

Espaces	9h-10h	10h-11h	11h-12h	Pause	13h30-14h30	14h30-15h30	15h30-16h30
C1 Espace Conférence	C1 de 9h30 à 11h La e-formation / Apports du numérique dans sa pratique / Pédagogie de la classe inversée / Public : ATICE – CPC – CPB – CPD		----		C1 de 14h à 15h30 La e-formation / Apports du numérique dans sa pratique / Pédagogie de la classe inversée / Public cible : RUPN (Sud et Ouest) - IAN		----
C2 ISN-ICN	C2 Développer des applications sur smartphone / Cycle 4 et 2nde	C2 Réaliser un jeu vidéo avec Scratch – Cycle 4 et 2nde	C2 Évaluer avec un smartphone ou une tablette		C2 Développer des applications sur smartphone / Cycle 4 et 2nde	C2 Réaliser un jeu vidéo avec Scratch – Cycle 4 et 2nde	C2 Évaluer avec un smartphone ou une tablette
C3 CASNAV	C3 Accueil des élèves allophones : comparaison de contextes d'enseignement	C3 Mallette péda. « Enseigner en contexte multilingue » - Livres numériques	C3 Le tablier à conter : mise en scène de contes traditionnels (1D)		C3 Présentation du dispositif UPE2A en lycée	C3 Atelier d'éveil aux langues	C3 Présentation du dispositif UPE2A en lycée
C4 Web Radio	----	----	C4 La webradio au service de la maîtrise de la langue française (1D)		C4 La webradio au service de la maîtrise de la langue française (1D)	C4 La webradio au service de la maîtrise de la langue française (1D)	----
C5 CANOPE	C5 ETWINNING pour enseigner autrement	C5 Accueil des nouveaux enseignants	C5 MATHADOR, un serious game édité par Canopé		C5 LE WEBDOC : conception et scénarisation	C5 BCDI : un outil de gestion du CDI	C5 LE SITE.TV, des ressources vidéo pour l'école
C6 Webcup	C6 Atelier « développement Web »	C6 Atelier « développement Web »	C6 Atelier « développement Web »		C6 Atelier « développement Web »	C6 Atelier « développement Web »	C6 Atelier « développement Web »
C7 Cl. Num.	C7 Scénarisation et médiatisation de contenus via Moodle en biotechnologie	C7 Évaluation de l'expression orale en classe d'espagnol par le biais de l'utilisation de lecteurs mp3.	C7 Évaluation de connaissances hors la classe via Moodle (Histoire/géo)		C7 Plus-values des cours en ligne en classe d'allemand	C7 La réalité augmentée en classe de Sciences Physiques et Chimie	C7 Partage d'expériences au travers de projets e-Twinning
C10 Num 2D – A	C10 A Partager, communiquer, mutualiser via les outils académiques (Pydio, Balado,...)	C10 A Cours en ligne : scénarisation et médiatisation de contenus via Moodle	C10 A Pratiques d'écriture collaborative avec le blog Wordpress de l'ENT Mélice		C10 A Pratiques d'écriture collaborative avec le blog Wordpress de l'ENT Mélice	C10 A Cours en ligne : scénarisation et médiatisation de contenus via Moodle	C10 A Partager, communiquer, mutualiser via les outils académiques (Pydio, Balado,...)
C10 Num 2D – B	C10 B Partager, communiquer, mutualiser via les outils académiques (Pydio, Balado,...)	C10 B Capsules vidéos et Qrcodes sur tablette en classe de SPC et d'hist/Géo	C10 B Capsules vidéos, Qrcodes et réalité augmentée pour enrichir sa pédagogie		C10 B Capsules vidéos et Qrcodes sur tablette en classe de SPC et d'hist/Géo	C10 B Internet responsable	C10 B Réalité augmentée et apprentissages différenciés via le smartphone (BYOD)
C10 Num 2D – C	C10 C Espace de discussions – Échanges – Rencontres	C10 C Espace de discussions – Échanges – Rencontres	C10 C Compréhension et expression orales en classe de langue via les équipements mobiles		C10 C Compréhension et expression orales en classe de langue via les équipements mobiles	C10 C Compréhension et expression orales en classe de langue via les équipements mobiles	C10 C Espace de discussions – Échanges – Rencontres
C11 Numérique 1D	C11 Compréhension et expression orales en classe de langue via les équipements mobiles	C11 Présentation d'une solution d'échange de documents en mode non connecté	C11 Conception et création de capsules vidéo		C11 Création de livres numériques sur tablette	C11 Webdocumentaire : réalisation de scénario	C11 Internet responsable
C12 DUN Université	----	C12 Pédagogie hybride : l'exemple de la PACES	C12 Produire une capsule vidéo en EPS		C12 Moodle pour l'enseignement à distance	C12 Créer son premier cours avec Moodle	C12 Produire une capsule vidéo
C13 Collège Connecté – Collèges préfigureurs	C13 AdhORIZON – Réalisation numérique dédiée à l'orientation	C13 Let's learn and play with quizlet !	C13 DGPAD sur tablette		C13 Diaporama animé en LV	C13 Création de BD en LV	----
C14 STI	C14 Démonstration de robot, suivie de ligne	C14 Développement de produits avec Arduino	C14 Démonstration du Robot Thymio et prothèse de main asservie		C14 Voiture de courses en cours	C14 Comment créer des animations 3D et des jeux vidéos ?	C14 Développement de produits avec Arduino
C15 Technologie	C15 Mur virtuel et réalité augmentée en mathématiques	C15 Classe inversée et vote interactif en mathématiques	C15 Présentation d'une plate-forme cross-média		C15 Présentation d'une plate-forme cross-média	C15 Mur virtuel et réalité augmentée en mathématiques	C15 Classe inversée et vote interactif en mathématiques