

**CULTIVEZ** POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE  
**LE NUMÉRIQUE**

# Normand.e.day

CARREFOUR DES USAGES NUMÉRIQUES

## Calvados

**Mercredi**  
**15 MAI 2019**  
**13h30 - 17h00**

**ATELIER**  
**CANOPÉ 14**  
**CAEN**

21, rue du Moulin-au-Roy  
14000 Caen

—  
RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS  
[www.reseau-canope.fr/academie-de-caen/  
atelier-canope-14-caen.html](http://www.reseau-canope.fr/academie-de-caen/atelier-canope-14-caen.html)



# Normand.e.day

Ce carrefour des usages numériques s'inscrit dans la dynamique des Normand.e.day, qui se sont déroulés fin janvier au Centre international de Deauville, en poursuivant comme objectif de faire connaître et valoriser les actions innovantes menées sur le territoire calvadosien.

L'édition 2019 présente deux orientations :

- les échanges entre pairs ;
- la thématique de l'inclusion.

Et propose différentes modalités de découverte :

*escape game*, chasse au trésor, Café Canopé, agora...

# Normand.e.day

## Calvados

### VILLAGE

De 13 h 30 à 17 h

Toutes les heures  
ou à la demande  
Dans l'Atelier

### Consignes et numériques

Avec l'aide des outils numériques, les enseignants peuvent construire des supports de consigne qui vont faciliter l'autonomie des élèves.

Cet atelier traitera de ces différents outils et de leur utilisation en classe.

**Atelier à la demande**

[Jean-Baptiste Masson/DSDEN14](#)

### Oral et numérique

Un outil d'apprentissage adapté à chacun. Que ce soit à travers l'écoute ou l'enregistrement, les outils numériques permettent d'utiliser l'oral pour accompagner l'élève dans ses besoins particuliers. Cet atelier traitera de l'oral et du numérique avec une attention particulière sur la lecture.

**Atelier à la demande**

[Jean-Baptiste Masson/DSDEN14](#)

### Le Cartable fantastique

**Une boîte à outils pour faciliter  
l'inclusion scolaire**

Venez échanger autour de l'utilisation des outils d'adaptation et de compensation proposés par le Cartable fantastique (utiles aux élèves dyspraxiques mais aussi à ceux porteurs d'un trouble moteur, visuel... et bien d'autres !) : présentation, manipulation des outils – apportez votre ordinateur si vous le souhaitez –, échanges de pratiques. Découverte de nos plug-in pour traitement de texte (Word et LibreOffice) qui permettent à l'élève d'être en situation de travailler comme les autres et aux enseignants d'adapter leurs supports de classe en quelques clics.

**Atelier d'1 h**

[Valérie Grembi](#)

### L'écosystème Ludinautes

**Un tout nouveau concept  
pédagogique numérique  
au service des enfants  
présentant des troubles Dys !**

Cet atelier propose une présentation de l'écosystème Ludinautes, un ensemble de jeux vidéo pour favoriser le repérage scolaire et la remédiation de la dyslexie.

**Atelier de 45 min**

[Ludinautes](#)

### Module d'aide à la lecture pour les élèves Dys ou malvoyants

**Comment aider les élèves à  
besoins particuliers en trois  
clics grâce au numérique ?**

Au sein de la boîte à outils Mirage Make, venez découvrir notre module d'aide à la lecture permettant à tous les élèves à besoins particuliers (dyslexie, dyspraxie, malvoyance...) de lire un texte simplement et rapidement grâce au numérique.

**Atelier de 45 min**

[Bryan Recher/Mirage Make](#)

### Construire son projet d'école numérique ?

**Du raccordement fibre au  
développement des nouveaux  
usages.**

**Atelier à la demande**

[Conseil départemental  
du Calvados](#)

### Vis ma vue

Découverte du jeu sérieux « vis ma vue ». Jeu de sensibilisation à la déficience visuelle. Mise en situation de déficience visuelle : comment un élève déficient visuel utilise-t-il un ordinateur en classe ?

**Atelier de 45 min**

[Guillaume Gabriel/Réseau Canopé](#)

### Corpus 360

Un voyage en réalité virtuelle au cœur du système digestif.

**Atelier à la demande**

[Corinne Freret/Réseau Canopé](#)

# Normand.e.day

## Calvados

### AGORA

Toutes les 20 min  
Dans l'Atelier

#### Comment débiter en classe inversée ?

CLISE

#### Échanges entre pairs au cœur des projets eTwinning

La présentation met l'accent sur les démarches de travail coopératif et collaboratif, qui sont le propre des projets eTwinning.

Ces démarches permettent d'aboutir à des productions de qualité, du point de vue pédagogique et technique. Un projet eTwinning est un moyen de progresser et de partager ses pratiques, aussi bien pour l'élève que pour l'enseignant.

Evelyne Mottier

#### Future Classroom Lab et l'aménagement des espaces éducatifs

Peut-on favoriser l'usage des outils numériques et le développement d'une pédagogie active?

Helen Braun

#### Utiliser la webTV en classe

**Exemple avec un projet sur la Première Guerre mondiale.**

*Le Petit Caironnais* est un journal de webTV réalisé par la classe de CM2 de l'école de Cairon (2018/2019) à l'occasion du centenaire de l'armistice de la Première Guerre mondiale. 7 reportages thématiques et chronologiques s'articulent autour d'une présentation générale. Plusieurs outils numériques ont été utilisés tant en amont qu'en aval du journal : *Simplemind*, *Touchcast*, *Adobe Spark*, *Plickers*.

Carine Basley

#### L'utilisation des Beebot dans un système inclusif

**Retour d'expérience.**

Un retour d'expérience sur l'utilisation des Beebot en Ulis école dans le cadre d'un projet inclusif mis en place à l'école Bellevue de Bayeux.

Ombeline Auvray

#### L'utilisation du vidéoprojecteur et de Plickers en classe

Maxime Blin/EREA d'Hérouville

#### Orthophore, espace de pratique de l'orthographe

Fabien Deforeit

#### Les capsules vidéo

Célia Dolley

### CHASSE AU TRÉSOR

De 14 h à 15 h  
et de 15 h à 16 h  
Artothèque  
et salle Dolto

#### Le trésor de Canopi

Venez découvrir des exemples d'usage du numérique en classe grâce à une chasse au trésor en présence d'enfants de deux MJC de Caen.

5 ateliers à découvrir :

- les explorateurs de l'Histoire ;
- à la recherche de Canopi ;
- l'art dans tous ses états ;
- panique dans la ruche ;
- les détectives littéraires.

### ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE

Toutes les heures  
Salle multimedia

#### Connais-moi, échappe-toi

**Objectif :**

Ce jeu d'évasion a pour but de sensibiliser les joueurs aux traces numériques qu'ils laissent et aux données personnelles dont on ne maîtrise pas bien la confidentialité.

**Session d'1 h**

**Inscriptions sur place**

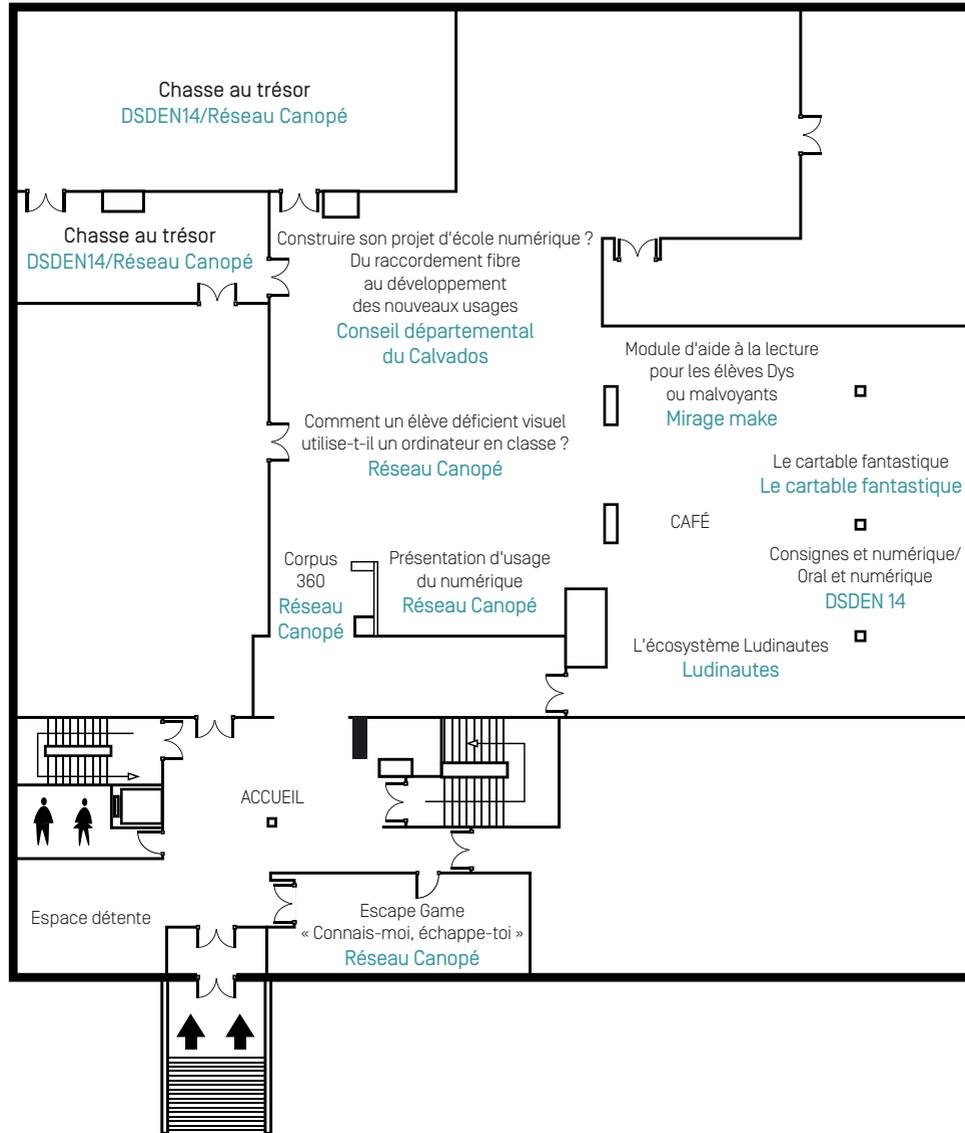
### CAFÉ CANOPÉ

De 17 h à 18 h 30  
Dans l'Atelier

#### Le numérique au service des pratiques inclusives

Quelles articulations entre les différentes parties prenantes : élèves - AESH - enseignants - éducateurs - rééducateurs ?

	VILLAGE	AGORA	CHASSE AU TRÉSOR « Le trésor de Canopi »	ESCAPE GAME	CAFÉ CANOPÉ
13H30-14H	<b>Le Cartable fantastique</b> Une boîte à outils pour faciliter l'inclusion scolaire  <b>Vis ma vue</b>				
14H-14H30	<b>Module d'aide à la lecture pour les élèves Dys ou malvoyants</b> Comment aider les élèves à besoins particuliers en trois clics grâce au numérique ?  <b>L'écosystème Ludinautes</b> Un tout nouveau concept pédagogique numérique au service des enfants présentant des troubles Dys !			SESSION 1	
14H30-15H	<b>Le Cartable fantastique</b> Une boîte à outils pour faciliter l'inclusion scolaire  <b>Vis ma vue</b>  <b>Module d'aide à la lecture pour les élèves Dys ou malvoyants</b> Comment aider les élèves à besoins particuliers en trois clics grâce au numérique ?	<b>Ateliers à la demande</b>  <b>Consignes et numérique</b>  <b>Oral et numérique</b>	13h30-13h50 <b>Comment débiter en classe inversée ?</b> CLISE  13h50-14h10 <b>Utiliser la webTV en classe</b> Carine Basley  14h10-14h30 <b>eTwinning pour le 1<sup>er</sup> degré</b> Evelyne Mottier	SESSION 1	
15H - 15H30	<b>L'écosystème Ludinautes</b> Un tout nouveau concept pédagogique numérique au service des enfants présentant des troubles Dys !	<b>Construire son projet d'école numérique ?</b> Du raccordement fibre au développement des nouveaux usages	14h30-14h50 <b>Future Classroom Lab et l'aménagement des espaces éducatifs</b> Helen Braun  14h50-15h10 <b>Comment débiter en classe inversée ?</b> CLISE	SESSION 2	
15H30-16H	<b>Le Cartable fantastique</b> Une boîte à outils pour faciliter l'inclusion scolaire  <b>Vis ma vue</b>	<b>Corpus 360</b>	15h10-15h30 <b>L'utilisation du vidéoprojecteur et de Plickers en classe</b> Maxime Blin	SESSION 2	
16H-16H30	<b>Module d'aide à la lecture pour les élèves Dys ou malvoyants</b> Comment aider les élèves à besoins particuliers en trois clics grâce au numérique ?  <b>L'écosystème Ludinautes</b> Un tout nouveau concept pédagogique numérique au service des enfants présentant des troubles Dys !		15h30-15h50 <b>Orthophore, espace de pratique de l'orthographe</b> Fabien Deforeit	SESSION 3	
16H30-17H			15h50-16h10 <b>Les capsules vidéo</b> Célia Dolley  16h10-16h30 <b>L'utilisation des Beebot dans un système inclusif</b> Ombeline Auvray		
17h-18h30					<b>Le numérique au service des pratiques inclusives</b> Quelles articulations entre les différentes parties prenantes : élèves/AESH/enseignants/éducateurs/rééducateurs ? En partenariat avec la Ligue de l'enseignement



## RÉSEAU Canopé NORMANDIE

### Atelier Canopé 14 - Caen

21, rue du Moulin-au-Roy

CS 75037

14050 Caen Cedex 4

Tél. 02 50 10 15 15

contact.atelier14@reseau-canope.fr



direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Calvados



LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

reseau-canope.fr