

Séminaire des réseaux académiques DAN, adjoints et IAN

Journée du 8 mars 2017

Réseaux des IAN et des DANE réunis

Les objectifs de la journée

- Renforcer le travail inter-cycles et transdisciplinaire des réseaux en académie au service des actions d'impulsion et d'accompagnement. Créer les conditions des échanges entre les cycles scolaires, les disciplines et les domaines d'enseignement.
- Contribuer à définir les missions des personnes ressources des réseaux académiques, à la croisée de la mission nationale, académique, auprès du DAN, auprès des corps d'inspection, auprès du DASEN.
- Développer des compétences dans divers domaines, notamment celles liées à la mise en œuvre de modalités de formation "actives".

Programme

9h00 à 10h **Accueil**

10h à 10h30 **Ouverture – Grand Amphithéâtre**
Mathieu Jeandron, Directeur du Numérique pour l'Education
Florence Robine, Directrice générale DGESCO

10h30 à 11h45 **TEMPS 1, Temps d'Inspiration**
" Dialogue des humanités numériques entre praticiens "

Modération : Gilles Braun IGEN

Jean Michel Le Baut, Professeur de lettres, animateur du blog I-Voix

Suzanne Dumouchel, Ingénieure de recherche, CNRS - TGIR Huma-Num

Claire Bourhis-Mariotti, Maître de Conférence, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis

Ange Ansur, La ligue de l'enseignement, les Savanturiers, Centre de recherches interdisciplinaires (CRI)

Ce temps a vocation à alimenter les 2 temps suivants. Il est possible de contribuer dès aujourd'hui avec le hashtags #Eduspot et sur le questionnaire en ligne.

Lien framapad pour contribuer : <http://bit.ly/2luAZwT>

Le questionnement qui guidera le dialogue :

1. Qu'est-ce que le numérique change dans nos manières d'apprendre ? (collaboration, créativité, évaluation ...)
2. En quoi le numérique transforme-t-il les savoirs eux-mêmes ? Nouvelles façons de lire, d'écrire, un nouveau rapport à la "littérature", réseaux sociaux, circulation et traitement des données, ...
3. Comment amener les élèves eux-mêmes à analyser leurs propres pratiques, à devenir des praticiens réflexifs ? Ex Rendez-vous des Lettres 2016 : des humanistes numériques au lycée ? (Café pédagogique)
4. Quelles convergences entre les thématiques/problématiques des humanités numériques et les enjeux du numérique dans l'éducation ?
5. Comment se manifeste la dimension "en réseau" des humanités numériques ? (événements, publications, outils, cursus, problématiques, etc.)
6. Le numérique dans l'enseignement, l'apprentissage et la recherche : quelle continuité, quelle articulation entre l'enseignement scolaire et l'enseignement supérieur ?
7. Comment se traduit l'interdisciplinarité au sein des humanités numériques ? (organisations, réseaux, sujets d'étude, problématiques, méthodes, outils...)
8. Quels sont les enjeux de ces changements pour la formation des enseignants ?

Pour en savoir plus :
Padlet dédié sur les humanités numériques
<https://padlet.com/Bpnht/humanitesnumeriques>



11h45 à 13h **TEMPS 2, Temps de Partage – Grand amphithéâtre**

Partage inter-académique : présentation de 6 actions/dispositifs illustrant 3 thématiques :

- Actions de formation et/ou d'animation,
- Impulsion des usages pédagogiques transdisciplinaires/ inter-cycle
- Continuité pédagogique, Parcours de l'élève (EMI/ codage, ICN/ mise en place parcours citoyen

Animation : Guillaume Lion et Pascale Montrol-Amouroux

- Formation des commissions numériques des établissements
Académie de Créteil
- Hackathon pédagogique
Anne Delannoy, Académie de Toulouse
- TW'haïku et Blogue ton école, ton collègue, ton lycée
Clairelle Lestage et Jonathan Tessé, Académie de Dijon
- ENT, au cœur du dispositif de formation
Parcours Moodle impulsion formation numérique collège (SPOC)
Frédéric Absalon, Académie de Strasbourg
- Groupe Recherche Action Formation (GRAF) 1er-2nd degré.
Christelle Guillot et Nadia Gillard, Académie de Nantes
- TraAM EPI Maths Utiliser le codage et l'informatique pour construire une
continuité pédagogique
Académie de Strasbourg

Pour en savoir un peu plus :
Padlet dédié sur les pratiques des réseaux
<https://padlet.com/Bpnht/pratiquesdesreseaux>



13h à 14h30 **Déjeuner** (panier repas sur réservation ou libre)

14h30 à
16h45

TEMPS 3, Temps de production en ateliers – salles d'ateliers

Construire un projet d'action sur une des thématiques qui mobilisera les réseaux académiques.

Salles	Etage	Côté	Réunions
121M	1.5	Paris	Groupe de travail 1
122M	1.5	Paris	Groupe de travail 2
123M	1.5	Paris	Groupe de travail 3
124M	1.5	Paris	Groupe de travail 4
125M	1.5	Paris	Groupe de travail 5
126M	1.5	Paris	Groupe de travail 6
127M	1.5	Paris	Groupe de travail 7
131M	1.5	Neuilly	Groupe de travail 8
132M	1.5	Neuilly	Groupe de travail 9
133M	1.5	Neuilly	Groupe de travail 10
134M	1.5	Neuilly	Groupe travail 11
135M	1.5	Neuilly	Groupe travail 12
136M	1.5	Neuilly	Groupe travail 13
253	2	Neuilly	Groupe travail 14
242B	2	Paris	Groupe de travail 15
242A	2	Paris	Groupe de travail 16

A posteriori
du salon

TEMPS 4 : Journées académiques

Pour mettre en œuvre les projets qui auront été développés collectivement lors de ces journées, les académies, sous le pilotage des DAN, sont invitées à prévoir une journée de travail des réseaux IAN et 1er degré à la suite du séminaire.

Journée du 9 mars 2017

Réseau des IAN

9h00 à
16h30

TEMPS 4 : Séminaire des interlocuteurs académiques – salles d'ateliers

Chaque discipline se réunit pour une journée de travail et d'échange inter-académique.

Salle	Etage	Côté	Réunions jeudi
121M	1.5	Paris	Physiques-Chimie
122M	1.5	Paris	Philosophie
123M	1.5	Paris	Arts plastiques
124M	1.5	Paris	SVT
125M	1.5	Paris	SES
126M	1.5	Paris	Langues vivantes
127M	1.5	Paris	Histoire des arts
131M	1.5	Neuilly	Documentation
132M	1.5	Neuilly	Biotechnologies
133M	1.5	Neuilly	Musique
134M	1.5	Neuilly	Histoire géographie
135M	1.5	Neuilly	Technologie
136M	1.5	Neuilly	Mathématiques
203	2	Paris	EPS
213	2	Neuilly	Lettres
237M	2.5	Neuilly	Economie Gestion

Journée du 9 mars 2017

Réunion des Dan et Dan adjoints

9h00 10H15

TEMPS 4 : Table ronde – salle 253 (étage 2 côté Neuilly)

Comment développer les usages des ressources numériques, par la mobilisation du réseau des IAN et l'appui des corps d'inspection ?

- Pascale Montrou-Amouroux, cheffe du département DNE A2
- Axel Jean, DNE A1, chef de projet Banques de ressources numériques éducatives (BRNE)
- Guillaume Lion, Conseiller – expert formation DNE
- Valérie Marcon, DNE A1
- Témoignages de DAN

10h30 12H00

TEMPS 5 : Atelier, 8 groupes, un thème unique, salle 252 A (étage 2 côté Neuilly)

Lettres de mission et valorisation des IAN et autres collaborateurs des DANé 1D et 2D en académie

12h00

Conclusion DNE

Mathieu Jeandron, Directeur du Numérique pour l'Éducation

Jean-Yves Capul, chef de service DNE A

13H00

Déjeuner (panier repas sur réservation ou libre)

14h00

Participation à l'atelier Association des départements de France (ADF) – AAP Plan numérique et Collège Lab



ACCOMPAGNER

LA TRANSFORMATION DE L'ECOLE AVEC LE NUMÉRIQUE

Des acteurs, des ressources et des actions mises en œuvre par le département développement des usages de la Direction du Numérique pour l'Education (DNE) : pour accompagner la transformation de l'Ecole avec le numérique

+ Les lettres EDU_Num : pour communiquer et valoriser

Pour le 1er et le 2nd degré, disciplinaire ou thématiques, les lettres EDU_Num proposent des actualités sur le numérique dans 3 rubriques :
Zoom sur, enseigner avec le numérique et « se tenir informée ».

Pour s'abonner aux lettres Edu_Num consulter le site Eduscol

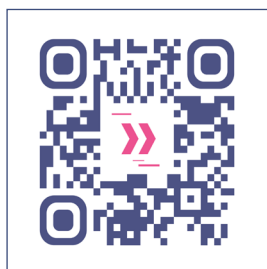


EDU_Base : pour partager et se former

Des scénarios pédagogiques produits par les équipes académiques, mutualisés dans une base de données nationale.

Des ressources pour le développement professionnel des enseignants.

Une indexation efficace pour une large diffusion via les sites et les portails.



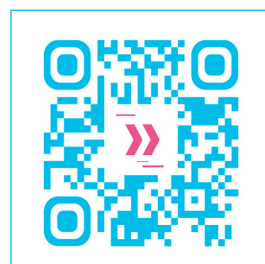
TraAM x = Pour expérimenter et co-construire

Fondée sur la mutualisation inter-académique, les TRAAMs s'appuient sur des expérimentations dans des classes, ils associent des équipes d'enseignant(e)s pour travailler sur des thématiques communes.

Les ressources produites sont indexées dans Edu_Base.

Des sites et des portails disciplinaires pour suivre l'actualité du numérique et consulter des documents professionnels.

9 portails disciplinaires et 6 sites, des sites thématiques : internet responsable, apprendre avec le jeu numérique, Prim'abord pour accompagner les enseignants dans l'exercice de leur métier.



+

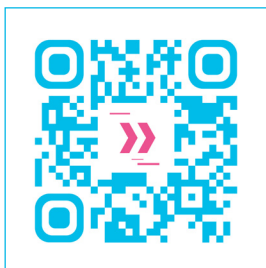
Dossier Education aux médias et à l'information :

Pour comprendre et se former

Des documents pour accompagner la mise en œuvre de l'EMI de l'Ecole au lycée.

Synthèse des travaux mutualisés, repérage des formations et des actions en académie, présentation des ressources dans les disciplines, publications « remarquables ». Plus de 20 pages et des « essentiels » à télécharger pour les cadres, les formateurs et les enseignants.

EMI

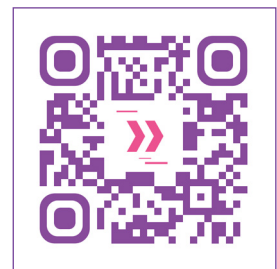


=

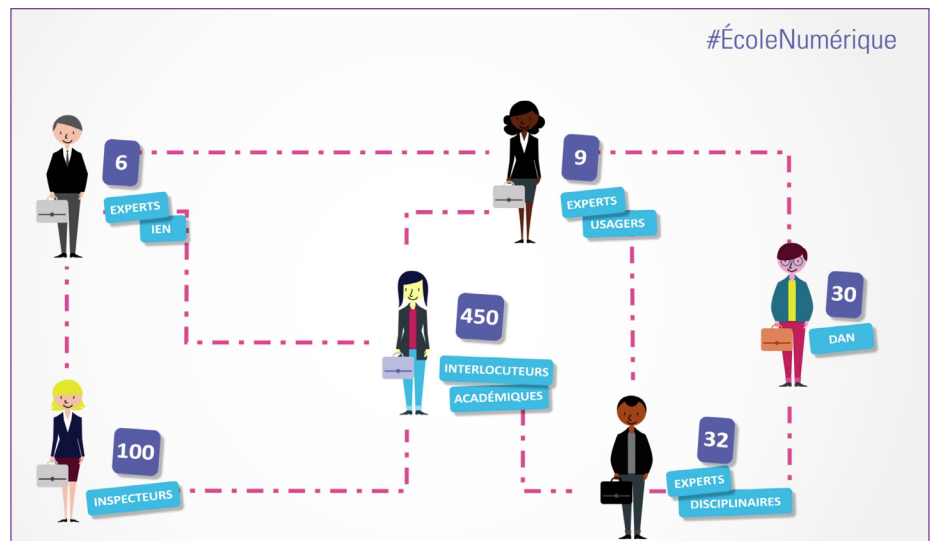
Les réseaux pour le numérique :

video sur l'accompagnement et la transformation de l'Ecole avec le numérique

Des réseaux de personnes ressources : délégués académiques au numérique, experts disciplinaires, experts TD, interlocuteurs académiques pour le numérique, inspecteurs chargés du numérique et animateurs de circonscription pour accompagner la transformation de l'Ecole avec le numérique au plus près des écoles et des établissements.



#EcoleNumerique



RÉSEAU CANOPÉ PROGRAMME

ANIMATIONS SUR EDUSPOT / STAND D-13

JEUDI 9 MARS 2017

QUELLE PLACE POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE ?

10 h à 11 h 30

Salle de conférence 251

Avec l'apparition de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, la production et la consommation de contenus doivent être repensées.

Ce bouleversement dans la création des contenus nécessite une révision totale du mode d'écriture, de la conception de la scénarisation, et de nouvelles façons de travailler, voire de penser.

L'irruption de la réalité virtuelle nous incite à reconsidérer notre rapport à la médiation des outils et matériaux pédagogiques dédiés à l'éducation.

Présentée par : Morgan Bouchet
vice-président du think tank français
UNI-VR, consacré à la réalité virtuelle.

ROBOTIQUE ET ÉDUCATION

9 h 30 - 10 h 30

Thymio, Beebot, Zowi, Ozobot, Mbot... Des automates et des petits robots pour aborder le codage et la programmation, de la maternelle au collège.

CODAGE AVEC SCRATCH

11 h 30 - 12 h 30

Scratch, des missions et des cartes : venez découvrir une progression complète pour enseigner la programmation à des élèves de cycles 3 et 4.

ETWINNING ET LE DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL

11 h ; 13 h ; 15 h
(durée 30 min)

La formation des enseignants peut prendre de multiples facettes. Découvrez les opportunités qu'offre la plateforme européenne eTwinning en termes de formations : à distance entre pairs ou avec l'intervention d'experts, en présence dans des séminaires européens ou en académies. Le travail en mode projet, comme c'est le cas avec eTwinning, est un puissant vecteur de développement professionnel.

HACKASPRINT 2 h pour créer, produire et élire le projet le plus innovant

13 h 30 - 15 h 30

En équipe (2-3 personnes), participez à un hackathon accéléré et expérimentez de nouvelles méthodes d'innovation et de travail en équipe. Le thème sera dévoilé le jour même.

Inscription obligatoire auprès de laure.martin-le-mevel@reseau-canope.fr

TRAVAILLER HORS LES MURS AVEC DES TABLETTES

14 h - 15 h

Présentation et démonstration de deux outils numériques : **TROC** (Transmettre par les objets connectés) et **1871**, une application tablette utilisant la réalité augmentée pour créer des parcours destinés aux élèves.

VENDREDI 10 MARS 2017

CODAGE AVEC SCRATCH JUNIOR

10 h 30 - 11 h 30

Scratch Junior : des missions ludiques et créatives pour initier les enfants de 5 à 10 ans au codage.

EXPÉRIMENTATIONS AUTOUR DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ET DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE DANS DES PROJETS ETWINNING

11 h 30 - 12 h 30

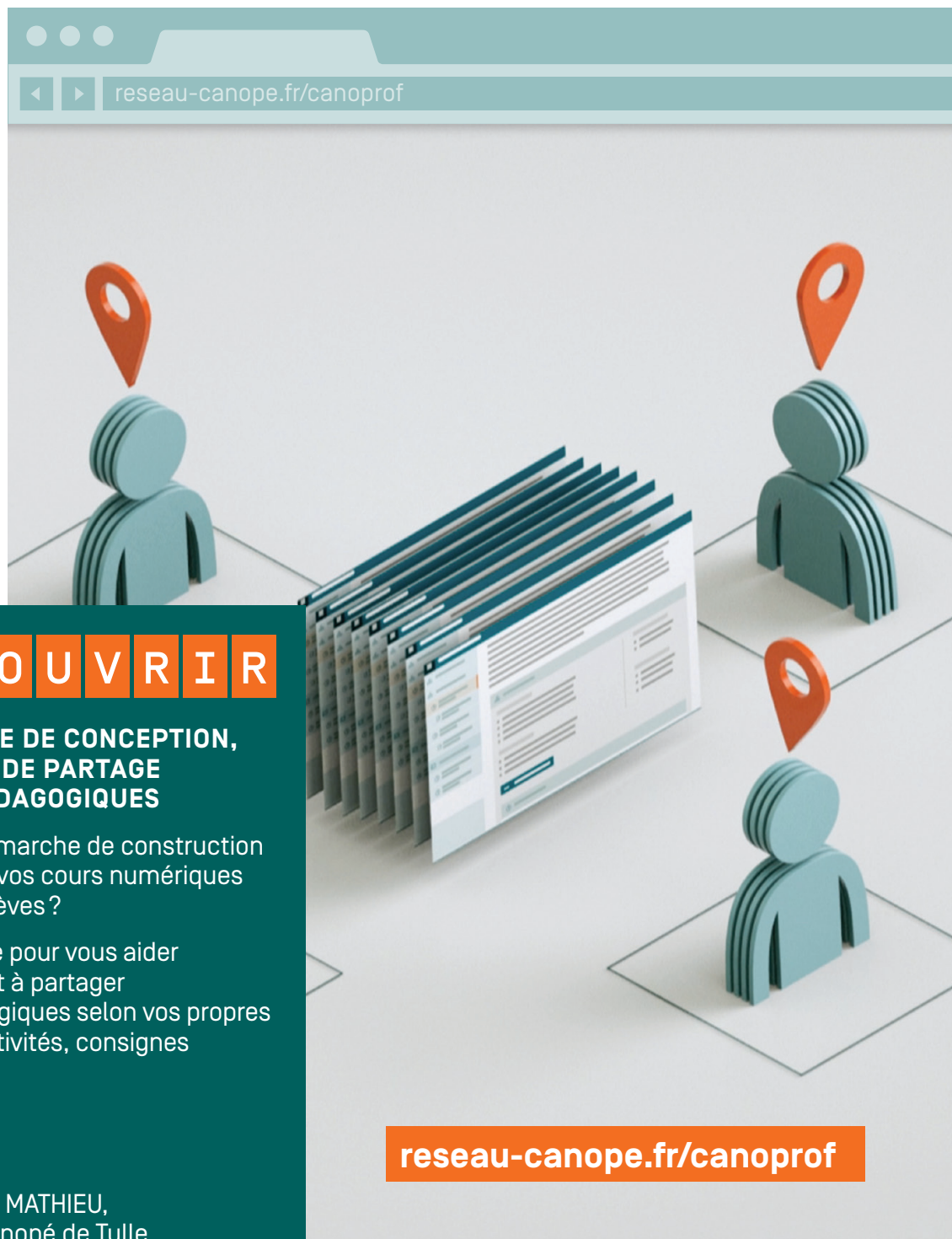
Retour d'expérience d'utilisation de la réalité virtuelle avec des Google Cardboards et de la réalité augmentée avec Aurasma en classe avec des élèves. L'effet novateur doit éviter l'écueil de la gadgétisation.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION AVEC MÉDIASPHÈRES

11 h 30 - 12 h

L'objectif de ce jeu 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.

Pendant la durée du salon, découvrez notre réseau et toute l'offre de services des Ateliers Canopé.



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.

JEUDI 9 MARS

Présentation par Pierre MATHIEU,
directeur de l'Atelier Canopé de Tulle



Tous niveaux
Gratuit
Réseau Canopé, 2016

reseau-canope.fr/canoprof

Notes

A series of horizontal dotted lines for taking notes.

Retrouvez nous sur :

@Edu_Num
#ÉcoleNumérique

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/>
<http://eduscol.education.fr/numerique>