

SEPT 2019 À JUILLET 2020

SEPTEMBRE 2019

MERCREDI 11	Le réseau social d'enseignants européens : eTwinning
MERCREDI 18	Forum des éditeurs - salle Athlétis aux Ponts-de-Cé
MERCREDI 25	Trousse à projets Mathador - animation à la SADEL Angers

OCTOBRE 2019

MERCREDI 2	Découvrir et prendre en main un logiciel de programmation
MERCREDI 9	Des outils et ressources numériques pour la classe
MERCREDI 16	Utiliser Hiboutheque dans la gestion de sa BCD
LUNDI 21	Xia, un logiciel libre pour explorer l'image
MAI 22	Créer et animer une émission de webradio avec des élèves
MERCREDI 23	Découvrir l'interactivité de son TNI/VPI
JEUDI 24	Produire et diffuser ses ressources avec Canoprof

NOVEMBRE 2019

MERCREDI 6	Créer un livre numérique avec Book Creator
MERCREDI 13	Découvrir les usages des cartes mentales
MERCREDI 20	Encourager la lecture avec le numérique : créer un booktrailler
MERCREDI 27	Découvrir les structures narratives non linéaires avec Twine

DÉCEMBRE 2019

MERCREDI 4	Lire c'est partir
MERCREDI 11	Créer des exercices interactifs avec Learning Apps
MERCREDI 18	Création musicale avec une tablette

JANVIER 2020

MERCREDI 8	Présentation du kit « L'Atelier Cinéma »
MERCREDI 15	La fête du court métrage
MERCREDI 22	Médiasphères, un jeu pour développer la citoyenneté numérique
MERCREDI 29	Découvrir et utiliser des outils permettant de créer facilement des capsules vidéos

FÉVRIER 2020

MERCREDI 5	Décoder les médias et déjouer les fake news
------------	---

MERCREDI 12	Découvrir et prendre en main un logiciel de programmation
LUNDI 17	Produire et diffuser ses ressources avec Canoprof
MANDI 18	Créer et animer une émission de webradio avec des élèves
mercredi 19	Préparer sa semaine de la presse
jeudi 20	L'escape game en classe

MARS 2020

MERCREDI 4	Créer des exercices interactifs avec Learning Apps
MERCREDI 11	Calculer en s'amusant : le jeu Mathador
MERCREDI 18	Présentation du kit « L'Atelier Cinéma »
MERCREDI 25	Médiasphères, un jeu pour développer la citoyenneté numérique

AVRIL 2020

MERCREDI 8	Stimuler à la notion de propriété intellectuelle et aux droits d'auteurs
LUNDI 13	Créer un livre numérique avec Book Creator
MANDI 14	Créer et animer une émission de webradio avec des élèves
mercredi 15	Produire et diffuser ses ressources avec Canoprof
jeudi 26	L'escape game en classe

MAI 2020

MERCREDI 6	Éco-citoyenneté et sciences participatives
MERCREDI 13	Découvrir et utiliser des outils permettant de créer facilement des capsules vidéos
MERCREDI 20	Favoriser les échanges entre élèves avec des jeux coopératifs
MERCREDI 27	La pédagogie de l'attention pour soi, et ses élèves

JUN 2020

MERCREDI 3	Le réseau social d'enseignants européens : eTwinning
MERCREDI 10	Trousse à projets
MERCREDI 17	Médiasphères, un jeu pour développer la citoyenneté numérique
MERCREDI 24	Découvrir et prendre en main un logiciel de programmation

JUILLET 2020

MERCREDI 1	Découvrir le Kamishibai, un outil créatif pour raconter des histoires
MANDI 7	Créer et animer une émission de webradio avec des élèves
MERCREDI 8	Xia, un logiciel libre pour explorer l'image
JEUDI 9	La web TV dans un projet pédagogique

ATELIER CANOPE 49

32 rue du Landreau
49070 BEAUCOUZÉ

contact.atelier49
@reseau-canope.fr

CONTACTEZ-NOUS

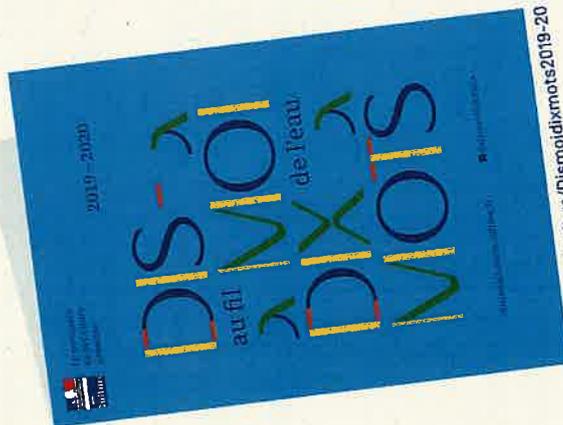
Une équipe de spécialistes se tient à votre disposition pour répondre à toutes vos questions et vous conseiller

HORAIRES ET INSCRIPTIONS AUX ANIMATIONS ET FORMATIONS

cano.pe/49beaucouze puis «Formations et événements»

Retrouvez-nous aussi sur les réseaux sociaux

 @canope_49



CONCOURS : édition 2019-2020
La thématique et les dix mots
« au fil de l'eau »

La nouvelle édition, consacrée à l'eau, invite chacun à étancher sa soif des mots !

<https://huit.re/Dismoi dixmots2019-20/>

ATELIER
CANOPE

FORMATIONS ET ANIMATIONS

2019 - 2020

RESEAU CANOPE 49
CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

RESEAU CANOPE 49
CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES