



FORUM DES USAGES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

LES 12 ET 13 OCTOBRE 2022

9 h 00 – 17 h 30

Venez explorer les fonctionnalités
et les utilisations possibles des solutions
et ressources numériques présentées !

Présentation

L'Atelier Canopé de Beauvais, en partenariat avec l'Adico (Association pour le développement et l'innovation des collectivités) et la DSDEN de l'Oise, vous propose d'expérimenter les dernières innovations numériques développées au service des apprentissages.

Enseignants, étudiants INSPÉ, personnels de l'éducation, représentants des collectivités, éducateurs, animateurs, parents... profitez de ces deux jours d'échanges et de rencontres autour des usages numériques éducatifs pour favoriser l'innovation pédagogique dans vos établissements.

Les outils numériques font désormais partie du paysage scolaire. Ils offrent de nombreuses possibilités pédagogiques notamment en termes d'accessibilité. Ce forum vous permettra de **découvrir les nouveautés numériques éducatives** pour aborder la lecture, les mathématiques, les langues, l'orientation, la santé, les problématiques d'inclusion etc.

Les ateliers

MERCREDI 12 OCTOBRE 2022 - MATIN

9H45 > ROBOT BEEBOT / BLUEBOT

Venez découvrir le Blue-bot, ce petit robot éducatif idéal pour s'initier à la programmation. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2 et 3.*

10H00 > DRONE VOLANT

Avec le drone Mambo, initiez-vous aux bases de la programmation par bloc. *Particulièrement intéressant pour le cycle 4 (en raison de la législation).*

10H00 > LALILO

Comment l'IA peut-elle aider à différencier l'enseignement de la lecture ?

Découvrez l'IA de l'application Lalilo qui permet de différencier l'enseignement de la lecture. *Particulièrement intéressant pour les cycles 1 et 2.*

10H15 > ROBOT THYMIO

Découvrez Thymio, le robot éducatif open-source conçu par des chercheurs de l'EPFL. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

11H15 > ASPECT PÉDAGOGIQUE DE L'ENT ONE

Découvrez les fonctionnalités et les usages pédagogiques de L'ENT ONE, le réseau social éducatif préconisé par l'académie d'Amiens. *Pour tous.*

11H30 > ROBOT MBOT

Initiation à la programmation, à l'électronique et à la robotique avec le robot mobile Mbot. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

11H30 > WEB RADIO

Participez à un atelier Webradio, un média permettant de développer des compétences transversales chez les élèves. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2, 3 et 4.*

11H45 > ADAPTIV MATH

Adaptiv'Math, une ressource d'apprentissage adaptatif pour les mathématiques en cycle 2

Découvrez Adaptiv'Math, un assistant pédagogique développé dans le cadre du P2IA et dédié à l'apprentissage des mathématiques. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2.*

Les formateurs de l'Atelier Canopé de Beauvais vous proposent aussi leurs ateliers

À 10H45 ET À 15H30 > RÉALITÉ AUGMENTÉE ET RÉALITÉ VIRTUELLE, GADGET OU AVANCÉ PÉDAGOGIQUE ?

Réalité augmentée ou virtuelle, elle est un outils supplémentaire dans la panoplie du formateur, de l'enseignant. Expérimentez-la le temps d'un atelier. Art, culture, littérature, mathématiques... c'est tout un univers qui s'ouvre !

À 10H45 ET À 15H30 > FABLAB À L'ÉCOLE – JE FABRIQUE MON MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Vous souhaitez construire votre matériel pédagogique ? Profitez du forum pour découvrir le projet « FabLab à l'école » initié par Universcience en partenariat avec Réseau Canopé. Vous pourrez tester les outils et vous initier à la culture maker.

À 14h00, TABLE RONDE - Quelle(s) place(s) pour le numérique éducatif dans l'école aujourd'hui ?

Les ateliers

MERCREDI 12 OCTOBRE 2022 - APRÈS-MIDI

13H00 > OPENBOARD

Découvrez Open Board, un logiciel interactif d'enseignement multiplateforme gratuit pour vos TBI, VPI et ENI. *Pour tous.*

13H00 > Découverte de la solution libre PRIMTUX

Partez à la découverte de PrimTux, distribution GNU/Linux complète, personnalisable à destination des élèves du primaire de 3 à 11 ans. *Particulièrement intéressant pour le cycle 1 et 2.*

13H00 > LALILO

Comment l'IA peut-elle aider à différencier l'enseignement de la lecture ?

Découvrez l'IA de l'application Lalilo qui permet de différencier l'enseignement de la lecture. *Particulièrement intéressant pour les cycles 1 et 2.*

13H15 > ROBOT BEEBOT / BLUEBOT

Venez découvrir le Blue-bot, ce petit robot éducatif idéal pour s'initier à la programmation. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2 et 3.*

14H45 > ASPECT PÉDAGOGIQUE DE L'ENT ONE

Découvrez les fonctionnalités et les usages pédagogiques de L'ENT ONE, le réseau social éducatif préconisé par l'académie d'Amiens. *Pour tous.*

14H45 > ROBOT THYMIO

Découvrez Thymio, le robot éducatif open-source conçu par des chercheurs de l'EPFL. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

14H45 > WEB RADIO

Participez à un atelier Webradio, un média permettant de développer des compétences transversales chez les élèves. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2, 3 et 4.*

15H00 > DRONE VOLANT

Avec le drone Mambo, initiez-vous aux bases de la programmation par bloc. *Particulièrement intéressant pour le cycle 4 (en raison de la législation).*

16H00 > OPENBOARD

(Voir 13h00)

16H00 > ROBOT MBOT

Initiation à la programmation, à l'électronique et à la robotique avec le robot mobile Mbot. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

16H00 > PLUME

Comment différencier l'enseignement de la production d'écrits du cycle 2 au cycle 4 ?

Partez à la découverte de Plume, l'application ludique qui permet de progresser en français et de devenir autonome à l'écrit, en classe comme à la maison. *Particulièrement intéressant pour le cycle 2, 3 et 4.*

16H00 > SPICEE ÉDUC

Désinformation, complotisme, haine en ligne, propagande... Les dangers de l'information sont multiples !

Découvrez Spicee éducatif, la première plateforme vidéo dédiée à l'éducation aux médias et à la lutte contre la désinformation organisée de manière pédagogique. *Particulièrement intéressant pour le cycle 4.*

À 14h00, TABLE RONDE - Quelle(s) place(s) pour le numérique éducatif dans l'école aujourd'hui ?

Les ateliers

JEUDI 13 OCTOBRE 2022 - MATIN

9H45 > ROBOT BEEBOT / BLUEBOT

Venez découvrir le Blue-bot, ce petit robot éducatif idéal pour s'initier à la programmation. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2 et 3.*

10H00 > ROBOT THYMIO

Découvrez Thymio, le robot éducatif open-source conçu par des chercheurs de l'EPFL. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

10H00 > LALILO

Comment l'IA peut-elle aider à différencier l'enseignement de la lecture ?

Découvrez l'IA de l'application Lalilo qui permet de différencier l'enseignement de la lecture. *Particulièrement intéressant pour les cycles 1 et 2.*

10H15 > OUTILS POUR LES DYS

LireCouleur est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur. Ces outils peuvent également servir aux élèves dyslexiques et aux personnes apprenant le français comme langue étrangère. *Pour tous.*

11H15 > ASPECT PÉDAGOGIQUE DE L'ENT ONE

Découvrez les fonctionnalités et les usages pédagogiques de L'ENT ONE, le réseau social éducatif préconisé par l'académie d'Amiens. *Pour tous.*

11H30 > ROBOT BEEBOT / BLUEBOT

(Voir 9h45)

11H30 > SCRATCH

Créez vos propres histoires, animations, jeux. Découvrez de la programmation par blocs. Créez vos premiers programmes. *Intéressant pour les cycles 2 et 3.*

11H45 > Découverte de la solution libre PRIMTUX

Partez à la découverte de PrimTux, distribution GNU/Linux complète, personnalisable à destination des élèves du primaire de 3 à 11 ans. *Particulièrement intéressant pour le cycle 1 et 2.*

Les formateurs de l'Atelier Canopé de Beauvais vous proposent aussi leurs ateliers

À 10H45 ET À 15H30 > RÉALITÉ AUGMENTÉE ET RÉALITÉ VIRTUELLE, GADGET OU AVANCÉ PÉDAGOGIQUE ?

Réalité augmentée ou virtuelle, elle est un outils supplémentaire dans la panoplie du formateur, de l'enseignant. Expérimentez-la le temps d'un atelier. Art, culture, littérature, mathématiques... c'est tout un univers qui s'ouvre à vous !

À 10H45 ET À 15H30 > FABLAB À L'ÉCOLE – JE FABRIQUE MON MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Vous souhaitez construire votre matériel pédagogique ? Profitez du forum pour découvrir le projet « FabLab à l'école » initié par Universcience en partenariat avec Réseau Canopé. Vous pourrez tester les outils et vous initier à la culture maker.

À 14h00, TABLE RONDE - Plan de relance pour le socle numérique dans les écoles élémentaires

Les ateliers

JEUDI 13 OCTOBRE 2022 - APRÈS-MIDI

13H00 > OPENBOARD

Découvrez Open Board, un logiciel interactif d'enseignement multiplateforme gratuit pour vos TBI, VPI et ENI. *Pour tous.*

13H00 > PLUME

Comment différencier l'enseignement de la production d'écrits du cycle 2 au cycle 4 ?

Partez à la découverte de Plume, l'application ludique qui permet de progresser en français et de devenir autonome à l'écrit, en classe comme à la maison. *Particulièrement intéressant pour le cycle 2, 3 et 4.*

13H00 > WEB RADIO

Participez à un atelier Webradio, un média permettant de développer des compétences transversales chez les élèves. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2, 3 et 4.*

13H15 > ROBOT MBOT

Initiation à la programmation, à l'électronique et à la robotique avec le robot mobile Mbot. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

14H45 > ASPECT PÉDAGOGIQUE DE L'ENT ONE

Découvrez les fonctionnalités et les usages pédagogiques de L'ENT ONE, le réseau social éducatif préconisé par l'académie d'Amiens. *Pour tous.*

14H45 > ADAPTIV MATH

Adaptiv'Math, une ressource d'apprentissage adaptatif pour les mathématiques en cycle 2

Découvrez Adaptiv'Math, un assistant pédagogique développé dans le cadre du P2IA et dédié à l'apprentissage des mathématiques. *Particulièrement intéressant pour les cycles 2.*

14H45 > LALILO

Comment l'IA peut-elle aider à différencier l'enseignement de la lecture ?

Découvrez l'IA de l'application Lalilo qui permet de différencier l'enseignement de la lecture. *Particulièrement intéressant pour les cycles 1 et 2.*

15H00 > DRONE VOLANT

Avec le drone Mambo, initiez-vous aux bases de la programmation par bloc. *Particulièrement intéressant pour le cycle 4 (en raison de la législation).*

15H45 > OUTILS POUR LES DYS

LireCouleur est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur. Ces outils peuvent également servir aux élèves dyslexiques et aux personnes apprenant le français comme langue étrangère. *Pour tous.*

15H45 > SPICEE ÉDUC

Désinformation, complotisme, haine en ligne, propagande... Les dangers de l'information sont multiples !

Découvrez Spicée éduc, la première plateforme vidéo dédiée à l'éducation aux médias et à la lutte contre la désinformation organisée de manière pédagogique. *Particulièrement intéressant pour le cycle 4.*

16H00 > ROBOT THYMIO

Découvrez Thymio, le robot éducatif open-source conçu par des chercheurs de l'EPFL. *Particulièrement intéressant pour le cycle 3.*

16H00 > SCRATCH

Créez vos propres histoires, animations, jeux. Découvrez de la programmation par blocs. Créez vos premiers programmes. *Intéressant pour les cycles 2 et 3.*

À 14h00, TABLE RONDE - Plan de relance pour le socle numérique dans les écoles élémentaires

Les tables rondes

MERCREDI 12 OCTOBRE 2022

14 h 00 QUELLE(S) PLACE(S) POUR LE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF DANS L'ÉCOLE AUJOURD'HUI ?

Nous vous proposons d'interroger la présence et les enjeux du numérique dans les réflexions et les pratiques éducatives. Les interventions seront l'occasion de croiser les regards autour de plusieurs axes : Quelle place pour le numérique dans l'innovation pédagogique ? Quelles modalités, quelles pratiques permettent de faire évoluer les apprentissages ? En quoi des problématiques plus spécifiques comme la différenciation pédagogique ou l'inclusion scolaire profitent-elles de l'environnement numérique ? Comment appréhender les risques inhérents à l'univers du numérique ?

Au croisement de ces réflexions, les échanges interrogeront la place du numérique dans la formation et l'accompagnement professionnel des enseignants.

→ **Intervenants**

Représentants de la DANE du rectorat de l'académie d'Amiens, de la mission numérique de la DSDEN de l'Oise et de Réseau Canopé.

JEUDI 13 OCTOBRE 2022

14 h 00 PLAN DE RELANCE POUR LE SOCLE NUMÉRIQUE DANS LES ÉCOLES ÉLÉMENTAIRES

Retour sur le plan de relance pour un socle numérique dans les écoles élémentaires. Le rôle et l'impact de la mutualisation. États des lieux des projets financés et des différentes solutions déployées. Assurer la gestion et la pérennité des équipements.

→ **Intervenants**

Jérémy VOUHE, référent de l'activité école numérique de l'Adico ; Jérôme DEPRES, chef de projet Éducation et TICE réduction de la fracture numérique de Somme Numérique ; Annick DECAMP, maire de Moyvillers (60).

→ **Animateur**

Emmanuel VIVE, directeur général de l'Adico, président Déclic.

Les exposants présents

Constructeurs de matériels numériques et EdTech



Speechi

'Plume,
Chatouillons l'écriture

koesio



Revendeur
Agréé



Ma Petite
Planète



Promethean



EPITOME



Trésorium



ASSOCIATION POUR LE DÉVELOPPEMENT
ET L'INNOVATION NUMÉRIQUE DES COLLECTIVITÉS



open
digital
education



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Oise

eRUN de la DSDEN de l'Oise



SPICEE éduc



modco



NEO ArroBOX
Solutions Multimédias