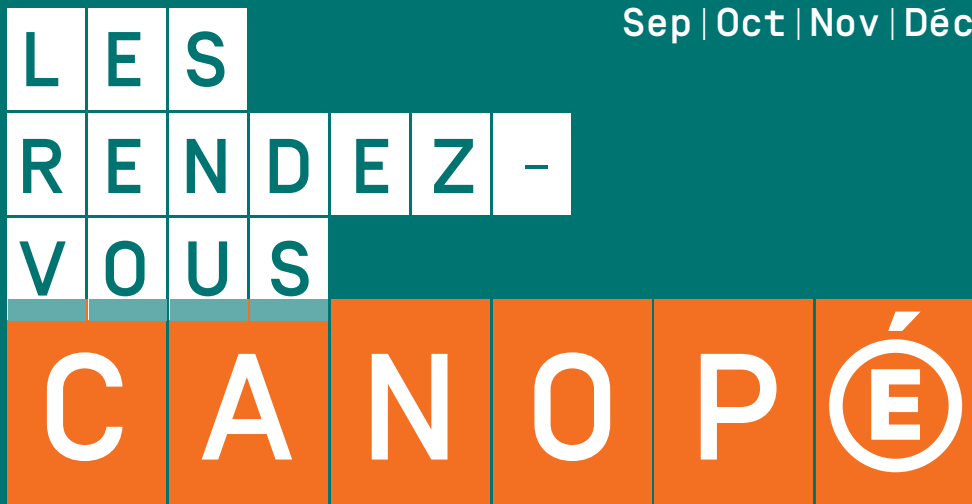


2018

Sep | Oct | Nov | Déc



DIRECTION TERRITORIALE NORMANDIE
ATELIER CANOPÉ 76 - LE HAVRE

Formations

Animations

Conférences & tables rondes

Salons & expositions

I N S C R I P T I O N

A U X

F O R M A T I O N S

N O U V E L L E S P R O C É D U R E S
S U R R E S E A U - C A N O P É . F R

Afin de mieux vous servir, le site Canopé se transforme.

À partir du **20 août 2018**, une nouvelle procédure d'inscription aux formations et animations sera opérationnelle. Rendez-vous sur **reseau-canope.fr** pour créer votre compte personnel et choisir votre Atelier.



Un tutoriel de 3 vidéos est disponible sur www.cndp.fr/crdp-rouen. Il vous guidera lors de votre inscription.

A T E L I E R C A N O P É
D U H A V R E

ANIMATION

« Dis-moi dix mots » :
des mots et des jours...
et un concours

Présentation de l'opération nationale « Dis-moi dix mots ». Précisions concernant les publics concernés, les objectifs, le calendrier, les modalités du concours.

26/09
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Traitement de texte,
perfectionnement
et boîte à outils

Prise en main de Microsoft Word, LibreOffice et leurs fonctionnalités de mise en page basiques et avancées : gestion des images, des paragraphes, automatisation de quelques procédures (index, tables de matières, styles, modèles, etc.).

26/09
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Une heure
pour prendre en main
le système de gestion
de bibliothèque BCDI

Protocoles de saisie des notices dans la base de données. Respect des nomenclatures. Gestion des prêts. Édition des feuilles de rappel. Insertion des mémentos.

27/09
De 17h à 18h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 1 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Organiser ses idées
avec une carte
mentale

Possibilités pédagogiques des outils de présentation et d'organisation graphique de l'information : carte mentale, croquis, pictogramme. Conception et création de cartes mentales sur différents supports (numérique, papier). Intégration de ces techniques visuelles dans une pratique de classe.

03/10
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

FOCUS

CONCOURS
« DIS-MOI DIX MOTS »

« Dis-moi dix mots » est une opération du ministère de la Culture dont l'objectif est de sensibiliser les élèves à la langue française d'une manière ludique grâce à son concours.

Chaque année, dix mots sont choisis autour d'une thématique. Les précédentes années, la curiosité des élèves a été titillée avec les thèmes « Dis-moi dix mots en langue(s) française(s) », « Dis-moi dix mots... que tu accueilles » ou encore « Dis-moi dix mots... à la folie » !

<https://www.reseau-canope.fr/concours-des-dix-mots.html>



ATELIER CANOPÉ
DU HAVRE

FOCUS

MATHADOR CLASSE
Abonnez vos élèves
au calcul mental !

Mathador est un outil aussi ludique qu'efficace pour pratiquer le calcul mental réfléchi et automatisé. Découvrez notre offre d'abonnement à l'année, pour progresser en calcul mental en classe et à la maison ! Destinée aux enseignants et leurs élèves, du CE1 à la 3^e ainsi que de SEGPA-EREA, cette offre donne accès : aux versions complètes des jeux *Solo* et *Chrono*, aux statistiques de jeu des élèves et au concours national *Mathador*.

Éditeur : Réseau Canopé
Date de parution : 01/05/2018
Prix abonnement : à partir de 15 €



ANIMATION

Les dys
et les apprentissages :
gestes et outils
facilitateurs

Prise en main de quelques outils numériques destinés à compenser certaines difficultés d'apprentissage des élèves à besoins particuliers. Facilitation de la lecture, création d'audio-livres, etc.

10/10
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Une heure pour créer
son premier QR code

Procédures d'élaboration de QR codes et possibilités d'enrichissement des documents à destination des élèves (aides à la compréhension, apport de contenus) ou des documents d'évaluation.

11/10
De 17h à 18h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 1 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Mathador :
développer la pratique
du calcul mental
par le jeu

Découverte, à l'aide des différents jeux *Mathador*, de différentes formes de calcul mental. Pratiques du jeu pour automatiser le calcul mental. Intérêts pédagogiques de ces types de calculs en lien avec les programmes de mathématiques. Exemples d'utilisation de *Mathador* en classe. Présentation du concours *Mathador* Classe.

17/10
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

CONFÉRENCE

Mathématiques et jeux

Une conférence de Michel Toquet. Comprendre et découvrir une approche ludique des mathématiques (C1, C2, C3) d'après les recommandations de la recherche (*Mathador*, *Math Mathews...*).

17/10
De 14h à 17h

Lieu : Université du Havre
Durée : 3 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau

ANIMATION

Créer
des capsules vidéo
pédagogiques

Typologie des capsules et leurs spécificités. Découverte des outils. Réalisation d'une capsule vidéo simple. Tablettes et PC.

14/11
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Une heure
pour découvrir
des ressources
numériques Canopé

Panorama des ressources numériques éditées par Canopé. Premier degré, offre collège et lycée.

15/11
De 17h à 18h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 1 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

PLAN ACADÉMIQUE
DE FORMATIONCANOPÉ VOUS ACCOMPAGNE...
QUELQUES-UNES DE NOS OFFRES
INSCRITES AU PAF.

- La facilitation graphique : cartes mentales, organisateur graphique
- Le numérique dans la relation aux familles
- Comprendre le fonctionnement cognitif des élèves
- Des pratiques collaboratives en documentation
- Approches mathématiques par le jeu
- Formation aux techniques de hackathon
- Scénarisation et conception d'un parcours éducatif numérique [Canoprof]
- Techniques de construction et de cohésion d'équipe
- Concevoir un escape game
- Organiser sa veille

Les plans académiques de formation sont élaborés au niveau local dans une perspective d'accompagnement au plus près de l'ensemble du personnel. Les priorités nationales pour la formation y sont déclinées en fonction des spécificités de chaque académie.



ATELIER CANOPÉ DU HAVRE

ANIMATION

Edutwit, Twitter : des outils de réseautage au service des apprentissages

Principes généraux du micro-blogging (Twitter). Utilisations de ce type d'écriture en matière d'apprentissage scolaire et de communication : Edutwit, twictée, twit Haïku, etc.

21/11
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

Des sites pour la classe : ressources en ligne pour enseignants et élèves

Des sites, des ressources pour construire ses séances. Ressources pédagogiques multimédia, sites ressources pour TBI, exercices, jeux interactifs, etc.

28/11
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Élémentaire
Public : Tout public

CONFÉRENCE

Pratiques collaboratives et coopératives : comment les mettre en place ?

Une conférence de Rémy Danquin. Des pratiques au service de l'amélioration du climat scolaire et des apprentissages.

28/11
De 14h à 17h

Lieu : Université du Havre
Durée : 3 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau

ANIMATION

Participer à un escape game pédagogique

Vivre l'expérience d'un escape game destiné aux équipes enseignantes.

05/12
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Élémentaire
Public : Enseignant 1^{er} degré

ANIMATION

Une heure pour créer des exercices de mathématiques interactifs sur tablette

Conception de questionnaires et de jeux d'étiquettes pour aborder les mathématiques sur tablettes. Tout public y compris l'enseignement spécialisé.

06/12
De 17h à 18h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 1 h
Intensité : Découverte
Niveau : Tout niveau
Public : Tout public

ANIMATION

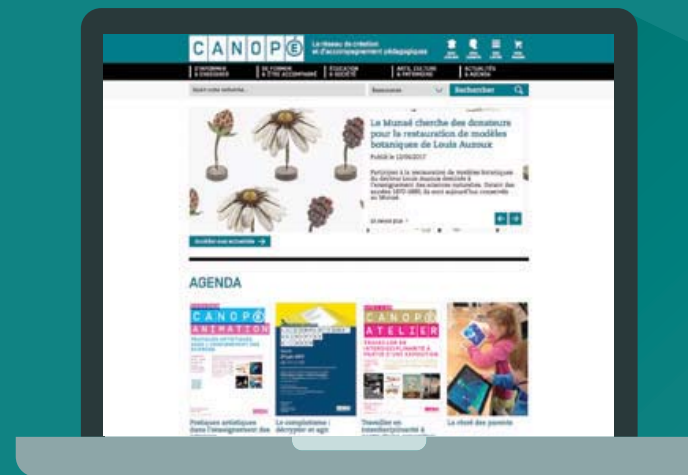
Jeux d'évasion : un escape game au CDI

Conception d'un jeu d'évasion par et pour les professeurs documentalistes. Objectifs pédagogiques de ce type de collaboration par le jeu. Exemples de scénarisation, retours d'expérimentation. Outils d'aide à la conception.

12/12
De 14h à 16h

Lieu : Atelier Canopé 76 - Le Havre
Durée : 2 h
Intensité : Découverte
Niveau : Collège
Public : Enseignant 2nd degré

RETROUVEZ TOUTE L'OFFRE SUR RESEAU-CANOPE.FR



Les dernières
publications, vidéos
et autres **ressources**
numériques



Les **formations**,
animations et
événements proposés
par les Ateliers Canopé



Les **actualités**
locales et nationales
de Réseau Canopé

RÉSEAU CANOPÉ NORMANDIE

Atelier Canopé 76 - Le Havre

31 bis, rue du Père Flavigny – CS 90029

76083 Le Havre cedex

Tél. 02 35 22 18 00

contact.atelier76-le-havre

@reseau-canope.fr

 @Canope_76_LH



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



LearningLab Network

reseau-canope.fr