

8^{EME} JOURNEE DU NUMERIQUE EDUCATIF

Les TICE dans l'Ain



INVITATION ENSEIGNANT

MERCREDI 18 OCTOBRE 2017

À L'ESPE université Claude Bernard Lyon 1 « Site de l'Ain »
40, rue du Général Delestraint Bourg en Bresse

PROGRAMME :

3 PÔLES D'EXPOSITION EN ACCÈS LIBRE 13H30-14H30

Espace « solutions numériques » pour l'école » :

Présentation des dispositifs « clé en main » ordinateurs, tablettes tactiles, sécurisation pour les établissements scolaires

Espace « matériel numérique pour la classe » :

Présentation d'outils numériques pour la classe
Tableaux numériques interactifs
Vidéoprojecteurs interactifs,
Classes mobiles
Tablettes tactiles et grand écran tactile

Espace « ressources CANOPÉ » :

Table tactile pour des activités collaboratives en classe
Des ressources numériques pour l'enseignement du 1er et 2nd degré
Des outils en ligne pour la classe

ATELIERS pour découvrir les usages en classe 14H30-16H30 (*Inscription GAIA obligatoire*)

Ces ateliers ont une durée de 55mn, ils seront présentés deux fois dans l'après midi, il conviendra aux enseignants (inscrits sur GAIA !) de choisir leurs ateliers grâce au [formulaire en ligne](#)

- **Atelier 1 : A la découverte des robots (C1, C2, C3)**

Découvrir ce qu'est un robot et ses fonctionnalités. Avec Thymio, Beebot, Bluebot, Ozobot
Présentation d'activités pour les classes de tous les cycles

- **Atelier 2 : Réaliser un récit multimédia avec la tablette (C1, C2, C3)**

Création d'un récit multimédia intégrant des photos, du texte et du son à l'aide d'une tablette tactile.

- **Atelier 3 : Les tablettes en classe maternelle (C1)**

Un atelier autour des usages pédagogiques des tablettes tactiles en maternelle. Découverte de quelques applications pour produire, créer, communiquer, jouer, s'entraîner. Quel matériel choisir, quelle organisation dans la classe, dans l'école ?

- **Atelier 4 : TNI/VPI pour le cycle 1**

Découvrir les outils interactifs pour un usage en classe maternelle.
(Activités de découverte et rituels au TNI/VPI)

- **Atelier 5 : TNI/VPI : les outils interactifs en math et français (C2, C3)**

Visualiser les perspectives offertes par un TBI en français et en maths ; manipuler un TBI (branchement, stylet, tactile) ; avoir une première approche d'un logiciel d'interactivité comme Workspace

- **Atelier 6 : L'ENT en classe (C2, C3)**

Présentation d'un ENT (Benelylu School). Présentation des applications disponibles et pour quels usages : blog, messagerie, cahier de texte, médiathèque... Intérêts et quel fonctionnement adopter avec sa classe, dans une école...

- **Atelier 7 : Découvrir une langue étrangère avec etwinning (C3)**

eTwinning est une action européenne qui offre aux enseignants des 35 pays participants la possibilité d'entrer en contact afin de mener des projets d'échanges à distance avec leurs élèves à l'aide du numérique.

- **Atelier 8 : Gamifier* ses pratiques d'évaluation en classe avec Kahoot ! (C3)**

Diversifier ses pratiques d'évaluation en classe par le jeu. (*Gamifier = rendre plus ludique*)

- **Atelier 9 : Rendre actif les élèves avec les ressources numériques (C2, C3)**

Découvrir *Mathador & Les fondamentaux* : Travailler le calcul mental de manière ludique en équipe face au défi. Permettent aux élèves d'apprendre de façon motivante. Les enfants avancent à leur rythme, en visionnant les vidéos.

