

Février-juin 2019

LES
ATELIERS
DU
MERCREDI

ATELIER CANOPÉ 31 - TOULOUSE

Formation & accompagnement

Médiation de ressources

Événements pédagogiques

Innovation & expérimentation

<http://cano.pe/31toulouse>



LE LIEU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



Atelier Canopé 31 - Toulouse

BÉNÉFICIEZ D'UN SERVICE DE PROXIMITÉ OÙ QUE VOUS SOYEZ !

Au sein de nos Ateliers Canopé, nos médiateurs sont à votre écoute pour vous guider, vous conseiller et vous accompagner dans vos projets pédagogiques et votre développement professionnel.

ESPACES CONVIVIAUX

Bénéficiez de nos espaces conviviaux pour échanger entre pairs, co-construire des séquences pédagogiques, tester du matériel innovant et profiter de l'expertise de nos médiateurs.

ACCOMPAGNEMENT DE PROJETS

Vous avez un projet pour votre classe ou votre établissement ? Vous avez besoin d'aide pour le mettre en place ? Les équipes de votre Atelier Canopé vous proposent des prestations de conseil pour vous accompagner dans votre démarche.

CONSULTATION, EMPRUNT OU ACHAT DE RESSOURCES

Besoin de ressources physiques ou numériques pour enrichir vos pratiques de classe ou monter en compétence ? Nos Ateliers Canopé mettent à votre disposition une documentation éducative

et pédagogique sur supports physiques et numériques ainsi que des jeux et objets à usage pédagogique. Nos médiateurs identifieront avec vous les ressources les plus adaptées à vos besoins. La consultation et l'emprunt* sont accessibles à tout public (enseignants, parents, éducateurs, etc.).

**L'emprunt est un service réservé aux abonnés, voir encart au dos de ce livret.*

FORMATIONS ET ANIMATIONS

Nos Ateliers Canopé vous proposent des formations, des conférences, des ateliers de co-construction, des tables rondes, etc. sur les thématiques suivantes :

- Arts, culture et patrimoine ;
- Développement des compétences professionnelles ;
- Développement durable ;
- Documentation ;
- Éducation et citoyenneté ;
- Inclusion scolaire ;
- Pratiques numériques ;
- Pratiques pédagogiques, créativité, innovation...

COMMENT TROUVER L'AGENDA DES ANIMATIONS ET VOUS INSCRIRE ?

- Connectez-vous sur <http://cano.pe/31toulouse/#agenda>
- Si ce n'est pas déjà fait, créez votre compte Canopé
- Consultez le programme des animations et inscrivez-vous !

**Les ateliers du mercredi
sont gratuits et ouverts à tous !**

PROGRAMME

FÉVRIER

PRATIQUES NUMÉRIQUES

Outils pour la classe inversée : une capsule vidéo en 360°

Petite introduction sur la réalité virtuelle, et plus précisément à propos de la vidéo immersive. Quels modes de visionnage ? Quels besoins technologiques d'équipement ? Quelle interactivité ?

Pré-requis : notions de prise de vue, de montage vidéo.

le 20/02
de 14h00 à 17h00

Public : Enseignants 2nd degré

MARS

ANIMATION

Semaine des mathématiques : des ressources, des jeux, des outils

À l'occasion de la Semaine des mathématiques qui a pour thème cette année « Jouons ensemble aux mathématiques », venez découvrir nos ressources, notamment des jeux de plateau et applications autour de la numération, du calcul et de la logique.

le 13/03
de 14h00 à 16h00

Public : Parents/enfants



PRATIQUES NUMÉRIQUES

Créer un jeu vidéo en classe [cycle 4 et lycée]

Au travers de cet atelier ludique et pédagogique, vous allez pouvoir créer un premier prototype de jeu vidéo (plateforme ou aventure) grâce à des moteurs de jeux qui ne font pas appel à la programmation.

le 27/03
de 14h00 à 17h00

Public : Enseignants 2nd degré

AVRIL

PRATIQUES NUMÉRIQUES

Découverte du journalisme immersif à 360°

Visionnages de reportages par casques de réalité virtuelle. Échanges et débat sur une telle pratique :

- Quels enjeux ?
- Quelle plus-value ?
- Quel apport pour l'EMI ?

le 10/04
de 15h20 à 17h00

Public : Enseignants 2nd degré

PRATIQUES NUMÉRIQUES

Prise de vue et montage à 360° appliqués à la démarche de reportage

Atelier d'initiation à la prise de vue fixe ou animée à 360° dans le but de réaliser un reportage par ou pour la classe.

le 17/04
de 14h00 à 17h00

Public : Tout public

MAI

ART, CULTURE ET PATRIMOINE

Présentation du kit « L'Atelier Cinéma »

L'atelier proposé permettra d'acquérir le langage cinématographique, d'ouvrir sur l'éducation à l'image pour manipuler le kit mais aussi d'envisager de l'adapter à d'autres supports : films du dispositif *École et Cinéma* ou albums travaillés en classe.

le 15/05
de 14h00 à 16h30

Public : Enseignants de cycle 3



Kit « L'Atelier Cinéma »

INCLUSION SCOLAIRE

Le numérique au service des élèves à besoins éducatifs particuliers

Utiliser l'outil numérique comme adaptation possible de l'enseignement au service de la différenciation pédagogique notamment pour des élèves à besoins éducatifs particuliers (découverte des outils numériques pour contourner la difficulté ou compenser le handicap et prise en main d'outils pour adapter les textes)

le 29/05
de 14h00 à 17h00

Public : Tout public

JUIN

APPRENDRE PAR LE JEU

Explorer des émotions par le jeu

L'atelier visera à présenter une sélection de jeux et autres ressources pour identifier les émotions et pouvoir ainsi les gérer au quotidien, à l'école et dans la vie de tous les jours.

le 05/06
de 14h00 à 16h00

Public : Parents/enfants

PRATIQUES NUMÉRIQUES

La photographie : appropriations pédagogiques par le jeu et la création

Venez découvrir la photographie autour d'une approche ludique. Entre jeu, prise de vue créative et repères sur la photographie vous allez expérimenter des pratiques pédagogiques à réutiliser en classe.

le 05/06
de 14h00 à 17h00

Public : Tout public



PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Intégrer un escape game dans une séquence

À l'issue de cet atelier, les participants seront en capacité de mettre en œuvre un *escape game* ou d'envisager un travail de création dans le domaine disciplinaire choisi après avoir testé « Les éclaireurs », un *escape game* pédagogique sur les 2 premières guerres mondiales..

le 12/06
de 14h00 à 17h00

Public : Tout public

PRATIQUES NUMÉRIQUES

Créer des films d'animation en Stopmotion

À l'issue de cet atelier, les participants seront en capacité de réaliser un film d'animation simple avec leurs élèves en utilisant la technique du stop-motion (image par image).

Pré-requis : si vous avez déjà un projet, amenez les objets que vous comptez utiliser pour celui-ci. Si vous n'avez pas de projet, des jouets, des accessoires, petits objets décoratifs, etc.

le 19/06
de 14h00 à 17h00

Public : Tout public

ATELIER CANOPÉ 31 - TOULOUSE

68 boulevard de Strasbourg

31000 Toulouse

05 61 99 48 48

contact.atelier31@reseau-canope.fr

<http://cano.pe/31toulouse>

A B O N N E M E N T

A T E L I E R C A N O P É

Avec l'abonnement Atelier Canopé, profitez d'un ensemble de services et d'avantages :

- Développez vos compétences dans l'usage de vos pratiques pédagogiques, l'anglais, la bureautique avec les outils d'autoformation, Mycow et Vodéclic.
- Empruntez un ensemble de ressources physiques et numériques.
- Bénéficiez de remises sur les ressources éditoriales physiques de Réseau Canopé vendues en Atelier.

**Enseignant, établissement, étudiant... choisissez la formule qui vous correspond !
L'abonnement est valable 1 an dans les 100 Ateliers Canopé de France.**

Informations : <http://cano.pe/31toulouse>