mixage, export et conversion de fichiers audio ...),
- exercice de montage audio avec un logiciel libre et gratuit (Audacity),
- exploration de solutions de diffusion pour mettre à disposition un fichier son sous forme de podcast. Trouver des sons libres de droit sur internet.
- exemples d'usages pédagogiques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Préparer et réaliser une interview audio ou vidéo

OBJECTIFS

Être capable de réaliser des interviews pour accompagner ses présentations ou pour dynamiser un projet de classe.

CONTENU

Analyses d'interviews radio ou TV suivies de mise en situation vidéo.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



MÉDIASPHÈRES, L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS... VERSION LUDIQUE !

Médiasphères est un jeu de plateau, dont l'objectif est de proposer aux élèves un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux élèves, sur des situations qu'ils ont pu vivre.

Ce jeu a été entièrement conçu dans une démarche de codesign. Il est le fruit d'une réflexion collective, coconstruction entre enseignants et l'équipe de l'Atelier Canopé des Yvelines, provenant d'un véritable besoin dans les établissements.

Retrouvez les informations et retours d'usages du jeu sur <http://www.reseau-canope.fr/createice/> [rubrique retours d'usages/Jeu Médiasphères]

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

S'approprier les réseaux sociaux pour des usages pédagogiques

OBJECTIFS

- Découvrir des exemples d'usages pédagogiques,
- prendre en main un outil de réseautage.

CONTENU

Découvrir des exemples d'usages pédagogiques via les réseaux sociaux les plus utilisés sur la toile (Pinterest, Facebook, Twitter, etc.) et se préparer à intégrer ce type d'outil dans sa pratique pédagogique. Expérimentation d'un scénario pour prendre en main un outil de réseautage intégré dans un projet pédagogique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'initier à la notion de propriété intellectuelle et aux droits d'auteurs

OBJECTIFS

- Acquérir l'autonomie indispensable à la bonne utilisation des œuvres régies par le droit d'auteur,
- connaître la typologie des œuvres protégées et le contexte légal de leur utilisation,
- connaître la particularité des usages liés au numérique.

CONTENU

- Initiation à la notion de droit de propriété intellectuelle et de droit d'auteur,
- initiation à l'utilisation légale des objets numériques protégés,
- points sur les licences et leurs caractéristiques,
- présentation d'outils pour faciliter la recherche d'œuvres diffusables sans ou sous certaines conditions,
- travaux pratiques de mise en situation et propositions d'utilisations pédagogiques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Comprendre les réseaux sociaux, leurs pratiques, leurs enjeux

OBJECTIFS

Acquérir une meilleure connaissance des réseaux sociaux pour mieux accompagner leurs usages auprès des adolescents.

CONTENU

Découvrir les réseaux sociaux, leurs pratiques, leurs enjeux sociétaux, pour permettre aux éducateurs (enseignants, parents, animateurs...) d'accompagner les jeunes connectés :

- état des lieux,
- réseaux sociaux et présence sociale,
- les nouvelles tendances,
- les nouveaux usages des ados,
- les réseaux sociaux vus par les jeunes,
- les côtés positifs des réseaux sociaux,
- Internet, un espace sans risques ?

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réaliser un reportage audio ou vidéo avec ses élèves

OBJECTIFS

Il s'agit de former les enseignants documentalistes à la méthodologie de projet en vue de développer une vision stratégique sur leur service et formaliser un projet pour le CDI par une politique documentaire concertée.

CONTENU

- Mettre en place une politique documentaire en respectant une méthodologie qui est proposée :
- établir un diagnostic, élaborer un processus et déterminer des priorités.
- réinterroger la forme scolaire « mon CDI idéal » et repenser les espaces documentaires au besoin.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Apprendre et enseigner avec l'Open Data : exploitation et visualisation des données dans ses pratiques pédagogiques

OBJECTIFS

- Comprendre les bases de données et utiliser les principaux portails de données : big data, open data et plateformes collaboratives,

- s'approprier des outils d'exploitation de données : tableur, grapheur, textométrie, cartographie, iconographie,
- s'initier à la méthodologie de datavisualisation,
- découvrir des utilisations pédagogiques : Infographie et datavisualisation, défi datasprint, classe collaborative, data design, data journalisme.

CONTENU

- Présentation de travaux réalisés à partir de données ouvertes (infographies, datavisualisation, cartographies, publications ouvertes, wiki...),
- construction de la notion de communs libres,
- prise en main d'outils pour exploiter des informations de l'open data et des publications scientifiques ouvertes,
- production d'une datavisualisation.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Préparer et enregistrer une émission de webtv avec ses élèves

OBJECTIFS

- Découvrir le média télévision et ses techniques,
- produire des contenus vidéo dans les conditions du direct,
- être capable de concevoir un projet de webtv avec ses élèves,
- former à l'esprit critique des élèves et éduquer aux médias.

CONTENU

- Éducation au média télévision,
- création et animation d'une émission de webtv avec ses élèves,
- présentation d'outils, d'une méthodologie et de ressources permettant la création d'une émission de webtv, de la préparation à l'enregistrement dans les conditions du direct.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Création et animation d'une webradio avec ses élèves

OBJECTIFS

- Découvrir le média radio et ses techniques,
- découvrir la webradio scolaire,
- produire des contenus radio,
- être capable de concevoir un projet de webradio avec ses élèves,
- identifier les facteurs permettant de pérenniser un projet dans un établissement scolaire.

CONTENU

- 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,
- mise en place un projet de webradio dans son établissement, pérennisation,
- les stagiaires sont amenés à créer, en groupes, une émission complète de radio. La visite d'une radio, ou l'intervention d'un professionnel de la radio, est prévue.

DURÉE

De 3 à 6 heures



**Le centre pour l'éducation
aux médias et à l'information**

Missions

Le CLEMI, service de Réseau Canopé, est chargé de l'Éducation aux Médias et à l'Information (ÉMI) dans l'ensemble du système éducatif français.

Objectifs



FORMER les enseignants et accompagner les élèves vers un usage autonome et réfléchi de leurs pratiques médiatiques



PRODUIRE ou co-produire des ressources et des outils pédagogiques en ÉMI



ACCOMPAGNER la création de médias scolaires

SUIVRE L'ACTUALITÉ DU CLEMI ET DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION



clemi.fr



facebook.com/clemi.fr



@LeCLEMI - @LaSpme
@VeilleduCLEMI
#ÉducMédiasInfo



www.clemi.fr/newsletter

CLEMI

391 BIS RUE DE VAUGIRARD 75015 PARIS

Tél. 01 53 68 71 00 - contact@clemi.fr

NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Créer des activités interactives sur internet

OBJECTIFS

Réaliser pour, avec et par les élèves des activités interactives, ludiques et formatives à partir d'un site en ligne gratuit.

CONTENU

Nous vous proposons de découvrir, de créer des activités en exploitant "des coquilles" variées : quizz, annotation de vidéos, images actives..., via le site de LearningApps.

Vos réalisations finales sont accessibles via des QR codes créés lors de la validation définitive de votre support. Apprenez également à créer et exploiter des QR codes. LearningApps vous permet de réaliser des supports sur-mesure pour vos cours.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir l'interactivité de son TNI/VPI

OBJECTIFS

Utiliser les fonctions interactives de base de son TNI/VPI.

CONTENU

- Prendre en main un logiciel libre et multiplateforme adapté à tous les tableaux numériques interactifs,
- découvrir quelques usages pédagogiques simples,
- construire ses premiers supports interactifs.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Maîtriser l'interactivité de son TNI/VPI

OBJECTIFS

Approfondir ses usages du TNI ou du VPI.

CONTENU

- Faire évoluer des supports existants pour les rendre interactifs,
- intégrer des contenus multimédias à ses séquences,
- mettre de l'interactivité dans sa discipline,
- créer des liens vers d'autres contenus,
- exporter des documents.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Le récit interactif dans sa pratique pédagogique, une aventure à hyperliens

OBJECTIFS

- Concevoir et réaliser une fiction interactive,
- connaître les typologies de récits interactifs,
- apprendre à utiliser l'outil numérique « Twine » pour la réalisation de fictions interactives.

CONTENU

- Éclairage théorique et historique: découverte du principe du récit interactif,
- la typologie des récits interactifs : du récit enrichi à l'hyperfiction,
- la narratologie : de l'histoire linéaire à l'histoire à embranchements,
- mise en œuvre : conseils, outils, exemples et exercices d'application,
- Prise en main de l'outil : TWINE

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir, prendre en main et utiliser le robot programmable BlueBot

OBJECTIFS

Apprentissage de la programmation. Établir des scénarios pédagogiques incluant ces robots ainsi que leur système de programmation.

CONTENU

Durant cette formation, vous apprendrez à manipuler et à exploiter pédagogiquement le robot BlueBot, une petite coccinelle qui se déplace en fonction du parcours codé qui lui a été ordonné.

Elle peut être commandée depuis une barre de programmation ou une application. Une manière simple et ludique d'initier les élèves au codage, à la programmation et au repérage dans l'espace.

Les possibilités d'exploitations en classe sont nombreuses, du cycle 1 au cycle 3.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir et prendre en main un logiciel de programmation

OBJECTIFS

- Prendre en main le logiciel Scratch
- Produire une animation en s'appuyant sur un scénario.

CONTENU

Scratch est un logiciel de programmation adapté aux élèves à partir de 8 ans. Au cours de cette formation, vous devrez produire une animation à partir d'un scénario imposé ou d'un scénario créé par vous-même. Auparavant, une prise en main du logiciel vous permettra, par un système progressif de défis, d'acquiescer les bases nécessaires à l'utilisation de ce logiciel.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



APPRENDRE AVEC LA VIDÉO

Le support audiovisuel est très présent en ligne et il constitue aujourd'hui un recours informationnel très important, dans nombre de domaines de la vie quotidienne et professionnelle. Des vidéos montrant des techniques à réaliser, ou expliquant toutes sortes de procédures sous forme de tutoriels par exemple, sont ainsi utilisées en classe à des fins pédagogiques. Cet article vise à interroger les modalités d'utilisation de la vidéo en classe et les potentialités de ce support pour l'enseignement et l'apprentissage.

L'Agence nationale des usages du numérique éducatif est un site web de référence qui vise la compréhension des enjeux liés à l'évolution des pratiques professionnelles des enseignants dans un contexte numérique.

<http://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/apprendre-avec-la-video.html>
Accès gratuit

Réaliser un film en « stop motion »

OBJECTIFS

Être capable de réaliser un film d'animation en « stop motion ».

CONTENU

- Découvrir différentes techniques d'animation ;
- découvrir les différentes phases de la réalisation d'un film d'animation [écriture du scénario, fabrication des éléments, prise de vue, montage, export et publication] ;
- utiliser des logiciels ou des applications permettant une mise en œuvre de type « stop motion » (image par image).

DURÉE

De 3 à 6 heures



Une question,
un conseil,
une demande
de devis ?

Contactez l'atelier
le plus proche de chez vous !

Différencier les apprentissages avec la baladodiffusion

OBJECTIFS

Mettre en œuvre un dispositif de baladodiffusion dans sa classe.

CONTENU

- Présentation
- prise en main du matériel et du logiciel de gestion de la baladodiffusion
- ressources et témoignages d'usages.

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'initier au tournage vidéo

OBJECTIFS

- Découvrir les notions fondamentales de prises de vue
- scénariser un tournage vidéo.

CONTENU

- Découverte du langage audiovisuel et des règles de prises de vue : cadrage et composition, échelle de plans, scénarisation et enchaînements,
- importance du son et de la lumière,
- mouvements de caméra,
- mise en situation devant et derrière caméra (reportage, interview...),
- sensibiliser aux questions de droits : image et son.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Création d'une webradio avec des tablettes

OBJECTIFS

- Former les enseignants et apprendre aux élèves une pratique citoyenne des Médias, pour se forger un esprit critique,
- favoriser une meilleure compréhension par les élèves du circuit de l'information,
- apprendre à utiliser un kit radio avec iPads ou Android,
- créer une webradio dans son établissement.

CONTENU

En lien avec le CLEMI, éléments de contenus liés à la déontologie du journaliste et la diffusion de l'information.

- Des pistes de réflexion, conseils, ressources pour accompagner la création d'un média (Webradio) dans chaque établissement,

- apprendre à enregistrer, traiter, monter des extraits sonores et aborder les aspects techniques d'une webradio avec tablettes,
- conception et écriture d'un conducteur d'émission,
- prise en main des applis d'enregistrement et de montage,
- enregistrement d'une émission.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir les usages des cartes mentales

OBJECTIFS

- Acquérir l'autonomie indispensable à la bonne utilisation d'un logiciel de création de carte heuristique,
- comprendre et utiliser les fonctionnalités avancées du logiciel,
- élaborer une séance pédagogique intégrant l'usage des cartes heuristiques.

CONTENU

- Présentation de la formation,
- carte mentale : définition, origine, principes, usages pédagogiques,
- prise en main du logiciel de création de la carte et réalisation d'une carte,
- travaux pratiques en autonomie,
- ressources et témoignages d'usages.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir les usages pédagogiques de la réalité augmentée

OBJECTIFS

Découvrir ce qu'est la réalité augmentée et quels en sont les usages possibles en classe.

CONTENU

La réalité augmentée peut être présentée comme la superposition d'informations virtuelles à la réalité. Elle apparaît dans de nombreux domaines surtout depuis l'arrivée des smartphones et des tablettes. Mais quelles peuvent être ses applications pour l'apprentissage ? La formation permettra de découvrir l'application pour tablette Aurasma ainsi que la création et l'utilisation des QR codes en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir, prendre en main et utiliser le robot programmable Mbot

OBJECTIFS

- Programmer des robots mBot,
- établir des scénarios pédagogiques incluant ces robots ainsi que leur système de programmation.

CONTENU

Après avoir découvert les différentes fonctionnalités du robot mBot, vous apprendrez à utiliser le logiciel mBlock pour programmer le robot mBot. Vous appréhendez les différents modes de connexion (filaire usb, bluetooth, Wifi) puis vous programmerez des déplacements (simples, suivi de ligne, détecteur d'obstacle...).

DURÉE SUGGÉRÉE

3 heures

Découvrir la programmation au travers des cartes à microcontrôleur

OBJECTIFS

- Découvrir les différentes cartes programmables
- Programmer une carte parmi Arduino, Makey Makey, RaspberryPi

CONTENU

Dans cette formation, différentes kits vous seront présentés ainsi que les potentialités de chacun. Des logiciels de programmation adaptés à chaque matériel seront abordés ainsi que des exemples d'utilisations pédagogiques en classe avec des élèves. Cette formation vous permettra d'avoir une vision globale des différents types de cartes à microcontrôleur et des usages possibles dans un cadre scolaire.

DURÉE

De 3 à 6 heures

S'initier à la programmation de la carte à microcontrôleur Arduino

OBJECTIFS

Découvrir les potentialités de la carte programmable Arduino.

CONTENU

Durant cette formation :

- vous serez initié à la programmation d'une carte Arduino à l'aide d'un logiciel spécifique,
- vous aborderez les notions de capteurs et d'actionneurs qui peuvent être numériques ou analogiques,
- vous serez en mesure à l'issue de cette formation d'utiliser, de modifier et de créer des programmes simples et de les mettre en oeuvre à l'aide de cartes Arduino.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Créer et modifier des fichiers son pour/avec des élèves

OBJECTIFS

- Éduquer aux médias par la mise en place d'un projet radio
- Maîtriser les techniques nécessaires de montage audio avec un logiciel libre et gratuit (prise de son, émission radio, podcasts diffusé sur le web ...).

CONTENU

- Présentation des techniques de bases du montage audio (montage multipiste, correction et retouche, effets, mixage, export et conversion de fichiers audio ...),
- exercice de montage audio avec un logiciel libre et gratuit [Audacity],
- exploration de solutions de diffusion pour mettre à disposition son fichier son sous forme de podcast. Trouver des sons libres de droit sur internet,
- exemples d'usages pédagogiques.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Créer des diaporamas web interactifs

OBJECTIFS

Savoir utiliser les fonctionnalités de l'outil de présentation web interactif.

CONTENU

Une fois l'atelier terminé, vous maîtriserez les fonctionnalités de Prezi. Vous serez capable de créer une présentation avec insertion de sons, de vidéos et de la partager ou de collaborer entre pairs.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir et utiliser des outils permettant de créer facilement des capsules vidéos

OBJECTIFS

Être capable de réaliser une courte séquence vidéo, diffusable et intégrable à une séance de classe inversée ou de remédiation.

CONTENU

Lors de cette formation, vous serez amené à découvrir des techniques et des outils pour créer des vidéos pédagogiques animées destinées à la mise en place d'une classe inversée.

A l'issue de cette formation, vous serez en mesure :

- de scénariser une capsule vidéo claire et efficace,
- d'utiliser et de paramétrer un logiciel de capture d'écran,
- de créer une ressource numérique en utilisant une webcam et un outil (en ligne ou non) de création de vidéo animée,
- de modifier le format numérique de la capsule créée,
- d'intégrer une capsule vidéo dans un scénario pédagogique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réaliser un film avec une tablette

OBJECTIFS :

Être capable de filmer et monter un film avec une tablette numérique : scinder et déplacer des scènes, ajouter une bande son, insérer des titres, des filtres... Le montage n'aura plus aucun secret pour vous !

CONTENU :

Filmer, importer des séquences filmées dans l'application, monter, exporter et partager la vidéo.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La réalité augmentée au service des apprentissages langagiers

OBJECTIFS

Cette formation s'intègre dans l'offre de services aux établissements scolaires. Elle permet une montée en compétences des enseignants de langues vivantes désireux de s'approprier des usages créatifs du numérique, et de les intégrer à leurs pratiques pédagogiques.

- Découvrir et s'approprier le concept de réalité augmentée,
- mettre en corrélation Cadre Européen Commun de Référence des Langues (CECRL), approche actionnelle, et outils numériques,
- s'approprier de nouvelles méthodes de diffusion de contenus culturels, conceptuels, et communicationnels.

CONTENU

Mise en situation, dans la peau de l'élève :

- Activités de découverte de la Réalité Augmentée,
- conceptualisation collective,
- définition de la réalité augmentée.

Les contenus adaptés : nature des supports et cadrage (durée, etc.)

Pour quelles activités langagières ? Avec quels objectifs ? De la vidéo dans mon cahier ?

- augmentation du cahier de l'élève par l'enseignant
- mise à disposition d'une capsule méthodologique via un support déclencheur
- améliorer mon expression orale : de la graphie à la phonie
- réalisation d'un lexique phonétique collaboratif par, et pour la classe

L'effet « Harry Potter » : scénarisation des productions des élèves

- réalisation d'une galerie de portraits animés en Réalité Augmentée, sur le thème « Les tableaux se racontent »

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'écriture collaborative à l'aide d'outils numériques en ligne

OBJECTIFS

Acquérir l'autonomie indispensable à la bonne utilisation de logiciels d'écriture collaborative en ligne et découvrir leurs usages pédagogiques.

CONTENU

- Prise en main des logiciels et création de l'espace d'écriture,
- paramétrages divers,
- saisie et mise en forme des données,
- réflexion sur la Nétiquette,
- diffusion,
- travaux pratiques de mise en situation et de propositions d'usages pédagogiques,
- ressources et témoignages d'usages,
- prise en main de l'application en ligne et création de l'espace d'écriture (soit un outil type framapad, soit type padlet)

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE

INITIATION À LA PROGRAMMATION ET À LA ROBOTIQUE AU CYCLE 3 – L'Agence des usages



Fanny Calba, enseignante de l'école Lakanal de Nîmes, initie ses élèves à la programmation avec des robots.

« Ma classe de CM1-CM2 fait partie d'une école en REP+. Les élèves rencontraient beaucoup de difficultés à travailler ensemble et à collaborer pour élaborer des stratégies ou développer des hypothèses communes. Les instructions officielles nous demandaient de travailler sur la programmation robotique afin de développer des compétences TICE, mais aussi des outils et méthodes pour apprendre dans toutes les disciplines. C'est dans ce cadre que j'ai demandé un accompagnement auprès de l'atelier Canopé du Gard. Une séquence de découverte de la programmation de robots Thymio a ainsi été pensée et proposée à mes 23 élèves de CM1-CM2 ».

<https://www.reseau-canope.fr/notice/initiation-a-la-programmation-et-a-la-robotique-en-cycle-3.html>
Accès gratuit

Créer un livre numérique avec Book Creator

OBJECTIFS

- Découvrir l'application Book Creator et de ses usages pédagogiques,
- créer et publier des livres numériques avec Book Creator.

CONTENU

Book Creator est une application fonctionnant sur tous les systèmes (iOS, Android et Windows) qui permet de créer très facilement des livres numériques intégrant du son, de la vidéo et des images. Après une présentation de l'application et de ses usages pédagogiques, vous créerez et publierez vous-mêmes votre premier livre numérique..

DURÉE

De 3 à 6 heures

La réalité augmentée dans un projet de classe

OBJECTIFS

- Être en mesure de concevoir un dispositif d'apprentissage qui permette aux élèves de développer :
- des compétences langagières,
 - des connaissances dans le domaine de l'art et de la culture,
 - de découvrir une technologie numérique innovante.

CONTENU

- Aborder la notion d'augmentation informationnelle avec des QR Codes,
 - concept et intérêt pédagogique de la Réalité Augmentée,
 - utiliser le modèle SAMR pour un usage du numérique éducatif pertinent,
 - se sensibiliser au droit d'auteur
- Collaborer : Viaéduc, le réseau social professionnel des enseignants.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La web TV dans un projet pédagogique

OBJECTIFS

- Découvrir ce qu'est une web TV,
- Prendre en main le matériel et les logiciels nécessaires et créer du contenu.

CONTENU

Cette formation vous permettra de découvrir ce qu'est la Web TV et les différentes étapes et contraintes permettant de réaliser une émission de Web TV et des podcasts Vidéo. Vous découvrirez également comment vous pouvez construire un tel projet dans votre établissement (notamment dans le cadres des EPI pour les collèges). Dans nos ateliers équipés, vous découvrirez nos studios vidéo et ce qu'il est possible de mettre en œuvre avec vos élèves.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Les outils numériques pour rendre compte à l'oral

OBJECTIFS

- Tester les applications sur tablettes permettant de développer le langage oral.
- Apprendre à utiliser les fonctionnalités de ces applications.

CONTENU

Prise en main d'applications permettant de réaliser des documents contenant de l'oral : enrichir le document et l'exporter.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Des vidéos comme des pros

OBJECTIFS

L'objectif principal de cette action est de rendre les élèves capables de produire, avec des outils numériques accessibles, de courtes capsules vidéos (3 à 5 minutes maximum). Ils pourront, par exemple, présenter des profils métiers, leurs compétences, leur curriculum vitae ou tout autre contenu adapté à leurs activités et/ou leurs projets professionnels.

CONTENU

- Engager sa classe dans une démarche de projet,
- développer les compétences langagières des élèves,
- engager les élèves de manière autonome dans leurs apprentissages et dans une démarche créative,
- sensibiliser les élèves à l'éducation à l'image et au son à travers l'exigence d'un rendu de qualité,
- développer des compétences numériques transversales (usage de tablettes tactiles, logiciels vidéos),
- réfléchir à son identité numérique : former les enseignants et apprendre aux élèves une pratique citoyenne des médias, pour se forger un esprit critique,
- travailler collectivement en petit groupe, collaborer, répondre à des contraintes de production.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir les usages pédagogiques de la réalité augmentée

OBJECTIFS

Découvrir ce qu'est la réalité augmentée et quels en sont les usages possibles en classe.

CONTENU

La réalité augmentée peut être présentée comme la superposition d'informations virtuelles à la réalité. Elle apparaît dans de nombreux domaines surtout depuis l'arrivée des smartphones et des tablettes. Mais quelles peuvent être ses applications pour l'apprentissage ? La formation permettra de découvrir l'application pour tablette Aurasma ainsi que la création et l'utilisation des QR codes en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Découvrir et utiliser des outils permettant de créer facilement des capsules vidéos

OBJECTIFS

Être capable de réaliser une courte séquence vidéo, diffusable et intégrable à une séance de classe inversée ou de remédiation.

CONTENUS

Lors de cette formation, vous serez amené à découvrir des techniques et des outils pour créer des vidéos pédagogiques animées destinées à la mise en place d'une classe inversée. A l'issue de cette formation, vous serez en mesure :

- de scénariser une capsule vidéo claire et efficace,
- d'utiliser et de paramétrer un logiciel de capture d'écran,
- de créer une ressource numérique en utilisant une webcam et un outil (en ligne ou non) de création de vidéo animée,
- de modifier le format numérique de la capsule créée,
- d'intégrer une capsule vidéo dans un scénario pédagogique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Réalisation d'un webdocumentaire en classe via l'utilisation d'un logiciel accessible en ligne

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctionnalités du logiciel Racontr.

CONTENU

-Présentation du logiciel Racontr permettant de réaliser un webdocumentaire.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Manipulation et exploitation des tablettes en lycée professionnel

OBJECTIFS

- Expérimenter différentes applications sur tablettes pour produire, collaborer, partager, évaluer et remédier,
- analyser leurs apports dans l'enseignement professionnel et envisager des exploitations possibles dans la classe ou sur les plateaux techniques.

CONTENU

Découverte, manipulation et expérimentation de nombreuses applications sur tablettes pour :

- faire produire aux élèves des documents intégrant textes, images et sons, partager et collaborer,
- enrichir des supports pédagogiques ou projets de classe (utilisation des QR codes et applications de réalité augmentée),
- améliorer les compétences linguistiques des élèves (utilisation d'applications pour enregistrer la voix),
- remédier et évaluer,
- favoriser les apprentissages (réalisation de cartes mentales).

Les échanges, entre participants, sont favorisés tout au long de la formation pour analyser collectivement les apports des différentes applications et envisager des exploitations possibles dans l'enseignement professionnel.

La formation est dispensée en alternant des apports théoriques, des temps de réflexion collective, individuelle et des travaux en petits groupes.

Une mise en situation est réalisée à partir d'une situation professionnelle.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Activités de codage informatique en classe - fin de cycle 2 et cycle 3

OBJECTIFS

- Connaître les enjeux de la programmation informatique dans les programmes scolaires,
- connaître différentes modalités de programmation et différentes activités permettant de couvrir les attentes exprimées en terme de programmation informatique dans les programmes de cycles 2 et 3,
- mener en autonomie avec ses élèves de fin de cycle 2 et cycle 3 des activités de programmation informatique.

CONTENU

1^{ère} ½ journée :

- Pourquoi le codage informatique dans les programmes ?
- Informatique sans ordinateur ou « informatique débranchée » : apports théoriques, définitions des notions abordées par ce biais et expérimentation d'activités à réaliser en classe.

2^e ½ journée : Programmation par blocs avec Scratch

- découverte de l'interface,
- mise en œuvre d'activités reproductibles en classe et définitions des notions abordées.

3^e et 4^e ½ journées : Programmation d'un robot éducatif

- découverte des éléments constitutifs du robot,
- étude des comportements pré-programmés,
- prise en main du logiciel de programmation visuelle VPL en mode basique,
- prise en main du logiciel de programmation par blocs Blockly4Thymio,
- approfondissement d'un des deux logiciels en fonction des besoins du groupe.

DURÉE

De 3 à 12 heures

Découverte de la plateforme Etincel

OBJECTIFS

Découvrir la plateforme Étincel, ses ressources et services et élaborer un scénario d'usage dans le cadre de l'orientation au collège.

CONTENU

- Présentation de la plateforme : domaines couverts, typologie des contenus, fonctionnalités, création de compte,
- élaboration d'une grille d'analyse des ressources proposées et des apports de la plateforme pour une meilleure connaissance du monde industriel,
- modélisation d'une séance avec les élèves dans le contexte de l'orientation et du parcours Avenir au collège.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Activités pédagogiques avec des tablettes en classe

OBJECTIFS

- Découvrir et prendre en main la tablette numérique (iOS ou Android),
- savoir régler les paramètres de la tablette,
- se familiariser avec ses fonctionnalités de base,
- connaître les applications installées,
- maîtriser quelques fonctionnalités avancées, communes à bon nombre d'applications,
- savoir installer des applications utiles à sa pédagogie.

CONTENU

La formation permet de prendre en main les deux types de tablettes disponibles sous deux OS différents (iOS pour les Ipads, Android pour les autres marques).

Elle est structurée en deux parties :

- une partie commune pour appréhender l'outil tablette en général,
- une partie plus spécifique selon les OS utilisés dans les établissements.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



COMMENT UTILISER LES FILMS D'ANIMATION ?

Le site «Les fondamentaux» vous propose désormais plus de 400 films d'animation pour apprendre de façon ludique les notions fondamentales en mathématiques, français, sciences, musique et enseignement moral et civique (EMC). Comment intégrer ces ressources numériques dans vos pratiques de classe ? Quels avantages apporte ce format vidéo ? Le parcours en autoformation, les témoignages d'enseignants et de parents vous donnent les bases nécessaires et des exemples pour utiliser ces vidéos avec vos élèves.

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/accueil.html>

Accès gratuit

PRATIQUES
PÉDAGOGIQUES,
CRÉATIVITÉ ET
INNOVATION

#JourSansE

OBJECTIFS

- EMI : favoriser une appropriation réfléchie et créative d'Internet, en particulier des réseaux sociaux.
- Français : développer des compétences d'écriture (la contrainte en question oblige à de riches manipulations lexicales et syntaxiques), favoriser la connaissance d'un mouvement littéraire (l'OuLiPo) et d'un écrivain, Georges Perec.

CONTENU

Le projet « #JourSansE » s'inspire de La Disparition de Georges Perec, roman écrit en 1968 qui présente l'originalité de ne comporter aucun « e ». Nous nous proposons, pendant 24 heures, de créer un événement sur Twitter en invitant les followers de Réseau Canopé, les enseignants et leurs classes ainsi que tout amateur de jeux littéraires à s'échanger des tweets respectant la double contrainte du message en 280 caractères et du lipogramme. #JourSansE se veut un événement pédagogique original conçu pour travailler la langue (champ sémantique, synonymie, périphrase, etc.), la littérature (découverte de l'OuLiPo et de Georges Perec), et l'EMI (découverte d'un réseau / média social), Twitter, travail sur les usages pédagogiques du numérique, en Lettres notamment).

DURÉE

De 3 à 6 heures

Apprendre la coopération par le jeu

OBJECTIFS

Découvrir et expérimenter des activités ludiques pour favoriser l'esprit de coopérations.

CONTENUS

Le jeu est un bon outil pour développer l'esprit de coopération en classe. Cet atelier animé par l'OCCE propose des pratiques et des activités ludiques favorisant la coopération travaillent et à prototyper leur espace d'apprentissage idéal pour leurs élèves.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Lecture à voix haute

OBJECTIFS

Appréhender la lecture à voix haute et l'oralité par la mise en pratique d'exercices techniques, respiration, diction posture.

CONTENU

- Apports théoriques sur la notion de lecture à voix haute d'un texte. Il s'agit ici d'une mise en bouche et non d'une mise en scène d'un texte,
- mise en perspective de l'exercice dans une démarche de communication,
- lien entre cette pratique et l'estime de soi,
- la lecture à voix haute comme vecteur de la valorisation de la lecture pour et par les adolescents avec des exemples réalisés,
- envisager par l'enseignant de former les élèves à cette pratique afin d'améliorer leur prise de parole et leurs épreuves orales d'examens.

DURÉE SUGGÉRÉE

3 heures

Des ressources pour améliorer le climat scolaire

OBJECTIFS

Faire découvrir les ressources produites par Réseau Canopé pour améliorer le climat scolaire.

CONTENU

En accompagnement des priorités ministérielles pour l'amélioration du climat scolaire et la prévention des violences, Réseau Canopé met à disposition des équipes éducatives de nombreuses ressources gratuites. Découverte de l'offre disponible et de pistes d'exploitations.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'apprentissage des langues vivantes par le jeu

OBJECTIFS

Diversifier et enrichir ses pratiques d'enseignement des langues vivantes.

CONTENU

Découverte d'activités ludiques permettant la pratique des langues vivantes (vocabulaire, construction de phrases, communication...).

DURÉE

De 3 à 6 heures

La classe inversée : découvrir des outils pour mettre en place une séquence

OBJECTIFS

Être capable de mettre en place et de dynamiser une séquence de classe inversée et d'utiliser et de proposer des outils capables de répondre aux besoins d'une pédagogie active, basée sur l'autonomie des élèves.

CONTENU

- Découvrir les différents types de classe inversée. Découvrir des logiciels pour mettre en place des séances en classe inversée,
- être capable de choisir dans un ensemble d'outils ceux qui seront le mieux adaptés à son objectif pédagogique,
- être capable de créer une ressource numérique de type capsule vidéo,
- être capable d'organiser des ressources numériques de divers formats en un ensemble cohérent pédagogiquement,
- être capable de diffuser ces ressources,
- être capable de scénariser une séance intégrant les principes de la classe inversée.

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCES



APPRENDRE AVEC LES SERIOUS GAMES ?

Cet ouvrage répond à vos questions sur les serious games, de manière claire et synthétique. Que penser de leur potentiel éducatif ? Qu'en dit la recherche ? Il adopte un point de vue nuancé sur ceux-ci et donne des pistes concrètes pour en faire un usage pertinent en classe.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/apprendre-avec-les-serious-games.html>

Imprimé : 9,90 €



INNOVER DANS L'ÉCOLE PAR LE DESIGN

Un ouvrage pour faire évoluer les pratiques pédagogiques en utilisant le design comme levier et processus d'innovation, pour penser autrement formes scolaires et manières d'habiter l'école. Une coédition Réseau Canopé – Cité du design.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/innover-dans-le-cole-par-le-design.html>

Imprimé : 19,90 €

PDF interactif : 7,90 €

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES CRÉATIVITÉ ET INNOVATION

La classe inversée : découvrir des outils phares pour animer une séance

OBJECTIFS

- Être capable de concevoir un dispositif de classe inversée,
- savoir mobiliser des outils pour mettre en œuvre une classe inversée.

CONTENU

Lors de cette formation, vous serez amenés à découvrir et à utiliser des outils phares permettant la mise en œuvre de la classe inversée. Pour ceci, la formation comporte différentes étapes :

- présentation de la formation,
- prise en main des applications proposées,
- travaux pratiques de mise en situation de scénarisation et d'animation,

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure :

- d'utiliser un logiciel de carte mentale simple pour une aide à la médiation pédagogique,
- d'utiliser des logiciels de production et de présentation accessibles en ligne, sur PC et sur tablettes.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Ateliers Philo dans la classe

OBJECTIFS

Initiation à différents types de moments philo dans la classe. Pour comprendre que différentes variables (support, posture de l'animateur, distribution de la parole...) peuvent permettre d'ajuster l'atelier philo au contexte et aux objectifs spécifiques choisis.

CONTENU

Vers la mise en œuvre de l'animation d'ateliers philo. Pour s'approprier la posture d'animateur d'atelier philo par la pratique et l'analyse de pratique.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Création d'escape game

OBJECTIFS

Conduire une situation d'apprentissage pour accompagner les élèves dans la création d'un escape game.

CONTENU

- Comprendre les spécificités d'un escape game,
- choisir une thématique d'escape game à partir d'objectifs pédagogiques et créer un scénario,
- concevoir un schéma d'organisation cohérent,
- création des énigmes et leurs liaisons logiques,
- tester les énigmes et échanger sur les améliorations à apporter,
- mutualiser les scénarios.

DURÉE

De 3 à 6 heures

L'usage des jeux sérieux en classe

OBJECTIFS

Définir la notion de jeu sérieux et l'intégrer dans une séquence pédagogique.

CONTENU

Comment intégrer un jeu sérieux dans une séquence ? A quel moment de l'apprentissage ? Pour faire travailler quelles compétences ? Cette formation permettra de définir la notion de jeux sérieux, de présenter, qualifier et classer les ressources existantes, d'élaborer des stratégies pédagogiques les intégrant et d'évaluer des stratégies pédagogiques ludiques. Au cours de cette formation vous aurez l'occasion de classer et prendre en main des jeux sérieux. Un apport théorique sur ces jeux sera galemment effectué qui permettra d'aboutir à l'élaboration d'une séquence pédagogique transposable en classe, EMI, etc.).

DURÉE

De 3 à 6 heures

L'escape game pédagogique : mode d'emploi

OBJECTIFS

À l'issue de cet atelier, les participants seront en capacité de mettre en œuvre un escape game ou d'envisager un travail de création dans le domaine disciplinaire choisi.

CONTENU

- Participation à un escape game pédagogique (sur les deux guerres),
- présentation de la séquence pédagogique associée, des choix opérés au regard des programmes scolaires,
- pistes de travail pouvant inclure un escape game.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Quelles méthodes pédagogiques utiliser en classe ?

OBJECTIFS

- Tester des méthodes pédagogiques renforçant la créativité, les compétences sociales et civiques ainsi que l'autonomie des élèves,
- mutualiser les expériences pédagogiques.

CONTENU

Lors de cet atelier seront présentées et expérimentées des méthodes pédagogiques recensées dans l'ouvrage *52 méthodes, Pratiques pour enseigner*, telles que le placemat, le groupe en puzzle, le world café, la galerie d'exposition, le duo synchronisé, la carte heuristique.

La découverte de ces méthodes se déroulera suivant une démarche collaborative et une méthode de mutualisation innovante.

DURÉE

De 3 à 6 heures

La classe inversée : découvrir les principes clés pour dynamiser l'apprentissage en classe

OBJECTIFS

- Être capable de comprendre les grands principes de la pédagogie inversée,
- connaître les principes permettant la mise en œuvre de la classe inversée.

CONTENU

Cette formation aborde les notions fondamentales de la pédagogie inversée et les différentes étapes qui permettent de mettre concrètement en place des séances en classe inversée. Cette formation est suivie de plusieurs ateliers complémentaires qui permettent d'approfondir l'utilisation des outils nécessaires à sa mise en place dans la classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Innover dans ses pratiques pédagogiques avec des techniques de créativité

OBJECTIFS

Découvrir et expérimenter des techniques de créativité au service de sa pratique professionnelle et des apprentissages en classe.

CONTENU

Les techniques de créativité permettent de travailler autour d'une problématique commune et de trouver une solution à plusieurs. Lors de cette formation vous vivrez le déroulement complet d'un processus de réflexion collaborative qui sera ensuite analysé pour faciliter une transposition pédagogique.

La formation permet en outre la pratique de plusieurs outils qui peuvent être utilisés pour la préparation de projets, la gestion du climat de classe et dans les situations où vous avez besoin de faire émerger, de recueillir et de structurer des idées.

DURÉE SUGGÉRÉE

3 heures



eTwinning

Enseigner autrement

Mener des projets en collaboration avec des classes partout en Europe

Toutes disciplines du primaire au secondaire

Un **accompagnement pédagogique et technique** dans chaque académie

Un **réseau social européen** pour les enseignants



Rejoignez plus de 540 000 enseignants européens
en vous inscrivant gratuitement sur www.etwinning.fr



facebook.com/eTwinningFrance
twitter.com/eTwinningFrance



Action conçue par la Commission européenne et déployée en France par Canopé

INCLUSION SCOLAIRE

Comprendre et s'adapter à des élèves dyslexiques

OBJECTIFS

- Favoriser l'inclusion scolaire
- comprendre les particularités de la dyslexie,
- réfléchir sur les aménagements pédagogiques,
- échanger sur ses expériences,
- valoriser les ressources de Canopé.

CONTENU

Mais qu'est-ce que la dyslexie? Quelles difficultés rencontrent ces élèves? Comment favoriser leur accès aux apprentissages et leur inclusion dans le groupe classe? Voici quelques questions auxquelles les enseignants font souvent face sans toujours trouver de réponses. Cet atelier permettra d'échanger sur ces thématiques, de mettre à jour vos connaissances et de réfléchir entre pairs à des aménagements pédagogiques pertinents).

DURÉE

De 3 à 6 heures

Jouer pour changer de regard sur le handicap

OBJECTIFS

- Sortir de ses représentations, croyances ou peurs sur le handicap,
- échanger sans tabou,
- acquérir les attitudes appropriées pour bien vivre la relation avec des jeunes en situation de handicap,
- prendre en compte la diversité des publics,
- connaître quelques ressources pour sensibiliser ses élèves aux handicaps.

CONTENU

De façon ludique, en jouant en équipe, vous développerez vos connaissances sur le handicap, expérimenterez des situations handicapantes et prendrez conscience des attitudes appropriées à avoir avec des jeunes en situation de handicap.

Nous vous présenterons différents jeux et autres activités de sensibilisation utilisables en classe, ou lors de journées "évènement".

DURÉE

De 3 à 6 heures

Construire/créer un cadre favorable aux élèves à besoins éducatifs particuliers

OBJECTIFS

- Définir les profils des élèves à besoins éducatifs particuliers,
- comprendre les obstacles qu'ils rencontrent,
- réfléchir aux aménagements à mettre en place.

CONTENU

Cet atelier a été conçu dans le cadre d'un parcours sur la prise en compte des élèves à besoins éducatifs particuliers. Il se déroulera en trois temps : d'abord nous questionnerons les représentations de chacun grâce à des techniques de créativité, puis nous nous attacherons à identifier les obstacles rencontrés par ces élèves, enfin il s'agira de réfléchir ensemble aux aménagements possibles en classe.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Faciliter l'accès à la lecture et à l'écriture des élèves à besoins particuliers grâce aux outils numériques

OBJECTIFS

- Favoriser l'accessibilité pédagogique
- connaître quelques outils numériques d'adaptation et de compensation.

CONTENU

La formation a été conçue dans le cadre d'un parcours sur la prise en compte des élèves à besoins éducatifs particuliers. Face aux obstacles qu'ils rencontrent, il faut alors trouver des stratégies de contournement pour placer l'élève en situation d'apprendre, de comprendre. Dans certains cas, l'usage d'outils numériques, d'aides techniques peuvent être une solution intéressante. Au cours de cette formation, vous découvrirez différents logiciels, gratuits, permettant de compenser les difficultés de lecture ou d'écriture (pdfxchange viewer, geogebra, balabolka..).

DURÉE

De 3 à 6 heures

Adapter ses documents texte pour les élèves à besoins éducatifs particuliers

OBJECTIFS

- Favoriser l'accessibilité pédagogique,
- connaître quelques outils numériques d'adaptation et de compensation.

CONTENU

La formation a été conçue dans le cadre d'un parcours sur la prise en compte des élèves à besoins éducatifs particuliers. Face aux obstacles qu'ils rencontrent, il faut alors trouver des stratégies de contournement pour placer l'élève en situation d'apprendre, de comprendre. Dans certains cas, l'usage d'outils numériques, d'aides techniques peuvent être une solution intéressante.

Au cours de cette formation, vous découvrirez comment adapter un document, avec des fonctionnalités et des modules complémentaires du traitement de texte de LibreOffice permettant de compenser les difficultés pour lire et écrire.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser les apprentissages des élèves à besoins particuliers avec une tablette

OBJECTIFS

- Favoriser l'accessibilité pédagogique,
- connaître quelques outils numériques d'adaptation et de compensation.

CONTENU

Au cours de cet atelier, vous découvrirez d'abord des paramètres d'accessibilité propres aux tablettes, puis comment utiliser certaines applications pour aider les élèves à besoins éducatifs particuliers

DURÉE

De 3 à 6 heures

RESSOURCE



VOIE PROFESSIONNELLE

Vous êtes enseignant en lycée professionnel ou en centre de formation d'apprentis (CFA) ?

Nous avons conçu cet espace sur la voie professionnelle pour vous. Vous y trouverez un ensemble de ressources et de services autour des enseignements professionnels et des enseignements généraux pour préparer vos élèves aux deux principaux diplômes : le certificat d'aptitude professionnelle (CAP) et le bac professionnel.

Régulièrement, nous vous proposerons également un accompagnement pédagogique sur des thématiques comme le climat scolaire, la gestion de classe, le bien vivre ensemble, etc.

<https://www.reseau-canope.fr/voie-professionnelle.html>

Accès gratuit

Accueillir un élève allophone dans la classe

OBJECTIFS

Aider l'enseignant accueillant un élève allophone dans sa classe à mieux comprendre son profil, à découvrir des outils et des ressources favorisant son inclusion scolaire.

Les participants pourront également exprimer leurs besoins, échanger entre eux et questionner les intervenants.

CONTENUS

Quel est le profil de l'élève allophone ? Comment évaluer son parcours antérieur ? Quels outils et ressources peut-on proposer et utiliser pour favoriser son intégration dans la classe, l'aider dans ses apprentissages ? Comment communiquer avec sa famille ? Avec quelles personnes ressources travailler ? Autant de questions qui seront abordées au cours de cette animation.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Comment enrichir ses ressources pour différencier sa pédagogie

OBJECTIFS

Enrichir et personnaliser des ressources utilisées dans sa pédagogie.

CONTENU

Durant cette formation, vous découvrirez plusieurs solutions ou outils permettant d'enrichir vos ressources. Vous découvrirez ainsi comment créer, diffuser et utiliser des QR codes (Quick Response Codes) et permettre ainsi un accès rapide à une information utile pour la réalisation d'une tâche. La formation vous permettra d'utiliser des plateformes permettant de créer des QR codes et des applications permettant de les utiliser.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Accueillir les élèves à besoins éducatifs particuliers dans son établissement

OBJECTIFS

Identifier les enjeux liés au décrochage scolaire, les dispositifs, les aménagements, les usages pédagogiques et les pratiques interdisciplinaires permettant la prise en compte des élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP).

CONTENU

- Typologie des troubles DYS,
- prise en charge au sein de l'établissement dans une démarche inclusive : la loi du 11 février 2005 et les différents dispositifs d'accompagnement,
- aménagements possibles en terme d'environnement de travail de l'élève et d'accessibilité des supports pédagogiques,
- coordination avec l'ensemble des parties prenantes du parcours des élèves DYS (enseignants, vie scolaire, direction, AVS, MDPH,
- outils, ressources et usages numériques permettant l'individualisation des apprentissages et la collaboration,
- adaptation des écrits pour faciliter l'accès aux contenus,
- choix des polices de caractères, utilisation du clavier virtuel,
- outils classiques et spécifiques de traitement de texte,
- applications de réalité augmentée et cartes mentales.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser l'apprentissage de la lecture par le jeu

OBJECTIFS

Développer les compétences langagières par le jeu.

CONTENU

Découverte et expérimentation de jeux favorisant l'apprentissage de la lecture et permettant de différencier sa pédagogie.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Différencier les apprentissages avec la baladodiffusion

OBJECTIFS

Mettre en oeuvre un dispositif de baladodiffusion dans sa classe.

CONTENU

- Présentation,
- définition et usages,
- prise en main du matériel et du logiciel de gestion de la baladodiffusion,
- travaux pratiques de mise en oeuvre,
- ressources et témoignages d'usages.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Les outils numériques pour rendre compte à l'oral

OBJECTIFS

- Tester des applications sur tablettes permettant de développer le langage oral.

- apprendre à utiliser les fonctionnalités de ces applications.

CONTENU

Prise en main d'applications permettant de réaliser des documents contenant de l'oral : enrichir le document et l'exporter.

DURÉE

De 3 à 6 heures

Favoriser la mémorisation de tous les élèves

OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement des mémoires,
- connaître les principes de base de la mémorisation,
- prendre conscience que la mémorisation des élèves est un enjeu pour lutter contre les inégalités scolaires,
- tester des outils favorisant la mémorisation et facilement utilisables en classe.

CONTENU

Après un point sur le fonctionnement des mémoires, découvrez et expérimentez, diverses techniques ou outils, pouvant être mis concrètement en place en classe pour favoriser la mémorisation des élèves. Modalités : mises en situation, apports théoriques, expérimentation d'outils.

DURÉE

De 3 à 6 heures

N	O	S								
P	R	E	S	T	A	T	I	O	N	S

CONSEIL ET EXPERTISE

La stratégie pour faire rentrer l'école dans l'ère numérique vise à développer un écosystème global de l'e-éducation, depuis les contenus et services jusqu'au matériel. Elle s'appuie sur la mobilisation coordonnée des différents acteurs pour mettre en place les conditions optimales d'un développement harmonieux et efficace des usages, des ressources, des équipements, des infrastructures, de la formation des enseignants et des compétences numériques des élèves.

POURQUOI CONFIER VOS AUDITS ET VOS ÉTUDES À RÉSEAU CANOPÉ ?

Notre groupe d'experts étudie vos

ressources, vos services ou vos outils numériques et s'en approprie finement les fonctionnalités et leurs usages dans un contexte scolaire.

Nous nous appuyons sur des techniques de créativité pour coconstruire avec vos équipes le projet le plus efficace et accompagner votre déploiement.

Nous planifions pour vous, en fonction de votre besoin, des études basées sur le recueil des avis des utilisateurs dans des entretiens individuels ou sous forme de groupe de discussion (focus groups), sous forme de questionnaires en ligne, de tests d'usages et d'expériences utilisateurs.

ACTIVITÉS

Audits
Études
Observatoire des usages
Salons
Tables rondes
Conférences

LIVRABLES

Relevés de préconisations
Rapports

TARIFS

CONFÉRENCE, TABLES RONDES ET SALONS

CONFÉRENCES

Fort d'un réseau d'experts nombreux et au carrefour de plusieurs disciplines, Réseau Canopé est passé maître dans l'art d'organiser des conférences appréciées par l'ensemble de ses publics. Sur des sujets aussi variés que la grammaire à l'école ou le complotisme, ou encore les neurosciences, Réseau Canopé propose des intervenants de qualité au service d'un sujet fort, d'actualité ou d'un axe prioritaire de ses missions. Consultez régulièrement nos agendas, les conférences y tiennent une bonne place.

TABLES RONDES

Sur le même principe que les conférences, Réseau Canopé souhaite avant-tout faire partager, s'échanger les idées et organise pour cela différentes tables rondes. Là encore, les sujets, comme les intervenants sont aussi divers que variés et les conversations et les solutions qui en ressortent sont toujours intéressantes.

SALONS

Enfin, Réseau Canopé est devenu expert en la création et l'organisation de salons. Autour du jeu éducatif, des éditeurs, de l'innovation ou encore du numérique, ces événements rassemblent un large public toujours ravi de découvrir les Ateliers de notre réseau.

INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE ET CULTURELLE : CONCEPTION D'ESCAPE GAME

L'accompagnement de projets, l'ingénierie pédagogique, la médiation culturelle et numérique sont au cœur des missions de Réseau Canopé.

Fort d'une expérience dans la création de jeux d'évasion grandeur nature à visées pédagogiques, nous proposons de vous accompagner dans la conception de votre propre escape game pédagogique dans le domaine de la prévention, de la sensibilisation, de l'éducation, etc.

Que vous soyez une collectivité, un musée, une mairie, un office de tourisme etc., notre équipe se tient à votre écoute et à votre disposition pour vous aider à mener à bien votre projet d'escape game, vous accompagner de A à Z dans les différentes étapes de son élaboration et la scénarisation de votre projet.

QU'EST CE QU'UN ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE ?

Les escape games ou escape rooms sont des jeux d'évasion grandeur nature. Rassemblés en équipe, les participants sont enfermés dans une pièce et/ou dans un univers spécifique, qu'ils doivent explorer pour s'en évader. Le jeu se déroule sur une durée limitée. Un escape game pédagogique est articulé sur le même format, mais l'évasion est conditionnée à la mise en œuvre de situations d'apprentissages ou de résolution de situations problèmes. Le scénario et la pédagogie sont liés : pour s'échapper de l'univers spécifiquement créé, les apprenants devront résoudre des énigmes, manipuler des outils numériques, explorer un sujet et collaborer.

RÉSIDENCE CANOPÉ

NOUS CONSULTER POUR LA TARIFICATION

LES OBJECTIFS

- Accompagner, aider, former les équipes éducatives dans leur environnement professionnel.
- Créer de nouvelles synergies autour des outils numériques éducatifs, des ressources pédagogiques et ludiques et de l'ensemble de l'offre de services déployée par le Réseau Canopé en lien avec la politique académique.

LA PRÉPARATION D'UNE RÉSIDENCE

Les grandes orientations et les modalités de résidence sont définies en lien avec le projet d'établissement. La formule choisie émane systématiquement d'une consultation des équipes pédagogiques et varie d'un établissement à un autre.

MODALITÉ DE LA RÉSIDENCE

Chaque résidence est adaptée à l'établissement avec la présence de formateurs une ou plusieurs journées.

APRÈS LA RÉSIDENCE

Une évaluation du dispositif est faite et les résultats sont transmis à l'équipe de direction de l'établissement

En résumé, la résidence Canopé est un dispositif adaptable aux besoins d'une équipe éducative, à l'organisation d'un établissement, basé sur la co-construction d'un projet de formation intégré à l'écosystème existant.

Bénéficiez d'espaces innovants pour travailler et des conseils d'un médiateur pour vous accompagner dans votre démarche

Venez tester du matériel numérique et découvrir les nouveautés en matière d'outils pédagogiques

Montez en compétences grâce à la mise à disposition d'outils d'auto-formation [Magistère, Mycow, Vodeclit]



Consultez et empruntez un ensemble de ressources physiques et numériques



Bénéficiez de 5% de remise sur les ressources éditoriales physiques vendues en Atelier



RÉSEAU CANOPÉ

Direction territoriale
Bretagne - Pays de la Loire

Site de Rennes

1 Quai Dujardin
35000 Rennes
Tel : 02 56 01 70 30

Site de Nantes

8 rue du Général Margueritte
44000 Nantes
Tel : 02 72 20 64 06

CONTACTEZ - NOUS

Une équipe de spécialistes se tient à votre disposition
pour répondre à toutes vos questions et vous conseiller.

RENDEZ-VOUS DANS VOTRE ATELIER CANOPÉ

reseau-canope.fr/nous-trouver

ÉCRIVEZ-NOUS

direction.dt-bpl@reseau-canope.fr

SUIVEZ VOS COMMANDES

service-client@reseau-canope.fr

DÉCOUVREZ NOS CATALOGUES

reseau-canope.fr/catalogues

RETROUVEZ-NOUS AUSSI SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

 [@reseau_canope](https://twitter.com/reseau_canope)

 les comptes de nos 9 ateliers, cf. page 17

 youtube.com/user/reseaucanope

Impression avril 2019