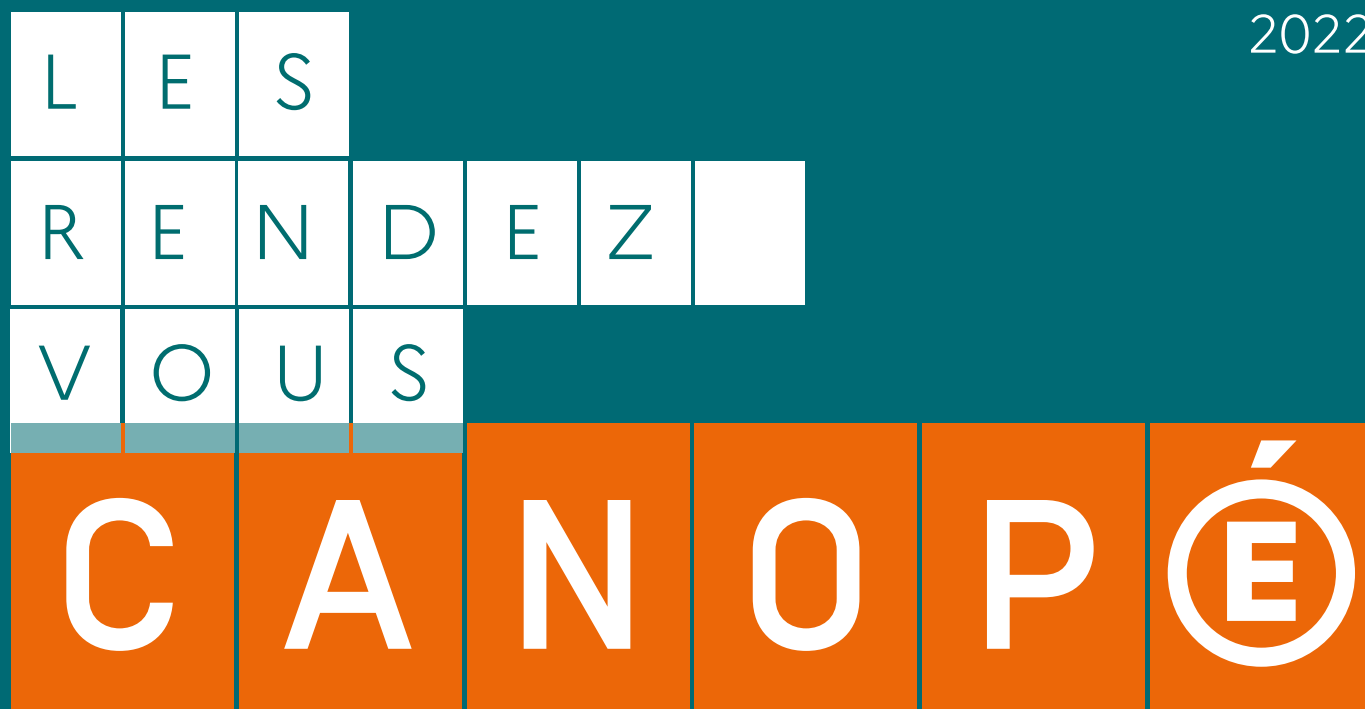


2022



ATELIER CANOPE 972 — FORT-DE-FRANCE

Formation et accompagnement  
Médiation de ressources  
Événements pédagogiques  
Innovation & expérimentation

[reseau-canope.fr](http://reseau-canope.fr)



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

RESEAU-CANOPE.FR

**C A N O P É**

RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS



# ÉDITO



**Nathalie, Méthélie**

Directrice

Direction académique

Atelier CANOPÉ

Réseau Canopé, opérateur du ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, s'est vu confier une nouvelle mission : la formation tout au long de la vie des enseignants, et notamment leur formation au numérique et par le numérique, en lien étroit avec les services centraux et académiques de formation.

À l'écoute des besoins identifiés sur le terrain et des attentes des acteurs institutionnels, Réseau Canopé conçoit et met en œuvre une offre nationale de ressources et de formations – en présentiel et à distance – permettant aux enseignants de développer leurs compétences, leurs savoirs et leurs pratiques professionnelles.

La Direction Académique Réseau Canopé Martinique, assure le déploiement de cette dynamique nationale sur son territoire en l'inscrivant dans le cadre de la politique portée par la Rectrice d'académie de Martinique. Elle s'appuie pour cela, sur l'Atelier Canopé, un lieu d'accueil, de formation, d'expérimentation et de partage pour l'ensemble de la communauté éducative.

## **Un atelier Canopé ouvert sur son environnement...**

L'atelier Canopé est un lieu de proximité où vous trouverez un appui à la mise en œuvre de vos missions et de vos projets. Un espace actif d'interactions sociales où la convivialité et l'accueil sont importants. Il s'exporte en proximité, au cœur de vos établissements dans le cadre d'ateliers en résidence coconstruits avec vous et en réponse à vos besoins. Les actions s'inscrivent dans une dynamique de partenariat avec l'Académie, l'INSPE, la Collectivité Territoriale de Martinique ainsi que les acteurs institutionnels et socio-économiques.

Les thématiques traitées prennent en compte les spécificités de notre territoire et les projets sont conduits dans une logique d'ouverture au bassin Caraïbéen et à l'international.

## **Un atelier Canopé adossé à la recherche ...**

L'innovation pédagogique est au cœur de nos missions. L'atelier est un tiers-lieu qui favorise la découverte de pédagogies actives et immersives. Dans le cadre de la dynamique E AFC, Réseau Canopé porte un projet Lab' en partenariat avec l'Académie et l'INSPE de Martinique. Un laboratoire d'expérimentation, qui vise à renforcer le lien et les collaborations entre les mondes de la Recherche, de la Edtech et celui de l'éducation. Un tiers-lieu pilote, espace de réflexion et de cocréation pour favoriser le développement de collectif de travail et de communauté apprenante

L'équipe Réseau Canopé site de Martinique est heureuse de vous présenter son catalogue de formations spécifiques 2021/2022. Cette offre complète l'offre nationale proposée sur notre plateforme Canotech.

N'hésitez pas à vous rapprocher de nous pour la mise place de parcours de formation. Nous consoliderons les partenariats en cours et nous impulserons de nouvelles synergies dans le cadre de la dynamique portée par l'École Académique de la Formation Continue de Martinique.

## QUI SOMMES-NOUS ?

**Fort de ses 12 directions territoriales (régions académiques), de ses 5 directions académiques (Corse et Outre-mer) et de ses 102 Ateliers Canopé départementaux, Réseau Canopé propose des actions de formation et d'accompagnement :**

- en présentiel, dans les établissements scolaires et dans les Ateliers Canopé, lieux d'accueil, de formation et de partage pour l'ensemble de la communauté éducative
- à distance, à travers une offre déployée selon des formats variés (MOOC, webinaires, parcours...)
- aux objectifs gradués (de la découverte à la maîtrise)
- à travers des ressources pédagogiques vidéo, audio et numériques, pour enrichir les pratiques pédagogiques des enseignants au quotidien.

Réseau Canopé a été certifié Qualiopi le 24 décembre 2021, et pour une durée de trois ans, pour la réalisation de prestations d'actions de formation.

La Librairie de l'Éducation, à Paris, et deux autres services complètent cette offre nationale dédiée aux enseignants : le CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information), en charge de l'éducation aux médias et à l'information ; le Munaé (Musée national de l'Éducation), installé à Rouen, qui assure la valorisation scientifique, patrimoniale et documentaire de plus de 950 000 objets et documents. À l'international, l'expertise de Réseau Canopé est sollicitée par les bailleurs internationaux ou les postes diplomatiques pour accompagner des réformes éducatives, former les enseignants et mettre ses ressources pédagogiques à disposition. Enfin, Réseau Canopé est en charge du programme européen de jumelages eTwinning pour la France, un programme utilisé par plus d'un million d'enseignants en Europe et 70 000 en France.

Positionné au cœur des enjeux de la transformation numérique de l'éducation, Réseau Canopé s'investit en outre dans le déploiement de projets nationaux de formation numérique comme « Territoires numériques éducatifs » (TNE), e.Insp ou PIX. L'opérateur propose également des services de soutien aux enseignants pour assurer la continuité pédagogique, en période de pandémie notamment. Il développe une offre de conseils et d'expérimentations à destination des entreprises EdTech à travers son « accélérateur pédagogique » destiné à développer les meilleurs usages pédagogiques des solutions EdTech, une action inscrite au cœur de la dynamique « Poitiers, capitale de l'Éducation » portée avec le rectorat de Poitiers, le CNED, l'IH2EF, le Futuroscope et l'Université de Poitiers.

# LES ESPACES

UN TIERS-LIEU



ESPACE MÉDIATION

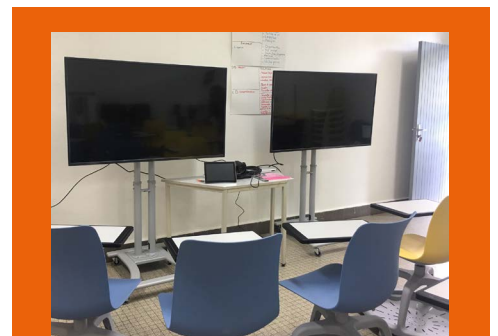
ESPACE D'EXPÉRIMENTATION



STUDIOS WEBRADIO ET WEBTV

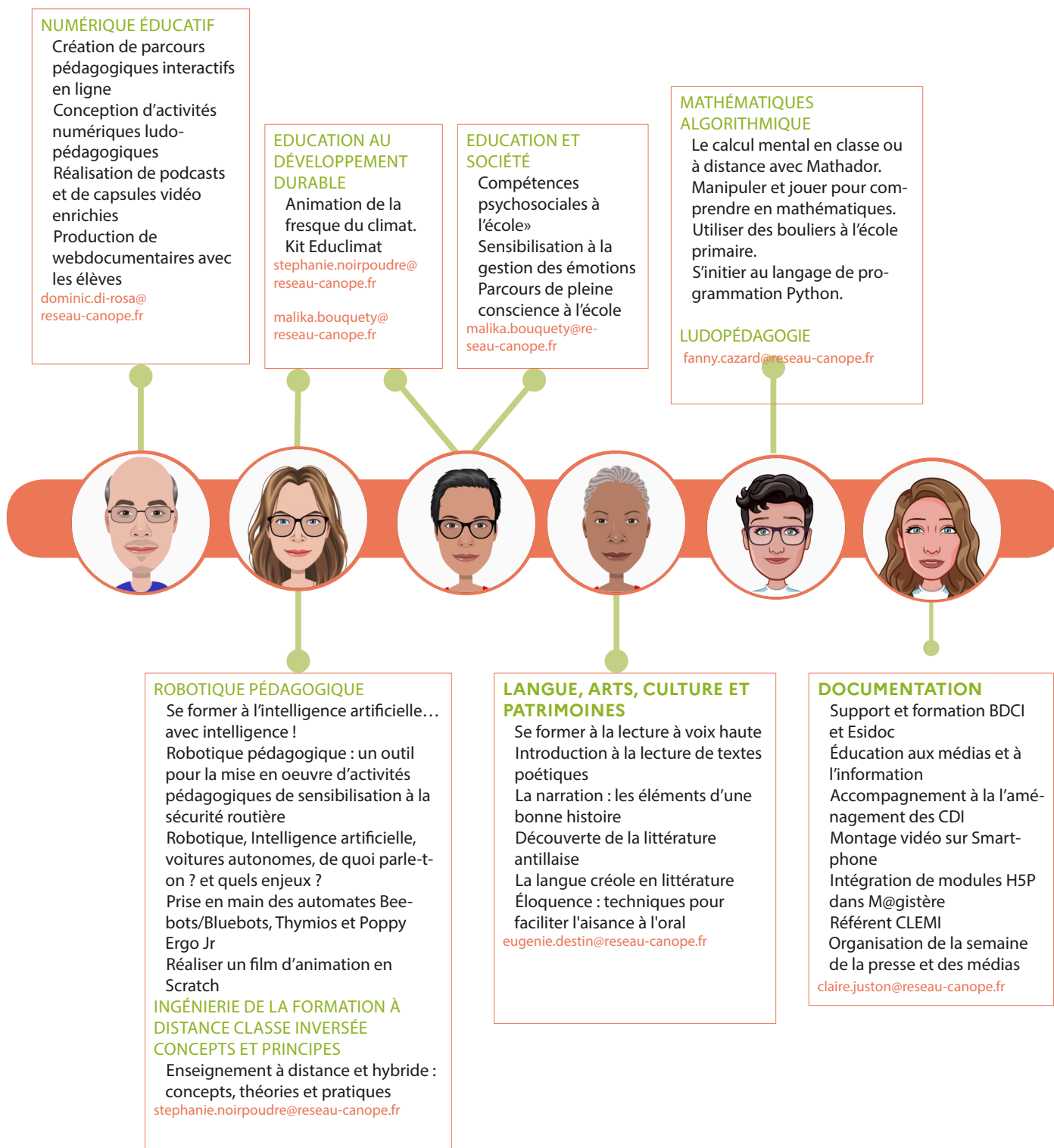
ESPACE DE FORMATION

1 salle de projection / Conférence  
2 salles multimédia



# L'ATELIER CANOPÉ

## LES MÉDIATEURS DE RESSOURCES ET DE SERVICES À VOTRE ÉCOUTE



## SOMMAIRE

- 1 Renforcer les compétences à l'hybridation et aux nouvelles formes scolaires.
- 2 Le bien-être à l'école au service d'un climat de classe apaisé
- 3 Éducation aux médias et à l'information
- 4 Intégrer le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux
- 5 Robotique, programmation et Intelligence Artificielle dans le cadre pédagogique
- 6 Mathématiques
- 7 Langue, arts, culture et patrimoines
- 8 Education au Développement Durable
- 9 Techniques documentaires
- 10 Ludopédagogie : le jeu pour apprendre
- 11 Offres de formations et de services
- 12 Présentation du lab'
- 13 Dispositifs nationaux portés sur le territoire

# Renforcer les compétences à l'hybridation et aux nouvelles formes scolaires







TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



4H



APPROFONDIR



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

## Renforcer les compétences à l'hybridation et aux nouvelles formes scolaires

### FAIRE DE SA VOIX UN ATOUT POUR ENSEIGNER À DISTANCE



Sélectionner les situations pédagogiques propices à l'utilisation de la voix (enregistrement)

Identifier des outils simples d'utilisation pour enregistrer sa voix (avec ou sans vidéo)

Choisir et appliquer des exercices pratiques pour la mise en voix de textes

Utiliser un outil pour s'enregistrer et diffuser la voix



Comment faire de sa voix un atout pour enseigner ? En présentiel comme à distance, la voix est un outil essentiel pour l'enseignant et le formateur.

Cette formation vise à vous apporter des techniques et des méthodes pour varier et dynamiser les situations d'apprentissages (à distance et hybride), mettre en voix vos textes et rendre votre discours le plus captivant possible.

### DES OUTILS ET DES MÉTHODES POUR UN PARCOURS HYBRIDE FLEXIBLE



Concevoir une scénarisation pour rendre les élèves autonomes (plan de classe/feuille de route)

Utiliser les outils simples et efficaces pour construire des activités à distance

Utiliser les ressources clés en main



Ce module court et concis a pour objectif de présenter des ressources clés en main, des méthodes et des outils simples d'utilisation pour créer un parcours hybride, permettant l'articulation flexible des enseignements à distance et en présence.

### L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE ET HYBRIDE : CONCEPTS, THÉORIES ET PRATIQUES



Identifier les éléments théoriques et conseils pratiques nécessaires à la mise en place d'un enseignement à distance ou hybride.

Echanger sur vos pratiques vécues



Apports de connaissances théoriques et de pistes de réflexions pour la mise en oeuvre de formations à distance ou hybride.

Elle a également comme objectif de mutualiser les compétences et les expériences des enseignants pour faciliter les échanges de pratiques



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



APPROFONDIR



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



10H



DÉCOUVERTE

## LA CLASSE INVERSÉE : CONCEPTS ET PRINCIPES



- Comprendre les principes de la classe inversée
- Identifier des pistes de mises en œuvre
- Repérer des ressources et outils utiles



Découvrez les caractéristiques et concepts de la classe inversée ainsi que des ressources et des outils qui vous permettront de la mettre en œuvre.

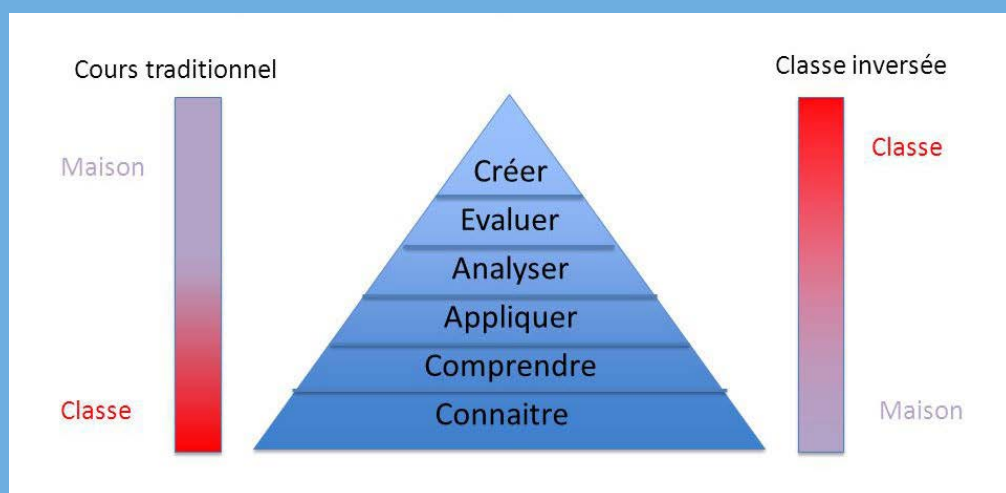
## LA CLASSE INVERSÉE : CONCEPTION D'UNE SÉANCE



Définir les principes et concepts de la classe inversée.  
 Concevoir une séance en classe inversée/  
 Scénariser et créer une capsule vidéo à l'aide d'un outil simple d'utilisation.  
 Créer un questionnaire.



Cette formation vise à vous faire découvrir les caractéristiques et concepts de la classe inversée ainsi que des ressources et des outils qui vous permettront de la mettre en œuvre. Nous vous accompagnerons dans la création/adaptation d'une séance pour la classe inversée afin de l'expérimenter en classe.



Le bien-être à l'école  
au service d'un climat  
de classe apaisé





**ENSEIGNANTS  
2ND DEGRÉ**



**EN DIRECT**



**EN LIGNE**



**3H**



**DÉCOUVERTE**



**TOUT PUBLIC**



**EN DIRECT - 3H**



**EN LIGNE 1H30**



**1H30 / 3H**



**DÉCOUVERTE**



**TOUT PUBLIC**



**EN LIGNE**



**1H30**



**DÉCOUVERTE**

# Le bien-être à l'école au service d'un climat de classe apaisé

## CLIMAT SCOLAIRE ET RÉAMÉNAGEMENT DES ESPACES



Redéfinir des espaces scolaires en travaillant collectivement sur un projet de réaménagement. Pouvoir s'inspirer d'autres projets d'aménagements des espaces scolaires.



Amélioration de la forme scolaire par le réaménagement des espaces pédagogiques. Etudes de cas et co-conception avec les outils Archistart et Archiclasse (outils portés par le Ministère de l'Education nationale, de la Jeunesse et des Sports).

## SENSIBILISATION À LA GESTION DES ÉMOTIONS



Développer une attitude responsable face à ses émotions dans les échanges avec les élèves, les parents, les collègues. Etre en lien avec ses motivations, ses besoins dans la relation aux élèves, aux parents, aux collègues. Comprendre les motivations, les besoins des élèves, des parents, des collègues

Mieux connaître le fonctionnement émotionnel pour une communication plus saine.



## PRATIQUE DE L'ATTENTION : DES EXERCICES POUR LA CLASSE



Apprendre à recourir à la méditation de pleine conscience pour développer l'attention et favoriser une meilleure gestion émotionnelle. L'expérimenter dans un parcours enseignant asynchrone. Acquérir les pistes d'un parcours élève

Découvrez la pleine conscience et ses bienfaits sur la pratique de l'attention et la gestion émotionnelle.



Expérimentez-la ensuite pour l'initier en classe.



TOUT PUBLIC



EN LIGNE



1H30



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN LIGNE 1H30



1H30



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN LIGNE



1H30



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN LIGNE



1H30



DÉCOUVERTE

## LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES : DES BASES POUR ÉVALUER



Mobiliser des compétences psychosociales dans une activité pédagogique.  
Transposer les critères d'évaluation des compétences psychosociales aux enseignements disciplinaires.



Comprendre les compétences psychosociales et s'appuyer sur des critères d'évaluation permettant de les intégrer aux savoirs disciplinaires

## PRATIQUES CORPORELLES DE BIEN-ÊTRE



Améliorer le vivre ensemble et le savoir être élève dans la classe.  
Développer l'attention, l'écoute de soi et des autres  
Disposer d'outils pour gérer son anxiété, son stress, sa fatigue et retrouver confort et bien-être professionnel et personnel  
Aider les élèves à constituer leur « valise à bien-être », pour une pratique en toute situation et tout au long de la vie.



Comment canaliser l'énergie débordante de vos élèves, obtenir leur attention, les amener à mieux apprendre ? Comment mieux gérer le groupe classe, gérer votre fatigue, votre propre disponibilité ? Comment concilier réussite éducative, qualité des apprentissages et mieux vivre ensemble ?

## ENSEIGNER AVEC LES OCTOFUN



Découvrir la pédagogie des Octofun.  
Imaginer des prolongements possibles en classe



Vous souhaitez repenser votre pratique de classe pour motiver vos élèves et les engager dans les apprentissages. Les Octofun offrent une démarche ludique et des exploitations concrètes.

## JEUX DE CARTES ET DE PLATEAU POUR LUDIFIER SON ENSEIGNEMENT



Concevoir ses propres jeux pour la classe.



Vous souhaitez enrichir votre pratique de classe et concevoir de nouveaux outils pour engager vos élèves dans les apprentissages. Créer vos jeux en fonction des besoins des élèves.

# Éducation aux médias et à l'information





TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS  
1ER ET 2ND DEGRÉ



EN DIRECT



7H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



6H



DÉCOUVERTE

# Éducation aux médias et à l'information

## Usage des réseaux sociaux : facteurs d'influence et esprit critique



Reconnaître les principaux facteurs permettant le développement de l'esprit critique.

Décrire les mécanismes d'influence en jeu dans les réseaux sociaux.

Choisir les ressources et activités pédagogiques adéquates pour accompagner à l'usage réfléchi des réseaux sociaux.



Quel est le lien entre les réseaux sociaux, l'esprit critique et les algorithmes ?

Ce webinar vise à vous présenter les éléments clés pour mieux appréhender les réseaux sociaux et mettre en œuvre des projets pédagogiques.

## JOURNALISME MOBILE: TOURNAGE ET MONTAGE VIDEO SUR SMARTPHONE



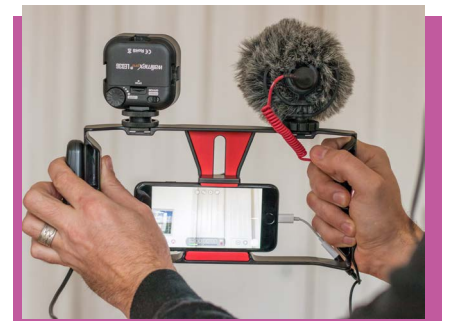
- Appliquer les techniques de prise de son et d'images.

- Identifier les étapes du workflow de montage.

- Scénariser et réaliser un reportage vidéo.



Du tournage au montage, apprenez à réaliser un reportage vidéo complet sur smartphone ou tablette: intégration de musique, voix off, transitions et même incrustation sur fond vert, le tout sans avoir besoin d'un ordinateur.



## webradio



• Concevoir une webradio au service d'une action pédagogique

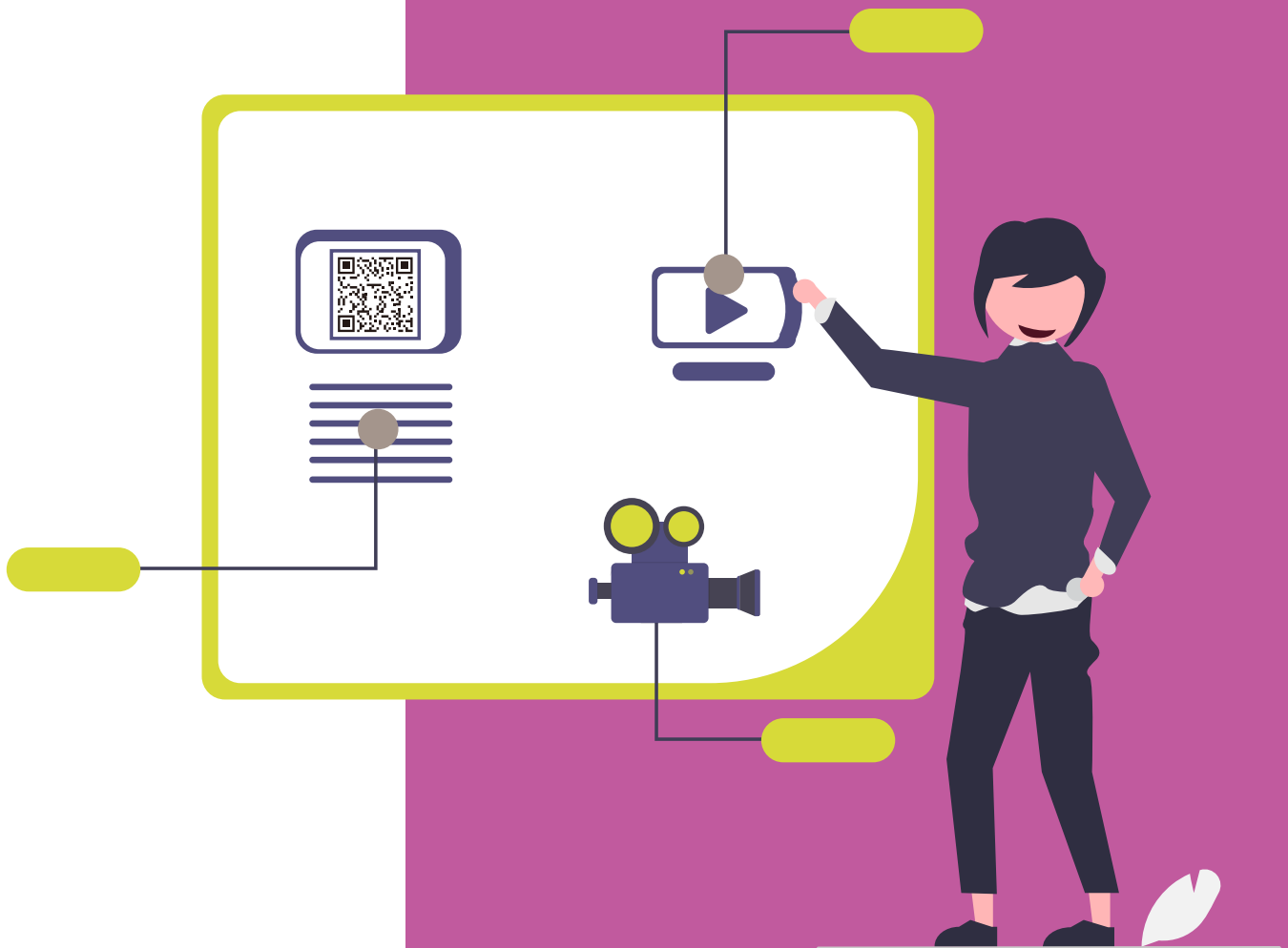
• Découvrir les spécificités éditoriales d'une webradio

• Utiliser des outils numériques de création de webradio ou de podcasts audio

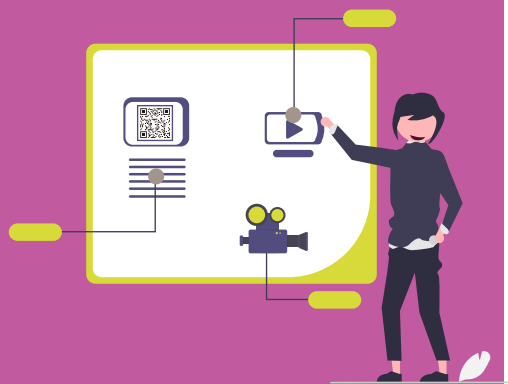


Descriptif : organisation du groupe élèves, choix des rubriques, rédaction, enregistrement, réécoute, montage et diffusion.

# Intégrer le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux







ENSEIGNANTS  
1ER ET 2ND DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS  
1ER ET 2ND DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

## Intégrez le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux

### CRÉATION DE SUPPORTS NUMÉRIQUES (INFOGRAPHIES, NUAGES DE MOTS, EXERCISEUR, QR CODE...)



Intégrer des éléments numériques engageants à ses séances pédagogiques.



Venez apprendre à pimenter vos cours en y intégrant des éléments numériques engageants.

### CRÉATION ET INTÉGRATION D'ACTIVITÉS H5P



Identifier et concevoir simplement des activités interactives en HTML 5



Intégrez des activités H5P dans un parcours de formation en ligne (M@gistère, Moodle, Canoprof, etc).

Rendez vos parcours de formation en ligne plus attractifs et ludiques : créez et intégrez des exercices interactifs fluides et motivants.

### ASPECTS JURIDIQUES DU NUMÉRIQUE EDUCATIF



Connaître les éléments juridiques nécessaires à l'exercice du métier d'enseignant



Venez découvrir les contours de la réglementation liée aux aspects juridiques du numérique éducatif et en savoir plus sur ce que l'on appelle l'exemption pédagogique



ENSEIGNANTS  
1ER ET 2ND DEGRÉ



EN DIRECT



1H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



2H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



2H



DÉCOUVERTE

## TECHNIQUES D'ANIMATION DE CLASSES VIRTUELLES



Connaître les spécificités techniques et pédagogiques de la classe en ligne.



Vous souhaitez sauter le pas ou améliorer votre pratique de la classe en ligne? Venez découvrir les spécificités de l'enseignement en visioconférence.

## UN RÉSEAU SOCIAL AU SERVICE DES ENSEIGNANTS



Appréhender cet espace réservé aux enseignants.  
Créer et gérer des groupes.  
Stocker ses documents.  
Créer et partager des ressources.  
Échanger avec les autres membres.



Vous êtes à la recherche d'un espace d'échange et de collaboration pour vos projets ?  
Venez découvrir Viaeduc, un réseau social conçu pour les enseignants.

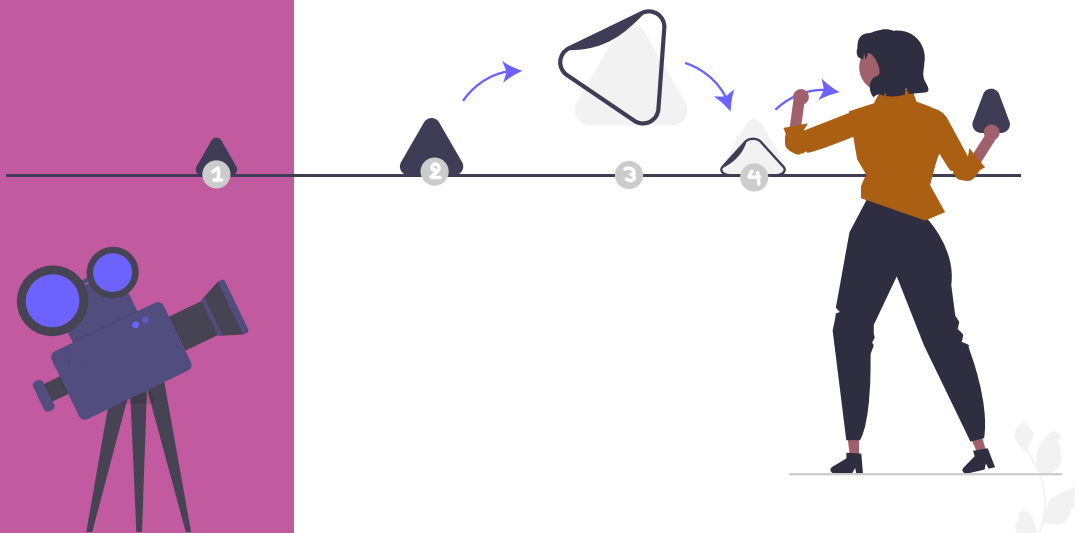
## LE FILM EN « STOP MOTION », UNE NOUVELLE FORME D'EXPRESSION



- Être capable de réaliser un film d'animation en « stop motion » avec un dispositif tactile.  
- Favoriser la coopération entre élèves.



Apprenez à créer un film d'animation en « stop motion » !  
Vous comprendrez l'importance des phases : écriture du scénario, fabrication des éléments.  
Vous pourrez expérimenter la prise de vue, montage, publication, etc.





TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



EN LIGNE



12H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE



## LE LIVRE NUMÉRIQUE AVEC OU SANS TABLETTE



Réaliser des livres numériques multimédias avec les élèves, avec une application sur tablette ou sur ordinateur.  
Organiser une écriture coopérative dans le groupe classe.



Le livre numérique à l'école : un outil de création abordable et collaboratif.

## ACCOMPAGNEMENT DE PROJET : WEBDOCUMENTAIRE



Réaliser un projet de création d'un webdocumentaire avec des élèves.



Pour réaliser un webdocumentaire avec sa classe, une bonne approche vous permettra de mieux organiser votre temps et vos activités.  
Une formation sur mesure pouvant s'appuyer sur des projets existants !

## DÉCOUVERTE DE PIX



Appréhender la plateforme Pix, identifier les intérêts et enjeux de manière ludique.  
Repérer les compétences numériques proposées par la plateforme.  
Réaliser des activités proposées par la plateforme.



Venez vous initier et mesurer vos compétences numériques à travers des activités ludiques sur la plateforme PIX.

## CERTIFICATION PIX ET PIX + EDU



Renforcer ses compétences numériques relativement au cadre du référentiel européen.  
Certifier ses acquis en validant un profil de compétences reconnu par l'État.



En vous appuyant sur des temps de formation, de pratique et d'échange alimentés par les plateformes PIX et PIX +EDU, venez certifier vos compétences numériques qui seront reconnues dans votre activité professionnelle !





TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



1H30



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H30



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



EN LIGNE



4H00



DÉCOUVERTE

## L'ÉVALUATION POSITIVE ET CONSTRUCTIVE À L'HEURE DU DISTANCIEL



Créer des évaluations (diagnostiques, formatives, sommatives) en ligne.  
Diffuser ces évaluations sur Internet et récupérer le travail des élèves.

Renvoyer une correction.

Lier l'utilisation que l'outil Quizinière aux méthodes d'évaluation positive.



La Quizinière est un outil simple de création d'évaluations pédagogiques (diagnostiques, sommatives...).

En cliquant sur un simple lien, vos élèves pourront participer à vos quiz en écrivant, en choisissant, en dessinant, en parlant, en chantant...

## CRÉATION ET SCÉNARISATION DE CAPSULES VIDÉOS POUR FACILITER LES APPRENTISSAGES



Créer du contenu vidéo à caractère pédagogique en s'appuyant sur deux concepts :

- Le podcast : capter l'écran de son ordinateur en suivant un scénario
- Le montage vidéo : modifier et enrichir une vidéo existante



Vous souhaitez concevoir des capsules vidéos et créer un environnement d'apprentissage favorable pour tous vos élèves ? Apprenez à réaliser un podcast vidéo et à l'améliorer avec les techniques de base du montage vidéo

## LE PARCOURS PÉDAGOGIQUE EN LIGNE POUR MODULER SON ENSEIGNEMENT



Créer ses propres parcours pédagogiques interactifs en ligne. Diffuser les ressources créées sur son CanoprofCloud avec son nom de domaine, en prenom-nom.canoprof.fr. Utiliser les parcours en classe et/ou les diffuser pour du distanciel.



Adaptez vos supports pédagogiques à toutes vos situations de classe (présentiel, hybride ou distanciel), et réalisez des parcours pédagogiques structurés et guidés, à projeter en classe ou à diffuser en ligne. Canoprof est un service gratuit



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



EN LIGNE



4H00



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS  
2ND DEGRÉ



EN DIRECT



3H00



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN LIGNE



EN DIRECT



2H00



DÉCOUVERTE



PUBLIC : 1ER ET 2D  
DEGRÉ



EN LIGNE



EN DIRECT



2H00



DÉCOUVERTE

## CONCEPTION DE PARCOURS PÉDAGOGIQUES ET LUDIQUES SUR APPAREILS MOBILES



Construire des parcours de découvertes sous forme de jeu de piste ou escape game.



Vous souhaitez concevoir un parcours de découverte de manière ludique ? Pégase vous permet de créer vos propres parcours sous forme de jeux de piste ou escape game !

## LES BASES DE L'INFORMATIQUE MOBILE EN ENVIRONNEMENT SCOLAIRE



Être capable de mettre en œuvre des dispositifs tactiles sous iOS (iPad, iPhone), Windows ou Android. Réinvestir cet apprentissage dans ses activités de classe ou de formations ultérieures.



L'utilisation des dispositifs mobile en pédagogie est de plus en plus présent. Venez vous familiariser avec ces outils et découvrir leur potentiel dans ce cadre.

## DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES INTERACTIFS



- Créer une présentation multimédia ludique en ligne.  
- Ajouter des éléments interactifs.  
- Diffuser sa présentation via un permalien ou un code d'intégration.



L'outil en ligne Genially permet de dynamiser vos supports pédagogiques en créant des ressources enrichies, avec de l'interactivité et des animations, de manière simple et intuitive. Découvrez comment utiliser cet outil de création de contenus interactifs en ligne.

## CANVA : UN OUTIL DE CRÉATION GRAPHIQUE PUISSANT ET INTUITIF

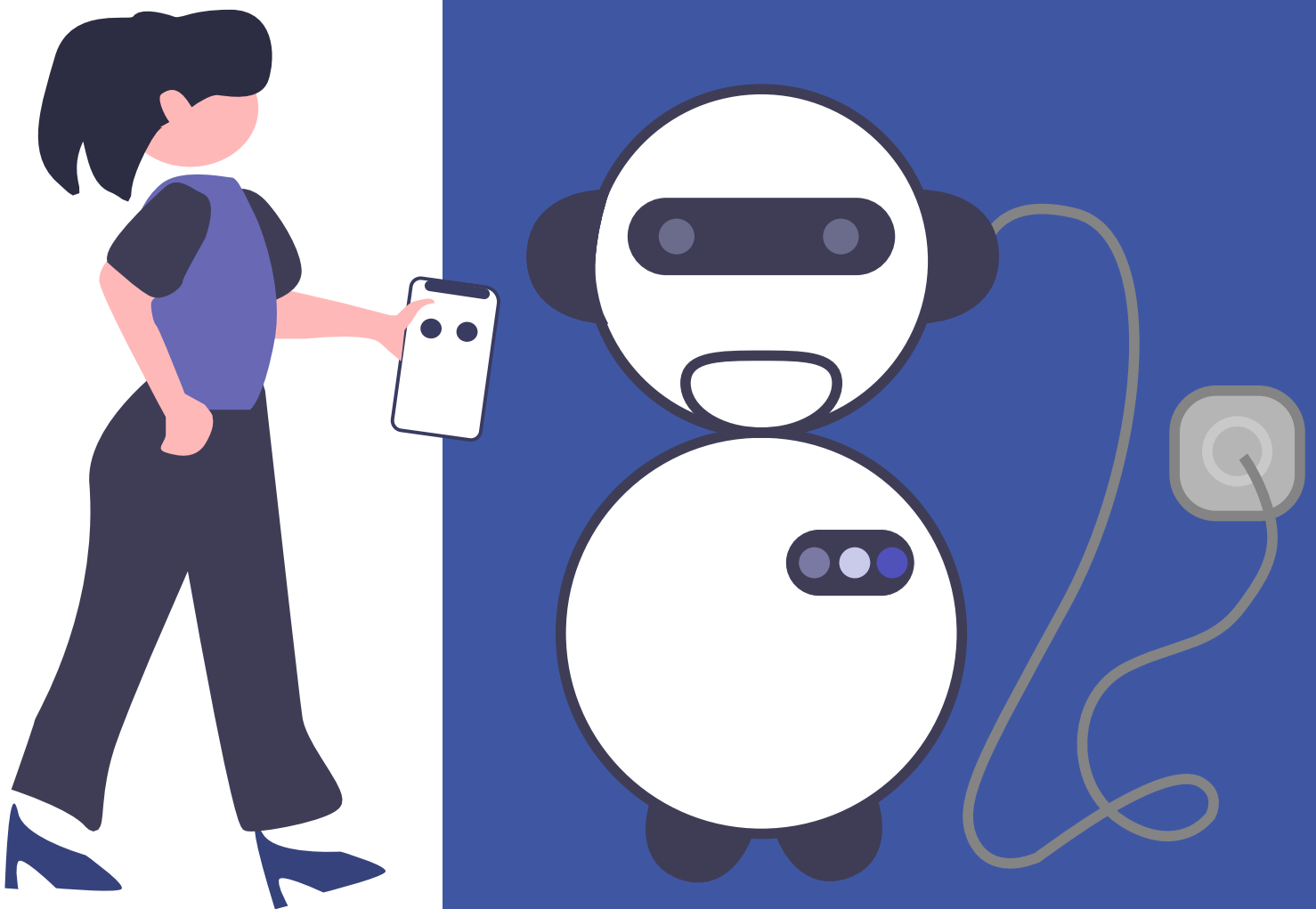


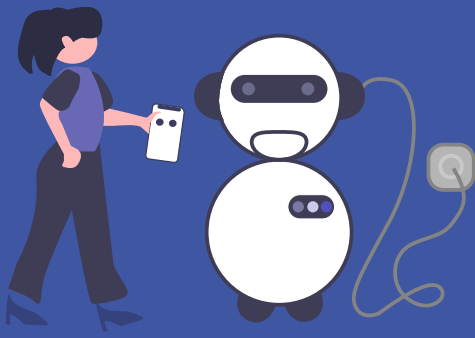
- Utiliser les différents outils de création.  
- Modifier un template existant.  
- Créer un visuel de A à Z.  
- Partager une création pour un travail collaboratif.



- Présentation de l'outil et de ses différentes fonctionnalités.  
- Prise en main par les participants et création d'un visuel.  
- Accompagnement et résolution de problèmes.  
- Panorama des possibilités offertes par Canva Education

# Robotique, programmation et Intelligence Artificielle dans le cadre pédagogique





TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

# Robotique, programmation et Intelligence Artificielle dans le cadre pédagogique

## ROBOTIQUE PÉDAGOGIQUE, UN OUTIL POUR LA MISE EN OEUVRE D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ET LUDIQUES



Comprendre les notions théoriques autour de la robotique et identifier les enjeux sociétaux et éthiques qui en découlent (exemple concret avec les voitures autonomes et connectées) Programmer un robot réel et/ou virtuel en utilisant les concepts de base de la programmation. Animer des activités ludiques auprès d'élèves ou de jeunes



Formation et accompagnement pour la mise en oeuvre d'activités pédagogiques. L'activité proposée s'appuie sur la programmation d'un robot afin de réaliser un parcours sur un tapis route en toute sécurité.

## ROBOTIQUE, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, VOITURES AUTONOMES ? QUELS ENJEUX ?



Comprendre les notions théoriques autour de la robotique. Identifier et analyser les nouveaux enjeux sociétaux et éthiques liés au déploiement de l'intelligence artificielle et de la robotisation (exemple concret avec les voitures autonomes et connectées). Acquérir des connaissances pour réaliser des activités pédagogiques avec les robots.



Apports de connaissances théoriques pour comprendre les nouveaux enjeux liés au déploiement de la robotisation et de l'intelligence artificielle.

## INITIATION À L'ALGORITHMIQUE AVEC BEEBOT ET BLUEBOT



Utiliser une activité débranchée pour initier aux algorithmes Identifier les fonctionnalités des automates Beebot et Bluebot et leurs intérêts pédagogiques. Créer des algorithmes simples et programmer les robots Beebot et Bluebot.



Initiez-vous à l'algorithmique, prenez en main les automates Beebot et Bluebot et découvrez leurs intérêts pédagogiques du cycle 1 au cycle 4 (4- 11 ans).





TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE

## DÉCOUVERTE DE LA ROBOTIQUE AVEC LE ROBOT OPEN SOURCE, POPPY ERGO JR



Connaître les différents éléments et les caractéristiques d'un robot.

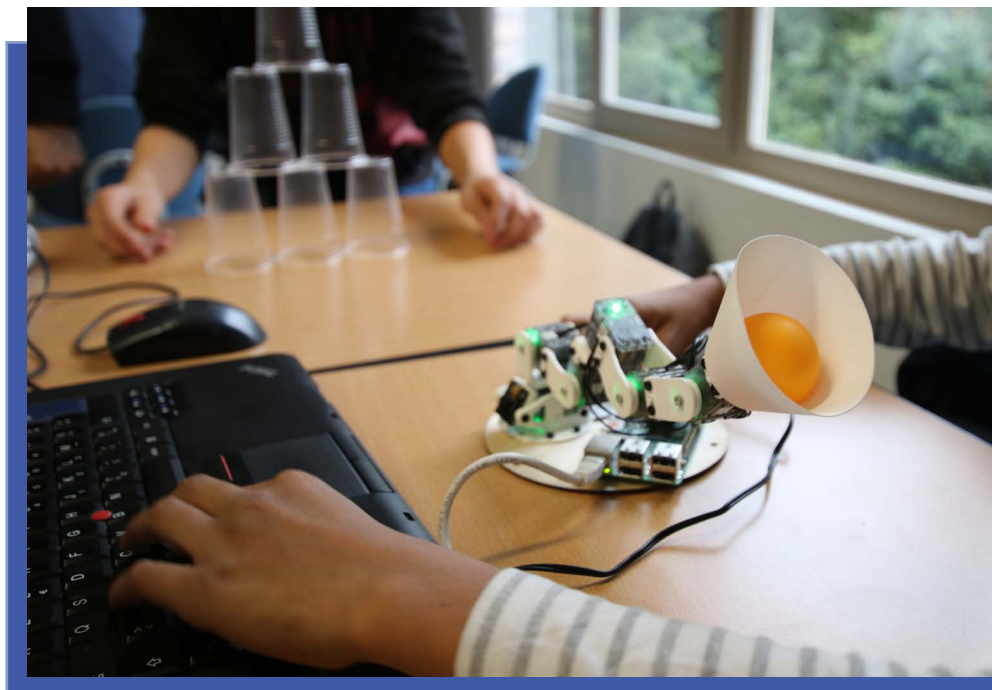
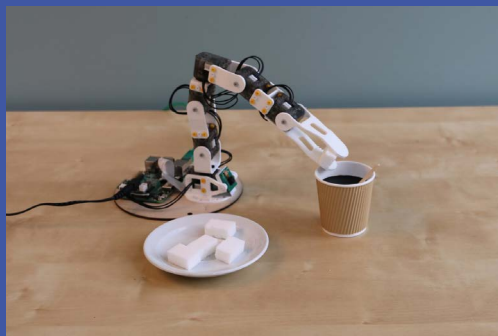
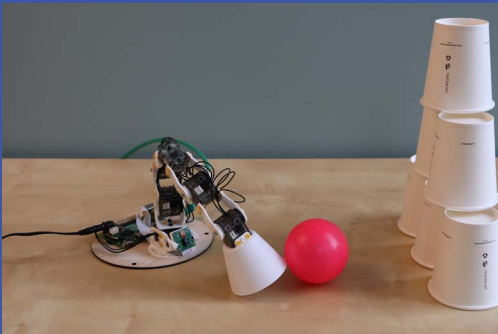
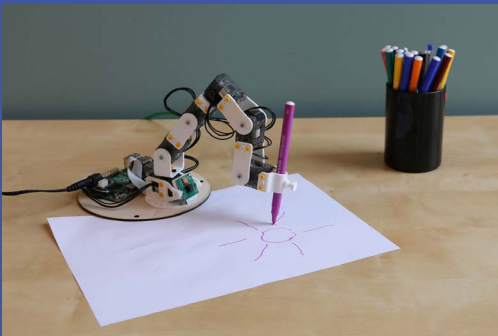
Construire le robot Ergo Jr.

Contrôler le robot Ergo Jr avec le langage par bloc Snap! / Scratch

Utiliser les ressources pédagogiques à disposition



Découvrez la programmation et à la robotique pédagogique avec Poppy Ergo Jr. C'est un bras robotique open-source facilement utilisable en classe pour initier aux sciences du numérique.







TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



3-4H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DU  
2ND DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



DÉCOUVERTE



TOUT PUBLIC



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



DÉCOUVERTE



python™

## INITIATION À LA PROGRAMMATION VISUELLE AVEC LE ROBOT THYMIO



Maitriser la notion d'algorithme.  
Programmer le robot Thymio réel et virtuel en utilisant les concepts de base de la programmation.



Découvrez et prenez en main le robot Thymio afin d'animer des ateliers ludiques et pédagogiques.

## DE SCRATCH À PYTHON



Utiliser Scratch pour enseigner l'algorithmique. Montrer les potentialités de l'outil scratch pour l'enseignement secondaire. Maitriser les base de la programmation en Python. Maitriser des repères didactiques pour enseigner l'algorithmique et la programmation au collège et au lycée



Ce module vous permettra d'acquérir les bases de la programmation en scratch et en Python.  
De plus il vous donnera des repères pour concevoir et analyser les séances d'algorithmique et de programmation.

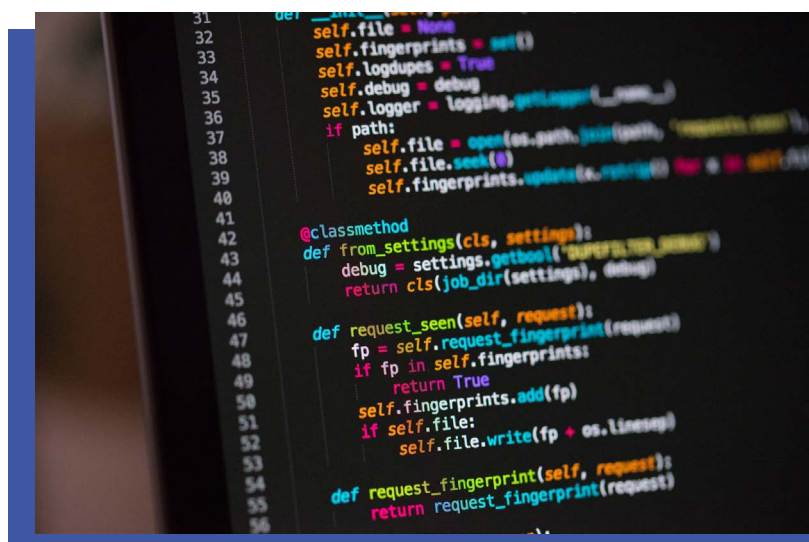
## PYTHON AU LYCÉE



Prendre en compte des programmes et des connaissances pédagogiques sur l'enseignement du code. Maitriser les fonctionnalités de Python utiles au lycée. Concevoir et animer des séances de programmation.



Dans ce module vous découvrirez les fonctionnalités du langage Python, nécessaires aux programmes du lycée. Par ailleurs vous partagerez une réflexion pédagogique sur l'enseignement de la programmation.



# Mathématiques





# Mathématiques

## LA COMPRÉHENSION DES CONSIGNES EN MATHÉMATIQUE, UNE COMPÉTENCE INCONTOURNABLE À ENSEIGNER



Mettre en œuvre des activités de compréhension de consignes, en situation ou décrochées



Comment aider les élèves à mieux répondre aux consignes ? Les consignes, une composante indispensable de toute activité scolaire, sont à questionner. Découvrez des activités amenant les élèves à comprendre les consignes de manière autonome

## LA MANIPULATION ET LE JEU POUR COMPRENDRE LES CONCEPTS MATHÉMATIQUES



Analyser des situations de manipulation et de jeux; connaître les points de vigilance aux situations ludiques ; concevoir des situations de manipulation et accompagner les élèves vers la compréhension des concepts mathématiques.



Dans ce module nous échangerons sur les conditions d'utilisation de la manipulation et du jeu pour faire progresser les élèves en mathématiques.

## LES BOULIERS CHINOIS



Comprendre la manipulation des bouliers (physiques ou numériques) pour les opérations courantes; créer une séance pour sa classe.



Vous voulez aider vos élèves à renforcer leurs représentations mentales sur les nombres et les opérations? Le boulier chinois est un outil idéal. Nous aborderons ensemble son fonctionnement et comment il peut être utilisé en classe.



ENSEIGNANTS  
2ND DEGRÉS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



4H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



EN LIGNE



4H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



EN LIGNE



4H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



4H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS  
CYCLES 3 ET 4



EN DIRECT



EN LIGNE



1H



DÉCOUVERTE

## LES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES «LES FONDAMENTAUX»



Connaître la série des films d'animation les «fondamentaux»; Identifier les modalités d'utilisation des «fondamentaux»; concevoir une séance incluant un film.



Comment intégrer les films pédagogiques dans sa pratique ? Découvrons la riche bibliothèque des films d'animation «les fondamentaux». Construisons ensemble des situations pédagogiques les incluant.

## LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES



Comprendre les processus cognitifs en jeu dans la résolution de problèmes. Maîtriser les principes de l'enseignement de la résolution de problèmes. Enseigner explicitement la lecture-compréhension des énoncés.



La résolution de problèmes, finalité des enseignements mathématiques est une préoccupation centrale pour les enseignants. Quels outils théoriques et pratiques peuvent aider à concevoir un enseignement structuré et aider les élèves à surmonter leurs difficultés.

## LE CALCUL MENTAL PAR LE JEU



Varié ses pratiques, utiliser différents jeux qui permettent de travailler le calcul mental, et découvrir la gamme des jeux Mathador. Ces jeux permettent aux élèves de se perfectionner en classe et de s'entraîner à distance.



Aussi ludiques qu'efficaces, les jeux Mathador permettent de travailler sur la perception des ordres de grandeur et le sens des opérations, d'acquérir des automatismes, de mémoriser des opérations complexes, de gagner en aisance dans les calculs. Versions plateau ou en réseau.

## ESCAPE GAME MATHADOR



Mettre en place et animer l'escape game Mathador en classe.



- Principe et déroulement du jeu.  
- Préparation des éléments.  
- Lancement du jeu.  
- Mise en situation dans la résolution d'énigmes.



# Langue, arts, culture et patrimoines





PROFESSEURS  
DOCUMENTALISTES



EN DIRECT (3H)



EN LIGNE (2H)



2H - 3H



DÉCOUVERTE



TOUS PUBLICS



EN DIRECT



EN LIGNE



1H30



DÉCOUVERTE



TOUS PUBLICS



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

## Langue, arts, culture et patrimoines

### ACTIVITES PEDAGOGIQUES AUTOUR DU LIVRE



Varier les activités autour du livre pour promouvoir la lecture plaisir.



Vous avez l'impression que les élèves ne lisent plus? Explorons ensemble de nouvelles voies pour leur (re)donner le goût de la lecture!

### LA NARRATION : LES ÉLÉMENTS CLÉS D'UNE BONNE HISTOIRE



Définir le schéma narratif.  
Co-créer une histoire.

Discuter autour d'exercices pratiques et de projets transdisciplinaires (robotique pédagogique et narration). Identifier les ressources de Canopé pour vous accompagner dans la mise en oeuvre de projet.



Découvrez les éléments et des techniques pour créer et co-créer des histoires.

### LE KAMISHIBAÏ, UN OUTIL AU SERVICE DU LANGAGE



Le kamishibai 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 du langage, de l'écoute, de l'observation et de l'imaginaire, de compétences en lecture à voix haute et en lecture d'images. Le kamishibai peut s'envisager comme un outil central dans la création de projets pluridisciplinaires ou plurilingues favorisant les relations au sein d'un groupe.



TOUS PUBLICS



EN DIRECT (3H)



EN LIGNE (2H)



2H - 3H



DÉCOUVERTE



TOUS PUBLICS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



TOUS PUBLICS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE

## SE FORMER À LA LECTURE À VOIX HAUTE



- Utiliser différentes techniques vocales
- Pratiquer des exercices de diction



Découvrez les enjeux de la lecture à voix haute en pratiquant des exercices divers et en variant les situations et les publics.

## DÉCOUVERTE DE LA LITTÉRATURE ANTILLAISE



Maîtriser le genre et les thématiques de la littérature antillaise. Proposer des auteurs et leurs œuvres dans des séances pédagogiques.



Venez à la rencontre de l'imaginaire antillais. Découvrez la littérature, son histoire, son évolution, ses thématiques diverses, rencontrez des auteurs qui vous parleront de leur pratique.

## LA LANGUE CRÉOLE EN LITTÉRATURE



Faire découvrir la langue créole à travers divers écrits. Utiliser des exercices de lecture à voix haute.



Cet atelier propose de nombreuses activités de découvertes et de pratique de la langue créole ainsi qu'un espace d'échange et de valorisation de la langue.





2D DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



DÉCOUVERTE



TOUTS PUBLICS



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE

## ELOQUENCE : TECHNIQUES POUR FACILITER L'AISANCE À L'ORAL



Identifier les blocages qui peuvent empêcher un élève de s'exprimer à l'oral.

Choisir des techniques gestuelles et vocales en fonction des besoins des élèves.



Jeux sur la hauteur, l'intensité et le timbre de la voix.

Travail sur la gestuelle, les postures, l'occupation de l'espace.

Exercices pratiques en petits groupes.

Analyses croisées entre pairs.

## ETWINNING : DES PROJETS EUROPÉENS INNOVANTS



Engager sa classe dans un projet innovant.



Vous souhaitez engager vos élèves dans un projet innovant et motivant ? Rejoignez-nous dans ce webinar introductif au dispositif eTwinning pour échanger et initier votre démarche de projet.





# Education au Développement Durable





## Education au Développement Durable

### LA FRESQUE DU CLIMAT



ENSEIGNANTS  
2ND DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



Sensibiliser au changement climatique.  
Indiquer et expliquer les notions fondamentales du changement climatique.  
Développer une vision systémique des enjeux.



La fresque est un atelier collaboratif et convivial pour comprendre collectivement les enjeux du changement climatique. Le format a été créé à partir des données du rapport du Groupe International d'Experts sur le Climat (GIEC)

### RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR L'EDD



Identifier et expérimenter de nombreuses ressources numériques autour de l'Éducation au Développement Durable : plateformes de vidéos, podcasts, séances pédagogiques clé en main, outils interactifs...



Venez parcourir diverses ressources pédagogiques (outils interactifs, plateformes de vidéos, podcasts, séances pédagogiques) permettant d'appréhender les différents Objectifs de Développement Durable (ODD).



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



EN LIGNE



9H



APPROFONDIR

### ENJEUX CLIMATIQUES : COMPRENDRE ET ENSEIGNER



Indiquer et expliquer les notions fondamentales du changement climatique  
Aborder auprès des élèves les questions vives en EDD  
Identifier les ressources et activités pédagogiques pour sensibiliser au changement climatique  
Utiliser des ressources numériques au service de l'EDD  
Concevoir une séance pédagogique en lien avec les ODDs



L'éducation au développement durable (EDD) est devenue une mission incontournable de l'école. Il ne s'agit pas de prévoir des contenus « additionnels » par rapport à ceux qui existent déjà, mais de les intégrer de manière interdisciplinaire dans l'enseignement et l'éducation.



ENSEIGNANTS  
2ND DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

## LA SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE, UNE APPROCHE AU SERVICE DE L'EDD



Identifier et comprendre les impacts de l'utilisation du numérique.  
Connaitre et appliquer les principes de la sobriété numérique et les bons usages à adopter.

Sensibiliser les élèves à la pollution numérique.



Sensibilisez vos élèves à réduire leur empreinte numérique en mettant en œuvre des pratiques éthiques et des outils simples.



## OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



## OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

GoodPlanet



9 ENFANTS SUR 10 VONT À L'ÉCOLE DANS LE MONDE

Au 21<sup>e</sup> siècle, les filles vont mieux à l'école que les garçons. Cependant, des progrès restent à faire, en particulier dans les régions les plus pauvres. L'équité de genre est essentielle pour assurer l'éducation de qualité pour tous et atteindre l'objectif de développement durable n°4. Selon l'UNESCO, 23 millions d'enfants ne vont pas à l'école, dont 10 millions de filles. Dans les régions particulièrement pauvres, le manque de ressources et les traditions limitent la capacité à assurer une éducation de qualité pour tous. La moitié d'entre eux vit en Afrique subsaharienne. De nombreux enfants sont démotivés par l'école, car ils ne voient pas l'utilité de l'apprentissage à court terme. Dans les années 2010, plus de 125 millions d'enfants n'allaient pas à l'école primaire et les services fondamentaux sont insuffisants. OMT et l'ONU ont lancé un appel à l'action pour garantir l'éducation de qualité pour tous les enfants, partout et en particulier dans les régions les plus pauvres. L'objectif de développement durable n°4 est essentiel pour assurer l'éducation de qualité pour tous et atteindre l'objectif de développement durable n°4. Selon l'UNESCO, 23 millions d'enfants ne vont pas à l'école, dont 10 millions de filles. Dans les régions particulièrement pauvres, le manque de ressources et les traditions limitent la capacité à assurer une éducation de qualité pour tous. La moitié d'entre eux vit en Afrique subsaharienne. De nombreux enfants sont démotivés par l'école, car ils ne voient pas l'utilité de l'apprentissage à court terme. Dans les années 2010, plus de 125 millions d'enfants n'allaient pas à l'école primaire et les services fondamentaux sont insuffisants. OMT et l'ONU ont lancé un appel à l'action pour garantir l'éducation de qualité pour tous les enfants, partout et en particulier dans les régions les plus pauvres. L'objectif de développement durable n°4 est essentiel pour assurer l'éducation de qualité pour tous et atteindre l'objectif de développement durable n°4.

Éducation des filles, selon le classement mondial de l'école de l'UNESCO. L'objectif de développement durable n°4 est essentiel pour assurer l'éducation de qualité pour tous et atteindre l'objectif de développement durable n°4. Selon l'UNESCO, 23 millions d'enfants ne vont pas à l'école, dont 10 millions de filles. Dans les régions particulièrement pauvres, le manque de ressources et les traditions limitent la capacité à assurer une éducation de qualité pour tous. La moitié d'entre eux vit en Afrique subsaharienne. De nombreux enfants sont démotivés par l'école, car ils ne voient pas l'utilité de l'apprentissage à court terme. Dans les années 2010, plus de 125 millions d'enfants n'allaient pas à l'école primaire et les services fondamentaux sont insuffisants. OMT et l'ONU ont lancé un appel à l'action pour garantir l'éducation de qualité pour tous les enfants, partout et en particulier dans les régions les plus pauvres. L'objectif de développement durable n°4 est essentiel pour assurer l'éducation de qualité pour tous et atteindre l'objectif de développement durable n°4.

# Techniques documentaires





PROFESSEURS  
DOCUMENTALISTES



EN DIRECT



4H



DÉCOUVERTE



PROFESSEURS  
DOCUMENTALISTES



EN DIRECT



EN LIGNE



4H



APPROFONDIR



1ER ET 2D DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

# Techniques documentaires

## CONNAITRE LES BASES DU LOGICIEL BCDIONNAITRE LES BASES DU LOGICIEL BCDI



Utiliser les fonctionnalités courantes du logiciel BCDI.



Venez découvrir les bases du logiciel BCDI pour être en mesure de mener les opérations courantes de gestion du début à la fin de l'année.

## PERFECTIONNER SON USAGE DU LOGICIEL BCDI



Utiliser les fonctionnalités avancées du logiciel BCDI.



Venez approfondir votre connaissance du logiciel BCDI pour être en mesure d'optimiser votre gestion du fonds.

## VEILLE PROFESSIONNELLE : DE LA SURCHARGE INFORMA- TIONNELLE À L'EFFICIENCE



Optimiser sa veille professionnelle grâce à des outils numériques dédiés.



- Identification des pratiques de veille déjà en place : atouts et limites.  
- Méthodologie de la veille : push, pull, infobésité, sérendipité, curation.  
- Des outils pour gagner en efficacité : Feedly, Twitter, Scoop.it, Pearltrees, etc.

# Ludopédagogie : le jeu pour apprendre





ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



EN LIGNE



3H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS DES  
CYCLES 2 et 3



EN DIRECT



3H



DÉCOUVERTE



ENSEIGNANTS  
1ER DEGRÉ ET 2D DEGRÉ



EN DIRECT



EN LIGNE



2H



DÉCOUVERTE

## Ludopédagogie : le jeu pour apprendre

### LUPOPÉDAGOGIE : LE JEU DANS LES PRATIQUES DE CLASSE



Mobiliser certains principes de la ludopédagogie.  
Intégrer le jeu dans les pratiques de classe.  
Choisir et adapter des jeux selon leur pertinence pédagogique.



Principes de la ludopédagogie.  
Modalités pédagogiques pour intégrer le jeu dans sa pratique.  
Présentation de jeux utilisés dans le contexte de la classe.  
Présentation de la ludothèque et des ressources Canopé.

### LA LUPOPÉDAGOGIE POUR RENFORCER LES COMPÉTENCES DE COOPÉRATION



- Analyser des jeux  
- Intégrer des jeux coopératifs dans son enseignement ou en périscolaire



- Principes de la ludopédagogie et de la coopération  
- Modalités pour intégrer le jeu dans sa pratique de classe ou en périscolaire  
- Présentation de jeux coopératifs  
- Présentation de la ludothèque et des ressources Canopé.

### LEARNING APPS : EXERCISEUR EN LIGNE



- Consulter et créer des exercices en lignes  
- Partager les exercices avec ses élèves



Après une présentation des possibilités de l'application, les participants pourront créer leurs exercices de façon très simple et rapide.

### D'autres formations sur la ludopédagogie et la ludification :

Jeux de cartes et de plateaux pour ludifier son enseignement (p13)

Le calcul mental par le jeu Mathador (p28)

Escape game Mathador (p28)

La manipulation et les jeux pour comprendre les concepts mathématiques (p27)

Initiation à l'algorithmique avec beebot et bluebot (p23)

Les supports pédagogiques interactifs (Genially) (p21)

Conception de parcours pédagogiques et ludiques sur appareils mobiles (p21)

Création et Intégration d'activités H5P sous Lumni (p17)

Canva : un outil de création graphique puissant et intuitif (p21)

# TRANSMÉDIA

Les créations transmédia suggèrent de nouvelles opportunités d'apprentissage en milieu scolaire et extra-scolaire, notamment pour le renforcement des connaissances et compétences dans le domaine de l'éducation aux médias.

Réseau canopé conçoit du contenu de formation à travers son service «transmédia» pour répondre à des demandes spécifiques de réalisation.

## CAPTATION



## WEBDOC



- captation
- montage
- Web-documentaire
- support web
- ouvrage
- jeu
- formation

## MALLETTE PÉDAGOGIQUE





# LE LAB'

UN ESPACE DÉDIÉ À L'EXPÉRIMENTATION PÉDAGOGIQUE ADOSSÉE À LA RECHERCHE

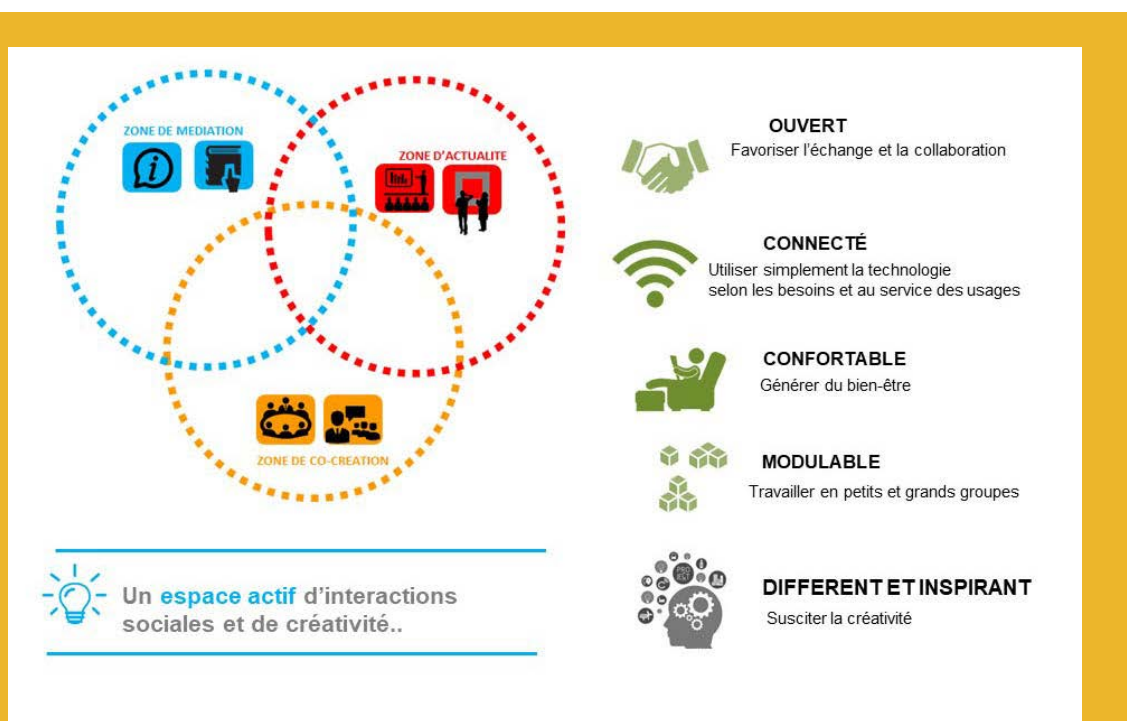
Dans le cadre de la dynamique EAFC, Réseau Canopé porte un projet Lab' en partenariat avec l'Académie et l'INSPE de Martinique. Un laboratoire d'expérimentation, qui vise à renforcer le lien et les collaborations entre les mondes de la Recherche, de la Edtech et celui de l'éducation. Un tiers-lieu pilote, espace de réflexion et de cocréation pour favoriser le développement de collectif de travail et de communauté apprenante.

## UN ATELIER DE CRÉATION ET DE RÉFLEXION

Pour « fabriquer » in situ son matériel pédagogique, et développer des compétences professionnelles essentielles comme : la créativité, la collaboration...

## UN LABORATOIRE OÙ TESTER L'ACTION PÉDAGOGIQUE

Pour le développement de communauté de pratique apprenante, la formation par les pairs.



# FABLAB À L'ÉCOLE

## Je fabrique mon matériel pédagogique



Un matériau



+ Un Fab lab +



Un aidant

=



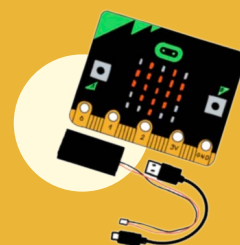
Un projet

UNE INITIATIVE D'UNIVERSCIENCE  
PORTÉE PAR RÉSEAU CANOPÉ,  
OPÉRATEUR DU MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA  
JEUNESSE ET DES SPORTS

« FabLab à l'école » :  
l'apprentissage  
par le faire au sein d'une  
communauté nationale  
d'acteurs éducatifs

Le projet « FabLab à l'école » offre aux établissements scolaires bénéficiaires la possibilité de disposer d'un FabLab clé en main et prêt à l'emploi.

« FabLab à l'école » repose en effet non seulement sur la fourniture d'un parc de machines adaptées (imprimante 3D, scie à chantourner, découpeuse vinyle, machine à coudre, fraiseuse graveuse...), mais aussi sur la mise à disposition de nombreuses ressources et de scénarios d'usages adossés aux programmes scolaires, et sur la réalisation de prestations de formation à destination des enseignants.



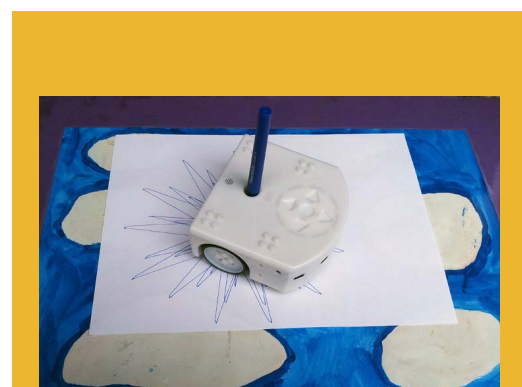
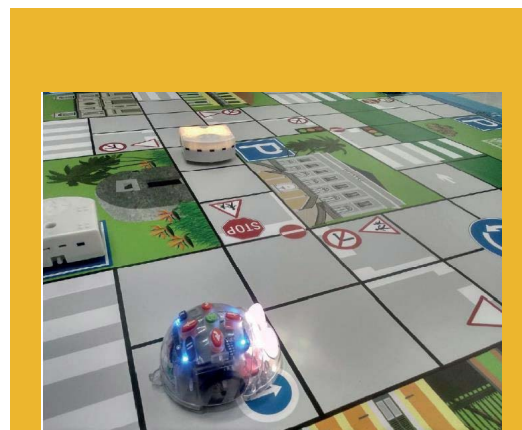
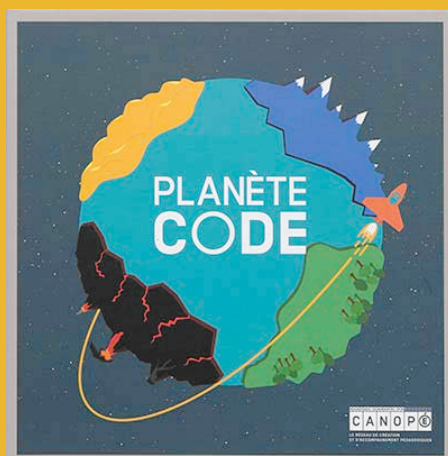
## Robotique pédagogique et algorithmique

L'évolution de notre environnement lié au développement du numérique et de l'intelligence artificielle a fait émerger un nouveau but pour l'école : l'enseignement de la pensée informatique (computational thinking).

Depuis la rentrée 2016, les programmes scolaires intègrent l'apprentissage du Code via l'algorithmique et la robotique. C'est également une manière de développer la pédagogie par projet, la créativité, l'esprit critique ainsi que la pensée logique et de résolution de problèmes.

De plus, la robotique, une fois maîtrisée, est également un outil pour apprendre d'autres disciplines. Par exemple, un kit pédagogique «robotique et sécurité routière» est mis à disposition en prêt aux usagers de Canopé afin de mettre en œuvre des actions pédagogiques et ludiques de sensibilisation à la sécurité routière.

C'est dans ce sens que l'atelier Canopé 972 propose aux équipes éducatives (enseignants, parents...) des formations d'initiation et d'approfondissement à la programmation informatique et à la robotique pédagogique comme outil d'apprentissage. Du matériel robotique et des ressources pédagogiques sont disponibles en prêt à l'atelier Canopé 972 et un accompagnement dans la mise en œuvre de projets robotiques est également proposé aux usagers.



# É.D.D.

## Education au développement durable

Les grandes questions de société qui se posent de façon récurrente et amplifiée depuis la dernière décennie, relatives notamment au climat, à la biodiversité et aux pandémies, ont révélé la nécessité d'une prise de conscience collective, informée et documentée sur les interactions scientifiques, sociologiques, économiques, sociales et culturelles qui en constituent la trame.

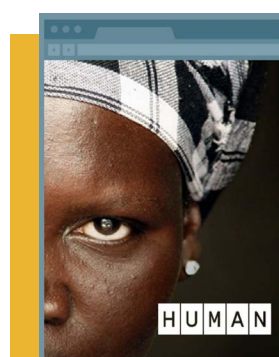
Ces problématiques questionnent les piliers mêmes de l'EDD, désormais au cœur du projet collectif et de l'engagement pédagogique du ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports (MENJS).

Présentés selon des approches interdisciplinaires et transversales, les enjeux environnementaux sont au cœur des enseignements du CP à la classe terminale.

**L'atelier Canopé 972 – Fort-de-France accompagne l'enseignement de l'éducation au développement durable :**

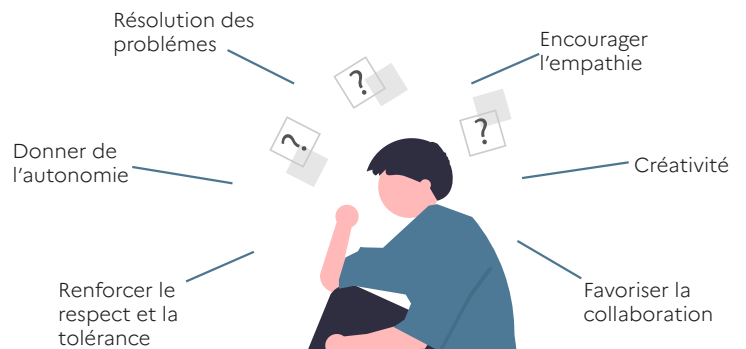
- par la mise à disposition de ressources numériques et « physiques » (jeux pédagogiques, ouvrages, expositions, matériel numérique...).
- Des formations sont proposées ainsi que des webinaires d'experts pour des éclairages thématiques.

Cet accompagnement contribue à la compréhension des grands enjeux contemporains et permet aux jeunes de s'impliquer avec conviction dans des actions citoyennes en faveur du développement durable.

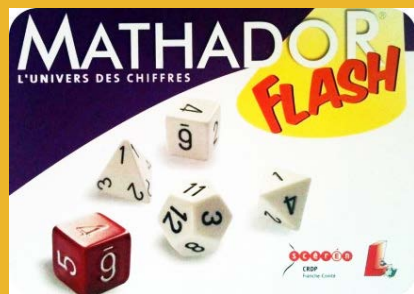


## LUDOPÉDAGOGIE

"À travers le jeu, l'enfant peut développer des aptitudes sociales et cognitives, une maturité émotionnelle et acquérir suffisamment de confiance en soi pour s'engager dans de nouvelles expériences et de nouveaux environnements"



De nombreux jeux très variés de 3 ans à 77 ans ! Vous pouvez les emprunter pour des ateliers ludiques ou dans le cadre de vos enseignements disciplinaires.



Pour mieux comprendre les concepts mathématiques : des jeux et du matériel pédagogique pour animer des séances de manipulation.



## L'Atelier Canopé accompagne vos projets numériques

Création audiovisuelle, robotique pédagogique, activités innovantes avec des tablettes tactiles ou encore Webradio... autant d'atouts pour motiver les élèves, mettre en œuvre la différenciation pédagogique et des projets pluridisciplinaires.



En partenariat avec la **DANE** de Martinique, l'Atelier Canopé 972 vous encourage à l'expérimentation et au retour d'expériences en vous prêtant ce matériel.

Un médiateur vous accompagne tout au long de l'expérimentation, même pour rédiger le retour d'expérience qui conclura votre emprunt ! Vous contribuerez ainsi à promouvoir ces pratiques dans l'académie.

### Matériel en prêt

- Le kit MOJO
- Tablettes tactiles
- Dispositif Mobile Interactif
- Appareils photo compacts
- Microscopes sans fil (Easi-Scope)
- Caméras vidéo avec trépied
- Packs d'accessoires audiovisuels, orienté son ou orienté image
- Packs d'accessoires « journalisme mobile » (tournage et montage sur dispositifs mobiles)
- Robots pédagogiques adaptés à tous les niveaux
- Kit WebRadio mobile
- Imprimante 3D (Non déplaçable - Mise en œuvre à l'Atelier Canopé)
- Kit Fablab à l'école (pack de six éléments)

*Pour emprunter du matériel de l'Atelier Canopé, vous, votre école ou votre établissement scolaire devez être abonné à l'offre de service. Si ce n'est pas encore le cas, parlez-en à votre responsable et contactez-nous. Cet abonnement offre de nombreux avantages à l'établissement (ou structure) et à l'équipe éducative qui y exerce.*

	Jusqu'à 3 semaines	Jusqu'à 7 semaines
Abonnement établissement		X
Abonnement individuel	X	–

# ETWINNING

## eTwinning : des projets européens innovants

Découvrez une action européenne qui vous offre la possibilité d'entrer en contact avec les enseignants de 44 pays pour mener des projets d'échanges à distance avec vos élèves : rejoignez la communauté !



eTwinning représente la communauté pour les établissements scolaires d'Europe.

En se connectant sur la plate-forme eTwinning, des acteurs de l'éducation des pays européens - enseignants, chefs d'établissement, éducateurs, etc. - communiquent, coopèrent, développent des projets, partagent. Ils font ainsi partie de la communauté d'apprentissage la plus passionnante d'Europe. eTwinning est cofinancé par Erasmus+, le programme européen pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport.



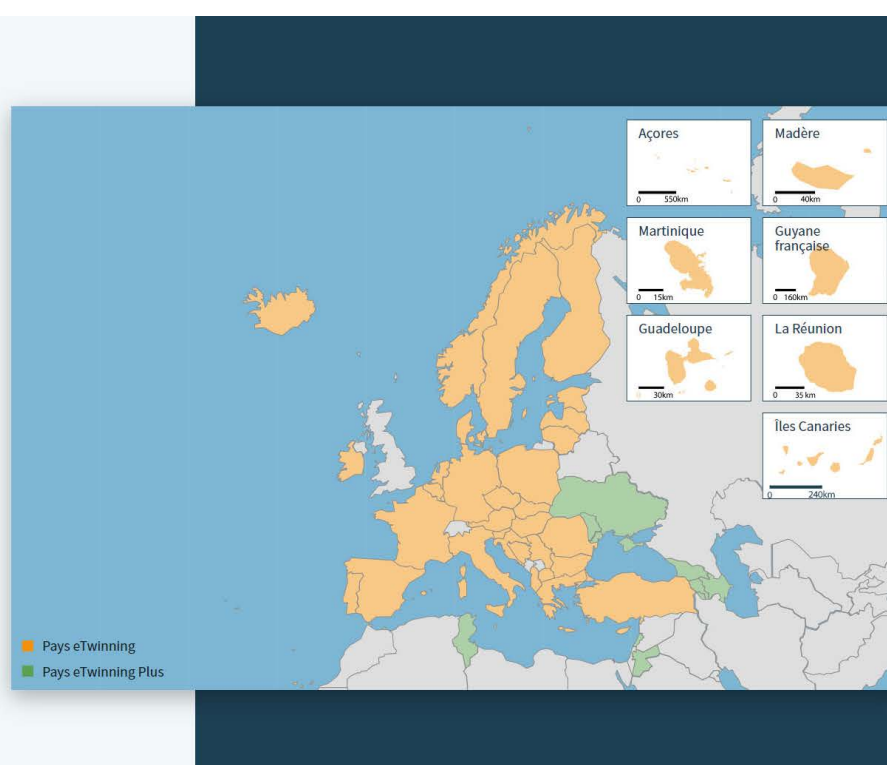
1.049.322  
ENSEIGNANTS



232.621  
ECOLLES



138.281  
PROJETS



## Cultivez vos compétences numériques sur pix.fr

Le numérique est chaque jour plus présent dans nos vies : pour s'informer, travailler, se déplacer, communiquer, réaliser des démarches administratives, etc. Alors que notre société et notre économie sont de plus en plus numériques, comment se situer, suivre et s'adapter à leurs évolutions ?

Initié en 2016 via le dispositif Startup d'État, Pix est le nouveau service public créé pour amener chacun d'entre nous à mesurer et développer ses compétences numériques — essentielles pour le plein exercice de sa citoyenneté, une bonne insertion professionnelle, la vie de tous les jours — et de les valoriser au travers d'un certificat reconnu par l'État et le monde professionnel.

5 domaines – 16 compétences

8 niveaux, de débutant à expert\*



Votre Atelier Canopé 972 est maintenant centre certificateur

**Vous pouvez passer la certification Pix\* au sein d'un centre agréé en France. Elle permet d'obtenir un profil certifié, reconnu par l'État et le monde professionnel.**

**Elle couvre le nouveau Cadre de référence des compétences numériques décliné du référentiel européen DigComp. Son obtention favorise l'employabilité et la mobilité professionnelle**

*\* Gratuite pour les élèves et étudiants en formation initiale préparant un diplôme d'État ou visé par l'État (hors CFA), et passant la certification au sein de leur établissement.*

### Information et données

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données

### Communication et collaboration

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

### Création de contenu

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédia
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

### Protection et sécurité

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

### Environnement numérique

- Résoudre des problèmes techniques
- Construire un environnement numérique

## Une certification reconnue par l'État...



Pix certifie les compétences numériques des élèves de 3e et de Terminale, avec 100% des collèges et lycées couverts d'ici 2020-2021. Elle remplace le B2i et le C2i niveau 1.

## ...et le monde professionnel



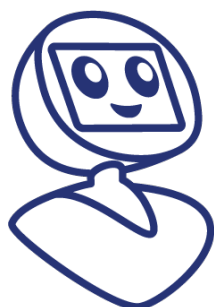
La certification Pix est inscrite au Répertoire spécifique de France Compétences. Elle est éligible au CPF.



## Ted-i : travailler ensemble à distance et en interaction

"Pour les élèves empêchés par des maladies graves et de longue durée qui veulent suivre des cours à distance à l'hôpital, en établissements de soins, à leur domicile, ou dans un lieu de convalescence, TED-i met à disposition des robots de téléprésence permettant d'assister en temps réel aux cours qui se déroulent dans leur école, établissement scolaire ou universitaire, aux côtés de leurs camarades, TED-i vise à atténuer les conséquences de la rupture avec l'environnement scolaire de l'élève isolé et à faciliter son retour en classe tant pour les apprentissages, que pour la poursuite d'une intégration et d'une socialisation réelles".

(Présentation TED-i, Éléments de langage, Ministère de l'Éducation nationale de la jeunesse et des sports, 03 décembre 2020)



# TED-i

Réseau Canopé a été missionné par le ministère de l'Éducation nationale de la jeunesse et des sports pour l'accompagnement pédagogique du projet TED-i.

Des formations en présentiel sont proposées par les ateliers Canopé, pour deux types d'acteurs situés au niveau de la mise en service, supports et assistants des utilisateurs :

- **Référents des APADHE**
- **ERUN du 1er degré et référents numériques du 2nd degré**

Un accompagnement individualisé est également proposé aux enseignants, via :

- Des webinaires asynchrones mis à disposition sur la plateforme **Cap école inclusive**
- Des **échanges individualisés** entre un formateur Réseau Canopé et une équipe pédagogique



## Le plaisir de se former

À votre rythme, selon vos attentes et votre curiosité



**Besoin de vous former sur des thématiques concrètes ?**  
Retrouvez nos **webinaires** et **conseils pratiques**.



**CanoTech.fr,**  
une plateforme de Réseau Canopé

  
Webinaire

  
Vidéo

  
Audio

  
Interactif

### À votre rythme

Formez-vous où que vous soyez sur PC, smartphone et tablette. Sélectionnez les vidéos et podcasts qui vous intéressent pour les consulter à tout moment dans votre espace personnel. Participez à nos webinaires en fonction de votre agenda.

### Selon vos attentes

Choisissez les contenus que vous souhaitez : retours d'expériences, conseils d'enseignants, interviews d'experts, outils pratiques, échanges et accompagnement lors de nos webinaires, sur des thématiques concrètes.

### Selon votre curiosité

Explorez nos thématiques pour découvrir et approfondir toujours plus de nouvelles pratiques. Une plateforme entièrement gratuite enrichie chaque mois avec de nouveaux contenus.

Le CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) est chargé de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) dans l'ensemble du système éducatif français.

Réseau Canopé est le relais du CLEMI pour l'académie de Martinique. A ce titre, l'atelier 972 propose :

## Des formations

- MOJO (journalisme mobile)
- Webradio
- Esprit critique & Réseaux sociaux
- Classe investigation

## Des temps forts

- Semaine de la presse et des médias dans l'école
- Médiatiks
- Concours Zéro Cliché

## Des ressources

- Ouvrages papiers et numériques
- Expositions
- Jeux
- Kit webradio, kit MOJO...



## EQUIPE CLEMI MARTINIQUE 2022

Coordonnatrice académique : Nathalie Méthélie, directrice de l'atelier Canopé 972 - [nathalie.methelie@reseau-canope.fr](mailto:nathalie.methelie@reseau-canope.fr)

Chargée de mission : Claire Juston, médiatrice ressources et services en documentation à l'atelier Canopé 972 - [claire.juston@reseau-canope.fr](mailto:claire.juston@reseau-canope.fr)

Un vent de nouveautés  
souffle toute l'année  
sur [reseau-canope.fr](http://reseau-canope.fr)



DÉCOUVREZ  
EN LIGNE

Les dernières ressources,  
les prochaines formations  
et les animations locales  
à venir.



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

RESEAU - CANOPE . FR

**C A N O P É**

RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS