

CRÉATIVITÉ & NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE ET EN FORMATION

ATELIERS

10h-11h30
ou
13h30-15h

23 MAI 2018 ARRAS / SITE ESPÉ LNF

> UNIQUEMENT MATIN

ATELIER
MATIN

ATELIER « NO-LIMIT »

Luc Deguillage et Rudy Alba, enseignants et formateurs académiques pour la technologie en collège

Une problématique, des insatisfactions, des idées, des solutions techniques.....et enfin une maquette. Nous vous proposons un atelier « no-limit » qui vous mettra dans la peau d'un designer.

Les personnes ayant suivi cet atelier le matin sont plus particulièrement invitées à suivre l'atelier « Design-Innovation-Créativité en technologie au collège » l'après-midi. Il en constitue en effet la continuité.

SALLE
V001

ATELIER
MATIN

PRATIQUES D'ÉCRITURES CRÉATIVES EN CLASSE : PROGRAMMER POUR CRÉER

Carole Callebout-Guérin, faisant fonction, IA-IPR de Lettres

Présentation de projets menés avec des collégiens dans le cadre d'un partenariat artistique avec Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains. Les participants expérimenteront des activités de création littéraire avec des applications et outils numériques (scratch, oeuvres créées en ligne...)

SALLE
V108

> UNIQUEMENT APRÈS-MIDI

ATELIER AM

NUMÉRIQUE ET CRÉATIVITÉ : L'IMAGINATION AU BOUT DES DOIGTS

Amélie Silvert, enseignante d'anglais en lycée

Nous aborderons plusieurs démarches de créativité avec le numérique, que l'on peut mettre en oeuvre facilement et régulièrement dans toutes les disciplines, en premier et en second degré : Découverte en mod défi d'évasion, prise de notes en dessin, défi cinéma et écran vert, radio en direct en un instant, écriture collective et inspiration, utiliser sa voix comme médium etc.

SALLE
V109

ATELIER AM

DESIGN-INNOVATION-CRÉATIVITÉ EN TECHNOLOGIE AU COLLÈGE

Luc Deguillage et Rudy Alba, enseignants et formateurs académiques pour la technologie en collège

Présentation de la thématique Design-Innovation-Créativité, composante du programme de technologie au collège. Observation et étude de plusieurs séquences développées dans le cadre de l'enseignement de technologie au collège. Enfin les stagiaires prendront en main plusieurs outils numériques de conception 3D (Sketchup, Sweethome 3D) et de réalité augmentée.

Cet atelier est plus particulièrement destiné aux personnes ayant suivi le matin l'atelier « no-limit »

SALLE
V001

ATELIER AM

CRÉER UN ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE AFIN DE DÉVELOPPER LA COLLABORATION ET LA MOTIVATION DES ÉLÈVES

Anthony Straub, enseignant d'espagnol en lycée, accompagné de 4 élèves de terminale

Quand l'enseignant fait preuve de créativité afin d'amener les élèves à participer à un escape game, à résoudre des problèmes et à réfléchir sur le mythe hispanique de El Dorado dans le cadre de la notion du cycle terminale « mythes et héros » en espagnol. Lors de cet atelier, le professeur et les élèves du Lycée Corot de Douai vous présenteront leur Escape Game, les objectifs pédagogiques... et vous proposeront d'y jouer ! Arriverez-vous à résoudre les énigmes ?

SALLE
V108

ATELIER AM

ÉCHANGER, PARTAGER, S'ENTRAIDER POUR PROGRESSER

Nathalie Jovenet, enseignante en histoire-géographie et Jean-Fabrice Stachowiak, enseignant en technologie

Dorothée Detrez, professeur des écoles et directrice et Laurent Talon, professeur des écoles

L'atelier est consacré à la découverte d'un projet pédagogique, « liaison école-collège », favorisant la créativité des élèves et les apprentissages en Cycle 3

Cet atelier vous invite à explorer :

- comment les élèves de CM1, CM2 et 6ème apprennent de manière créative, originale, ludique et manipulatoire avec le numérique (exemple d'une initiation par les pairs)
- comment sont mis en oeuvre les programmes du cycle (exemple d'une séquence autour de la notion d'« habiter » aujourd'hui, demain)...
- comment des élèves de CM2 et 6ème par des situations d'entraînement développent les automatismes, les connaissances et l'autonomie qui sont nécessaires à leur réussite au collège.

SALLE
V010

ATELIER AM

SALLE
V103

SAUVER PHILAE !

Frédéric Heurtaux, parent d'élève informaticien, intervenant en école primaire

Regis Arold, enseignant de technologie en collège

Une mise en récit ludique pour découvrir la robotique et la programmation.

Sauver Philae permet d'acquérir des notions élémentaires, qui sont utilisées dans un second temps dans un projet de classe mêlant art plastique, production d'écrit et robotique.

Cet atelier permettra de découvrir les dynamiques ludiques et pédagogiques mises en oeuvre depuis 2 ans auprès de cm1 et de cm2, mais surtout d'échanger autour des pratiques de scratch, des robots mbot et du storytelling. L'atelier peut aussi concerner le collège.

> MATIN OU APRÈS-MIDI

SALLE
V008

HISTOIRES INTERACTIVES ET ANIMÉES

Céline Chaussoy Delabre, enseignante référente aux usages du numérique, enseignante maître formatrice

Julie Merlin, enseignante maître formatrice en maternelle

- conception d'un livre numérique avec Book Creator à partir d'un projet réalisé en Maternelle (dessin, narration, paysage sonore)
- conception d'un stop Motion avec la caméra Hue à partir d'un projet de CM1 (scénario à partir d'une poésie mise en résonance avec des enregistrements sonores)

SALLE
V002

CRÉATIVITÉ MUSICALE ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES, EXPLORER, IMAGINER, CRÉER

Catherine Khoudja, enseignante d'éducation musicale en collège

Utilisation des nouvelles technologies musicales pour les activités de production et de perception dans le cadre des nouveaux programmes du collège et des programmes de lycée. Réalisation par petits groupes de créations numériques. Pratique musicale et improvisation sur le contrôleur Ableton push.

Utilisation du logiciel séquenceur Ableton live en mode session et en mode arrangement (midi et audio).

Création sonore à partir de samples, composition en midi.

Présentation de l'intérêt pédagogique du matériel de musique assistée par ordinateur mais également des contraintes et pré-requis liés à son utilisation. Etat des lieux du matériel à avoir dans le cadre de la pratique de la musique assistée par ordinateur. Elargissement à d'autres supports d'éducation musicale artistique (Musine Kit, Audacity)

SALLE
V009

SUSCITER ET DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ MUSICALE AVEC LES OUTILS EN LIGNE, L'ENT, LES TABLETTES,...

Eulalie Tison, enseignante d'éducation musicale en collège

Le numérique au service de la création : de l'organisation à la pratique », si cela vous convient. Seront abordés en logiciels : Audacity, Garageband, ActivInspire et en outils en ligne : Murs collaboratifs, ENT, Genial.ly, learningapps à travers des projets menés en classe cette année : « Sonoriser un dessin-animé » et « Mise en mise de lettres de Poilus »

SALLE
V101

PENSEZ COMME LÉONARD DE VINCI

Chris Delpierre, ChangeMaker chez Trezorium, Tourcoing et Elaine Benoit, CreativeMaker chez Trezorium, Tourcoing

Expérience immersive, pensée critique, mode projet et expérimentation par le faire, créativité, transversalité des savoirs.

SALLE
V003

MUSICALITÉ DES PLANTES

Patricia Funari, enseignante maître formatrice et Raphaël Crépin, enseignant de SVT à l'ÉSPÉ LNF

L'atelier présentera un dispositif permettant d'être à l'écoute de l'activité biologique des plantes et de les « faire chanter ». Les participants manipuleront ce dispositif et l'expérimenteront sur plusieurs plantes. Les animateurs présenteront des utilisations pédagogiques interdisciplinaires de ce dispositif, visant la créativité des élèves à l'école primaire et des jeunes collègues en formation des enseignants.

SALLE
T208

MANETTE DE JEU ET AFFICHAGE 2.0.

Julien Fliieger et Véronique Cornil, enseignants référents aux usages du numérique

- création de manette de jeux avec Makey Makey
- affichage augmenté et réalité virtuelle

Cet atelier concerne le 1er degré mais les activités peuvent être transposées pour les premiers niveaux du collège.

SALLE
V102

FAIRE DE LA RADIO EN CLASSE. COMMENT L'UTILISATION DE LA MATIÈRE SONORE PERMET-ELLE DE FAVORISER LA CRÉATIVITÉ DES ÉLÈVES ?

Rachid Sadaoui, enseignant d'histoire-géographie en collège

Média de l'écoute, la radio connaît aujourd'hui une deuxième révolution avec l'essor des webradios. Plus besoin d'un matériel hors de prix et complexe. Avec un enregistreur numérique, un logiciel libre de montage et une connexion Internet, tous les établissements peuvent faire de la radio. A travers des séances d'écoute de productions d'élèves, cet atelier a pour but de vous en montrer les multiples potentialités pédagogiques. Vous pourrez aussi manipuler un enregistreur numérique et avoir un aperçu du montage radiophonique.