



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

PROGRAMME DU STAND DE LA RÉGION ACADÉMIQUE ÎLE-DE-FRANCE

Le numérique éducatif est au cœur des transformations pédagogiques. Découvrez les champs des possibles (témoignages, ateliers, démonstrations et conférences) sur notre stand.

3 THÈMES PROPOSÉS :

- **e-Éducation**, repenser les situations d'apprentissage
- **Citoyenneté numérique**, répondre aux enjeux éducatifs d'aujourd'hui
- **e-Formation**, former pour enseigner autrement

Cette année, les enseignements professionnels sont mis à l'honneur, en effet, le stand de la région académique a été imaginé et réalisé par des élèves de nos lycées professionnels. Venez le découvrir et échanger avec ces créateurs.





LE PROGRAMME DE CES TROIS JOURNÉES :

MERCREDI 30 NOVEMBRE 2022		
09.00 10.00	<p>LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN</p> <p>Des lycéens de la région académique engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café maison agrémenté de « pop-corn ». Venez écouter, pendant ce temps, les témoignages des lycéens en formation, industrie graphique, design, menuiserie, aménagement et finition du bâtiment, ayant participé à la réalisation du stand.</p>	
	ESPACE FABRIQUE	ESPACE STADE
10.00 11.00	<p>DÉVELOPPER VOS COMPÉTENCES NUMÉRIQUES AVEC PIX</p> <p>Atelier d'entraînement et de préparation à la certification PIX avec des élèves de 3ème.</p>	<p>e-ÉDUCATION, REPENSER LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGES</p> <p>La e-Éducation illustrée par des témoignages et scénarios pédagogiques.</p>
11.00 12.00	<p>DÉFIS EN LIGNE ET CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE</p> <p>L'éducation aux médias et à l'information pour les élèves et les professeurs dans le premier degré.</p>	<p>PIC360 : LE PAPIER INTERACTIF COMMUNIQUANT AU SERVICE DE L'ÉDUCATION</p> <p>Présentation et mise en œuvre du Challenge Éducation PIC360.</p>
12.00 13.00	<p>LES ENJEUX DE LA MIXITÉ</p> <p>Quels projets pour la mise en œuvre avec les élèves ?</p>	<p>LE LAB MOBILE INNOVANT</p> <p>Mettre en place un laboratoire de mathématiques mobile constitué de ressources destinées aux enseignants ainsi qu'aux élèves, pour des échanges, formations et création entre pairs.</p>
13.00 14.00	<p>LE STUDIO TV POUR TRAVAILLER L'EXPRESSION ORALE</p> <p>Comment développer les compétences en expression orale dans le cadre d'un projet ?</p>	<p>e-FORMATION, FORMER POUR ENSEIGNER AUTREMENT</p> <p>La e-Formation illustrée par des témoignages et scénarios pédagogiques.</p>
14.00 15.00	<p>LES RENDEZ-VOUS DES USAGES NUMÉRIQUES : RUN DANS LE SECOND DEGRÉ</p> <p>Découvrez une nouvelle modalité de formation aux usages du numérique, des Webinaires. Faciles, rapides et adaptées à vos besoins.</p>	<p>CHALLENGE ROBOCUP JUNIOR : LE PROJET RÉGION ACADÉMIQUE ÎLE-DE-FRANCE</p> <p>Innover, créer et coder dans un challenge régional, national et international. Démonstration des challenges avec la présence d'élèves.</p>
15.00 16.00	<p>TED-I : LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'INCLUSION</p> <p>Un robot de téléprésence pour les élèves empêchés .</p>	
16.00 17.00	<p>CULTURE ET NUMÉRIQUE, QUESTION OUVERTE</p> <p>Rencontre/débat sous le thème de : La culture pour tous grâce au numérique : et après ?</p>	<p>ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION DANS LE PREMIER DEGRÉ</p> <p>1FOX : un dossier complet d'activités pour tous les cycles "1 année en EMI - 5 actions au choix"</p>



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

JEUDI 1^{ER} DÉCEMBRE 2022

		ESPACE FABRIQUE	ESPACE STADE
09.00 10.00	LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN Des lycéens de la région académique engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café maison agrémenté de « pop-corn ». Venez écouter, pendant ce temps, les témoignages des lycéens en formation, industrie graphique, design, menuiserie, aménagement et finition du bâtiment, ayant participé à la réalisation du stand.		
10.00 11.00	CODER, PROGRAMMER EN CLASSE Des élèves en démonstration à partir d'un projet.		e-ÉDUCATION, REPENSER LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGES Le projet région académique illustré par des témoignages et scénarios pédagogiques.
11.00 12.00	SCÉNARISER DES PARCOURS PÉDAGOGIQUES AVEC LA PLATEFORME ÉLÉA Présentation de la plateforme Eléa et de ses plus-values pédagogiques.		PIX EDU EN CLASSE Présentation et mise en œuvre du Challenge Éducation PIC360.
12.00 13.00	L'ENT RÉGIONAL POUR COLLABORER Présentation de scénarios.		RENDEZ-VOUS DES USAGES NUMÉRIQUES : RUN Découvrez une nouvelle modalité de formation aux usages du numérique, des Webinaires. Faciles, rapides et adaptées à vos besoins, les RUN vous permettent de découvrir ou approfondir un usage pédagogique du numérique en lien avec un geste professionnel d'enseignement.
13.00 14.00	CRÉER ET PARTAGER DES ACTIVITÉS DE CODAGE Capytale, un service Web pour créer et partager des activités pédagogiques de codage.		CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE, RÉPONDRE AUX ENJEUX ÉDUCATIFS D'AUJOURD'HUI Définition du citoyen numérique et des compétences attendues pour répondre aux enjeux à venir.
14.00 15.00	LA WEBRADIO AU SERVICE DES APPRENTISSAGES Animer une webradio pour produire des médias en classe.		RÉALISATION D'UNE WEBTV Retrouvez des élèves de 3 ^e du collège de Sèvres en action.
15.00 16.00	10001 CODEURS Présentation d'un dispositif de formation pour les enseignants par exemple : Initiation à la programmation en cycle 3.		
16.00 17.00	PRÉPARER L'APRÈS PARIS 2024 Le jeu vidéo pour simuler la reconversion des infrastructures olympiques.		DES CARTES INTERACTIVES POUR ENRICHIR LES LEÇONS Utiliser les données numériques en géographie pour mieux présenter, comprendre et analyser.



VENDREDI 2 DÉCEMBRE 2022

<p>09.00 10.00</p>	<p>LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN Des lycéens de la région académique engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restaurant vous proposent de déguster un café maison agrémenté de « pop-corn ». Venez écouter, pendant ce temps, les témoignages des lycéens en formation, industrie graphique, design, menuiserie, aménagement et finition du bâtiment, ayant participé à la réalisation du stand.</p>	
	<p>ESPACE FABRIQUE</p>	<p>ESPACE STADE</p>
<p>10.00 11.00</p>	<p>PRODUCTION D'UN ESCAPE GAME Les élèves créateurs d'un escape game à l'aide d'énigmes numériques.</p>	<p>CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE, RÉPONDRE AUX ENJEUX ÉDUCATIFS D'AUJOURD'HUI Définition du citoyen numérique et des compétences attendues pour répondre aux enjeux à venir.</p>
<p>11.00 12.00</p>	<p>GÉOPORTAIL : UNE PLATEFORME DE DONNÉES POUR PRODUIRE Utilisation du site Géoportail (IGN) pour concevoir la maquette du collège: mesurer, créer, fabriquer.</p>	<p>PRODUIRE UNE VIDÉO POUR FAVORISER L'EXPRESSION ORALE ET ÉCRITE Usage de la vidéo pour améliorer la maîtrise de la langue .</p>
<p>12.00 13.00</p>	<p>L'ENT POUR FÉDÉRER Des professeurs témoignent de leurs usages.</p>	<p>CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE, UN KIT À DESTINATION DES ENSEIGNANTS DU 1^{ER} ET 2ND DEGRÉ L'Arcom, le DDD et la Cnil ont conçu un kit visant à regrouper des ressources pédagogiques (vidéos, posters, jeux, livrets...) pour accompagner les enseignants dans l'enseignement de la citoyenneté numérique. L'atelier proposé permettra d'évoquer les différentes dimensions de la citoyenneté numérique, tant pour le premier que pour le second degré.</p>
<p>13.00 14.00</p>	<p>LA BALADO EN CLASSE L'application Balado pour travailler les compétences orales et écrites.</p>	<p>e-FORMATION : FORMER LES PROFESSEURS AVEC LE NUMÉRIQUE La web TV illustrée par des témoignages et scénarios pédagogiques.</p>
<p>14.00 15.00</p>	<p>PRODUIRE AVEC UNE WEBRADIO Un projet de webradio réalisé avec des collégiens.</p>	<p>UNE WEB TV POUR PRÉSENTER LA MÉTÉO Retrouvez des élèves de CM1 de l'École élémentaire Jean Monnet de Clamart en action.</p>
<p>15.00 16.00</p>	<p>L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE DE TRAVAIL AU SERVICE DES APPRENTISSAGES Le travail personnel de l'élève avec une application de l'ENT.</p>	