

CANOPÉ
974



NOS OFFRES

2019 - 2020

CANOPÉ 974

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

Notre équipe est à votre écoute pour vous guider, vous conseiller et vous accompagner dans votre projet pédagogique et votre développement professionnel.

Consultation, emprunt, ou achat de ressources

Votre Atelier 974 met à votre disposition une documentation éducative et pédagogique sur supports physiques et numériques ainsi que des jeux et objets à usage pédagogique.

Formations et animations, 3 formules

Participer à nos animations gratuites [1 à 3 heures dans nos Ateliers].

Commander une offre de formation standard, à l'identique du catalogue.

Commander une offre de formation sur mesure, adaptée à vos besoins.

Accompagnement de projets

L'équipe de votre Atelier Canopé 974 vous propose des prestations de conseil pour vous accompagner dans votre démarche.

Espace convivial

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

ILS NOUS FONT CONFIANCE





P É D A G O G I E I N N O V A N T E

Etre acteur de son apprentissage dans le cadre de **projets à distance**, travailler de façon **collaborative** et créative grâce aux nouvelles technologies, participer à des événements innovants (**hackathons, classe inversée...**) le tout afin de développer ses compétences **numériques** et d'apprendre autrement.

Ateliers

Tester et mettre en oeuvre l'escape game Mathador

Un escape game pour aborder de façon ludique en cycles 3 et 4 le calcul mental, les fractions, la géométrie, et bien sûr la résolution de problème.

L'après-midi « codage »

Découvrir le code et la programmation en mode débranché grâce à un jeu de plateau et en mode branché sur tablettes. Coder en s'amusant et en relevant des défis.

Créer des récits interactifs avec Twine

Concevoir un récit interactif non linéaire et s'initier au code informatique.

Découvrez eTwinning à travers un Escape Game

Participer à un escape game semi-numérique sur le dispositif eTwinning. Au programme : fouille, résolution d'énigmes, recherche sur Internet, découverte d'outils numériques etc.

Formations

Conception d'un escape game pédagogique avec les techniques du co-design

La réalité augmentée dans un projet de groupe

Manipulation et exploitation des tablettes dans un projet pédagogique

Classes inversées, du concept à la pratique

Découvrir eTwinning et mener des projets d'échanges à distance





CITOYENNETÉ

Apprendre à chercher, vérifier, produire de l'**information** et développer son **esprit critique** pour exercer une **citoyenneté** éclairée dans nos sociétés de l'information et de la **communication**.

Ateliers

Le Cercle d'Horus

Un escape game pour aborder les frontières de l'information : viralité avec les réseaux sociaux, sphères privée et publique, info et intox...

Médiasphères

Un jeu de plateau pour débattre sur les usages du numérique avec des jeunes.

Classe investigation

Une simulation pour devenir reporter pour comprendre la fabrication de l'information.

Voxapolis

Un jeu de rôles qui traite des différents modes de scrutin, des pratiques délibératives, de l'esprit critique et de la citoyenneté.

Etre parent à l'ère du numérique

Un temps de réflexion et de conseils partagés autour de la place des écrans au sein de la famille.

Formations

Médias et pratiques adolescentes

Créer et animer une webradio

Valeurs de la République et laïcité

**Mettre en place des ateliers
d'éducation aux médias**

Aux sources de l'info





Développer une culture diversifiée et **transversale** basée sur la **connaissance**, la **pratique** et la **rencontre** afin de concevoir un parcours d'éducation artistique et culturel.

Ateliers

L'Atelier Cinéma

Comprendre les différentes étapes de création d'un film à travers des activités pédagogiques et ludiques.

Le « Ludographe »

Un ensemble d'outils et d'informations qui constituent une introduction au design graphique.

Silence... moteur... ça tourne !

Aborder le 7ème art avec des outils du quotidien. Comprendre les notions de base du tournage et réaliser des vidéos, vlog et interview ...

Il était une voix...

Des outils simples et mobiles pour enregistrer la voix, agencer des pistes sonores et créer une doublure vidéo dans le but de travailler l'expression orale, en Français et en langue vivante étrangère.

Événements

Fête du court métrage

Festival Ciné Poème

Journée mondiale de la propriété intellectuelle

La semaine du son

Festival D'days

La Classe, l'oeuvre !





D É V E L O P P E M E N T D U R A B L E

L'éducation au développement durable (EDD) permet d'appréhender le monde contemporain dans sa complexité, en prenant en compte les interactions existant entre l'**environnement**, la **société**, l'**économie** et la **culture**. Education transversale, elle mobilise les différents acteurs éducatifs sur des projets autour de ces thématiques.

Conférences

Les OGM, entre science, politique, et information.

Comprendre par l'exemple des enjeux des OGM. Quel est le vrai rôle des scientifiques, des politiques et des journalistes ?

Nos mers n'ont plus la pêche.

Comprendre les enjeux de la gestion des stocks naturels et de l'aquaculture. Quelle est la qualité des poissons que nous consommons ?

Formations

Réussir son web-documentaire sur le développement durable.

Ecrire un scénario de webdocumentaire, conduire ce projet de web-doc, produire différentes formes de ressources numériques et respecter les droits afférents à la création. Finaliser son projet sous Klynt pour le diffuser

Raconte ta ville.

L'opération portée par Réseau Canopé propose un défi aux classes : réaliser, dans le cadre d'un projet « Éducation au développement durable » (EDD), un web-documentaire permettant de « raconter » leur environnement proche (urbain, périurbain, rural...) à partir d'une histoire réelle ou fictive.

Focus sur une ressource.



Comment enseigner le développement durable et la solidarité internationale de manière ludique ?

Découvrez les 47 Petits Ateliers d'éducation au développement et à la solidarité qui proposent aux animateurs de temps périscolaires et aux enseignants de 1er degré de s'engager dans une démarche d'auto-formation mettant l'accent sur la pédagogie active indispensable à l'EDD.



Aménagement des espaces, mise en place de **Fablabs**, éducation aux **médias et à l'information**, introduction du **numérique** dans les pratiques de lecture... Canopé 974 accompagne les **évolutions** du monde des bibliothèques.

Ateliers

La réalité augmentée en bibliothèque.

Utiliser le numérique pour enrichir et dynamiser vos expositions et visites thématiques.

Jeux et outils pour développer le goût de la lecture.

Speed-dating, jeux numériques et réseaux sociaux littéraires... de nouveaux outils pour inciter à lire.

Le récit interactif, une nouvelle forme d'atelier d'écriture.

Découvrir comment créer un jeu hypertextuel au format «livre dont vous êtes le héros».

Médiasphères ou comment s'initier à l'éducation aux médias en jouant.

Découvrir un jeu plateau permettant de débattre sur les usages du numérique avec des jeunes.

Le Cercle d'Horus : un escape game pour lutter contre la désinformation.

Transformer votre bibliothèque en base secrète d'un réseau complotiste pour faire de l'éducation aux médias sur le thème des frontières de l'information.

Formations

Veille informationnelle et techniques documentaires.

Informatiser et animer votre BCD.

Concevoir un escape game en bibliothèque.

Sensibiliser à l'éducation aux médias et à l'information en bibliothèque.

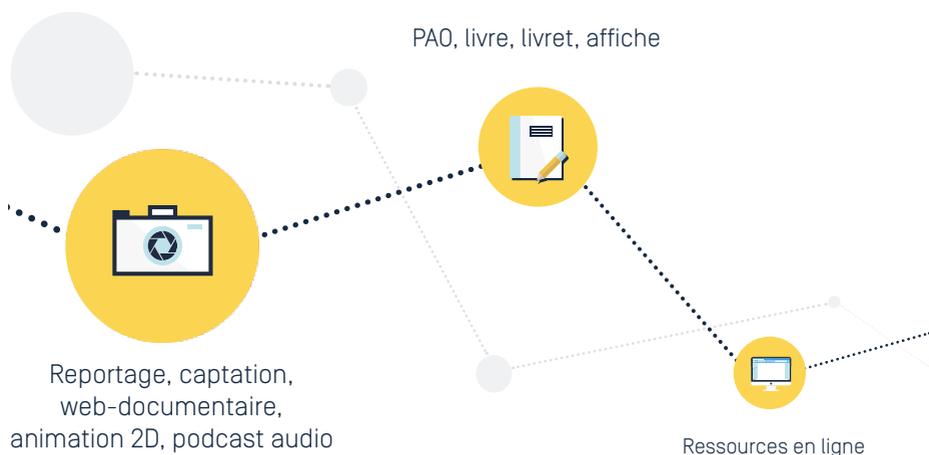
Booktubes, capsules, films d'animations : l'utilisation de la vidéo en bibliothèque.





ÉDITION

Le service Edition propose de vous **accompagner** dans la **production** de vos documents éducatifs soit comme **éditeur** et **diffuseur** de cette **ressource** ou comme prestataire de service.



Animation 2D : «l'éducation à la santé».



Film d'observation et d'analyse sur l'apprentissage de la lecture.



CANOPÉ 974

BÉNÉFICIEZ DE NOS ABONNEMENTS

Particuliers

Envoi postal de vos achats effectués auprès de votre Atelier.
Consultation de livres numériques [Bibliothèque de l'éducation] pour les abonnés.

Autres structures

Réservation de salles pour vos formations et animations.
Livraison gratuite des commandes passées auprès de votre Atelier.
Prêt de matériel numérique en fonction de votre projet [Numémathèque].
Consultation de livres numériques [Bibliothèque de l'éducation].
Tarifs préférentiels sur nos formations et accompagnements de projets [voir Nos abonnements].

Grâce à l'abonnement Atelier, bénéficiez de notre bouquet de services : consultation et emprunt de ressources, mise à disposition d'outils d'auto-formation, test de matériel numérique, remises sur l'achat de nos ressources pédagogiques Canopé, etc.

*Vous êtes un particulier, un établissement, une collectivité ou une association ? **Contactez-nous ...***



Lire le Qr code ?

- 1- Télécharger un scanner pour mobile (compatible android ou apple).*
- 2- Installer l'application*
- 3- Scanner le Qr code à votre gauche.*

Réseau Canopé 974

0262 20 96 00

contact.atelier974@reseau-canope.fr

 twitter.com/canope_974

 facebook.com/canope974

Canopé chez vous !

**Bénéficiez des services, ressources et
ateliers sans vous déplacer ...**



RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES