



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

Direction territoriale des Hauts-de-France



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

PRÉSENTATION DE L'OFFRE DE FORMATION DE RESEAU CANOPÉ

Notre démarche pédagogique

Le co-design

CO-
DESIGN

Une méthode
& un état d'esprit

La démarche du co-design
transforme l'humain et le
fait grandir en le faisant
sortir de son quotidien.

Le collectif trouve un espace d'expression
et est renforcé par cette approche.

Liens renforcés

Une approche participative qui favorise le collectif

Faire et tester

Apprendre rapidement de ses erreurs pour trouver la solution

Respecter les personnalités

Chacun apporte au groupe quelque soit son statut

Se dépasser dans une ambiance positive

Aller au bout de ses idées, sans jugement, dans la confiance et l'empathie



Lutte contre l'illettrisme et l'illectronisme

1 - Vivre les histoires autrement et développer les compétences langagières avec le *Kamishibai*

Le *kamishibai* ou « théâtre de papier » est une technique de contage d'origine japonaise, basée sur des images qui défilent dans un *butai* (théâtre en bois), à trois portes. Découvrez cet outil et ses usages pour partager une culture commune, développer la maîtrise du langage, la communication avec les pairs, l'écoute et la mémoire.

OBJECTIFS

- Connaître l'histoire du *kamishibai*, théâtre de rue japonais : tradition, vocabulaire, technique
- Savoir utiliser un *butai* et un *kamishibai* : un art de la mise en scène
- Apprendre à raconter une histoire avec un support différent du livre
- Mettre en œuvre des stratégies pour développer les compétences langagières

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeurs des écoles, enseignement adapté (SEGPA, ULIS...), éducateurs, ergothérapeutes, animateurs périscolaires, parents...

FORMAT

Atelier avec matériel
10 à 12 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Lutte contre l'illettrisme et l'illectronisme

2 - Lire et découvrir les arts avec la collection « Pont des Arts »

Venez découvrir une collection d'albums pour la jeunesse proposant un concept différent pour aborder l'art ! Des ressources pédagogiques adaptées contenant trois approches : littéraire, sensible, transversale.

OBJECTIFS

- Découvrir une série d'albums de la collection « Pont des arts » qui mettent en scène des œuvres variées, de l'art rupestre à l'art contemporain
- Mettre en œuvre et utiliser efficacement l'accompagnement pédagogique associé et gratuit, pour une meilleure efficacité pédagogique

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, parents...

FORMAT

Atelier 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant
225 €

Lutte contre l'illettrisme et l'illectronisme

3 - Travailler l'oral avec des outils numériques

La facilité de mise en œuvre des outils numérique ainsi que les nombreuses opportunités d'interactions offertes sont un puissant levier pour travailler la prise de parole continue.

OBJECTIFS

- Découvrir des outils web pour travailler l'oral
- Concevoir des scénarios pédagogiques qui incluent et mettent en valeur la prise de parole
- Découvrir comment partager facilement des productions orales numériques

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires...

FORMAT

- Atelier avec matériel à usage individuel, 8 personnes maximum,
- Atelier avec matériel à usage collectif, 15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Lutte contre l'illettrisme et l'illectronisme

4 - Créer et publier une BD numérique

La création de bandes dessinées ou de romans photos est particulièrement engageante et facile à mettre en œuvre. Découvrez comment y parvenir grâce à ce module de formation.

OBJECTIFS

- Découverte de l'interface de *Book Creator*
- Découverte des modalités d'interactions avec les élèves/jeunes
- Prise en main et création d'un ouvrage
- Publication et partage des œuvres créées

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, parents... ou élèves

FORMAT

- Atelier avec matériel à usage individuel, 8 personnes maximum,
- Atelier avec matériel à usage collectif, 15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Lutte contre le décrochage scolaire

1 - Découvrir l'apprentissage par le jeu

Partez à la découverte de pratiques ludo-éducatives pour vous en inspirer et les intégrer facilement en classe ou tout lieu d'activités socio-éducatives. Ne manquez pas l'occasion d'échanger avec des collègues et d'expérimenter (en vous amusant) les procédés qui sous-tendent ces démarches !

OBJECTIFS

- Expérimenter plusieurs approches ludo-éducatives
- Découvrir une typologie du jeu en milieu éducatif
- Partager une réflexion sur l'apport du jeu en milieu éducatif

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, parents... ou enfants/élèves

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 10 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Lutte contre le décrochage scolaire

2 - Premiers pas dans l'univers des Open Badges

Découvrir les Open Badges, un complément aux diplômes et certificats pour une reconnaissance des compétences exprimées dans un parcours professionnel ou extra-professionnel.

OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement et l'importance des open badges
- Créer son sac à badges

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeur des écoles, collectivités, parents, jeunes...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Lutte contre le décrochage scolaire

3 - La validation des compétences par les Open Badges

Cette formation permet de découvrir les Open Badges, d'en appréhender toutes les dimensions (éducatives, techniques) et d'acquérir les compétences pour devenir autonome dans leur conception et leur mise en place.

OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement des Open Badges
- Créer son sac à badges
- Définition des badges à utiliser
- Choix des compétences déclarées
- Conception des badges
- Définition du chemin de validation
- Conception des questionnaires
- Accompagnement des élèves/structures partenaires
- Conception des badges clefs

DURÉE

3 séances en présentiel de 3 h avec progression

PUBLIC

Professeurs des écoles, collectivités...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

1 425 €

Lutte contre le décrochage scolaire

4 - La récré des parents

Découvrez des usages éducatifs du numérique : robots, tablettes, liseuses, jeux vidéo... Participez à la création d'œuvres mêlant objets (livres, jouets...) et numérique. Apprenez ensemble autour des nouvelles technologies dans un espace d'apprentissage différent de l'école.

Moment convivial, la Récré des parents et des enfants favorise les échanges entre pairs, le coaching personnalisé et encourage les apprentissages mutuels.

OBJECTIFS

- Favoriser les activités pédagogiques en famille
- Apprendre ensemble

DURÉE

Séance en présentiel de 2 h

PUBLIC

Parents, enfants, animateurs du périscolaire

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

300 €

Lutte contre le décrochage scolaire

5 - Outils et ressources pour accueillir les élèves à besoins éducatifs particuliers (BEP)

Vous souhaitez faire bénéficier vos élèves ou jeunes à besoins éducatifs particuliers d'un accompagnement spécifique ? Cette formation vous donnera des clés théoriques et pratiques, ainsi que des outils numériques pour répondre à leurs besoins.

OBJECTIFS

- Connaître la typologie des élèves à BEP.
- Connaître les principaux obstacles aux apprentissages des élèves à BEP : difficultés liées aux dyslexies de manière générale.
- Découvrir et manipuler des ressources et outils numériques permettant de pallier les difficultés rencontrées par les élèves (lire, écrire, mémoriser).
- Comment utiliser ces outils et démarches spécifiques en classe afin d'aider les élèves *dys* et en faire bénéficier par extension un plus grand nombre.

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min à 6 h

PUBLIC

Professeurs des écoles, animateurs périscolaires...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant
de 225 à 950 €

Lutte contre le décrochage scolaire

6 – Devoirs faits

Vous souhaitez outiller les différents acteurs éducatifs à l'accompagnement aux devoirs, afin d'établir une relation de confiance avec l'élève, de développer la qualité de l'attention, la mémorisation rapide...

OBJECTIFS

- Découvrir et s'approprier les outils pour mieux comprendre
- Repenser, collectivement, les espaces et la forme scolaire pour donner de meilleurs apprentissages
- Développer et favoriser un climat de travail propice aux devoirs (compétences psychosociales, éducation bienveillante, gestion des émotions...)

DURÉE

Séances en présentiel de 2 x 3 h
Temps 1 = la pédagogie positive
Temps 2 = aider l'élève à mémoriser à l'aide des sciences cognitives

PUBLIC

Professeurs des écoles,
parents, animateurs périscolaires...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif,
15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

950 €

Accompagner le déploiement et l'utilisation de l'ENT

1- Sensibilisation à l'ENT

Vous souhaitez utiliser un portail unique qui respecte le RGPD pour communiquer avec l'ensemble des acteurs éducatifs (élèves, parents, collectivités, enseignants ...), partager des documents, avoir une visibilité sur les devoirs, consulter des emplois du temps ...

OBJECTIFS

- Appréhender les fonctionnalités principales de l'ENT
- Échanges sur les points de blocages
- Création de son adresse mail

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Parents

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Accompagner le déploiement et l'utilisation de l'ENT

2 – Comprendre et utiliser l'ENT

Pour les parents, l'ENT est un formidable outil de communication qui ne mélange pas la vie privée avec la vie de l'établissement.

Les applications de l'ENT peuvent être pédagogique mais aussi administratives et indispensable à la scolarité de votre enfant.

Découvrez un portail complet pour les parents.

OBJECTIFS

- Comprendre les différents types de communication
- Comment être « acteur » sur l'ENT de la cité scolaire
- L'ENT un portail vers les applications autres : aide aux devoirs, bourses, cantine...

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Parents

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

475 €

Accompagner le déploiement et l'utilisation de l'ENT

3 – Première connexion et configuration de l'ENT enseignant

Configurez votre ENT afin d'accompagner votre enfant de l'école au lycée.

Utilisez un portail unique pour toutes les démarches administratives.

Découvrez les pistes pour l'aide aux devoirs et la communication avec l'établissement de vos enfants.

OBJECTIFS

- Configuration de l'ENT enseignant
- Les outils indispensables
- Le principe d'ENT centré sur l'utilisateur
- Les applications simples

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeurs des écoles

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Accompagner le déploiement et l'utilisation de l'ENT

4 – Agir vers les élèves et les parents

L'ENT en dehors de l'école permet :

- d'accompagner les jeunes et les parents sur les usages de cette interface pédagogique ;
- de communiquer à l'ensemble de votre bassin d'intervention ;
- à vos élèves de produire en ligne sans passer par les réseaux sociaux.

OBJECTIFS

- Production et accompagnement sur des solutions numériques pour le plus grand nombre : cahier multimédia, sites internet et intranet

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Animateurs périscolaires

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

475 €

Développer la créativité

1 - L'approche du *Design Thinking* en pédagogie

Cette formation permet d'acquérir les bases de la méthodologie du *design thinking*, afin de pouvoir la réutiliser dans la mise en œuvre de projets éducatifs et pédagogiques et ainsi favoriser l'adhésion collective.

OBJECTIFS

- Comprendre ce qu'est le *Design Thinking* : permettre l'appropriation rapide des notions théoriques à travers des exercices pratiques
- Favoriser la collaboration et l'ouverture
- S'outiller pour pouvoir former
- Prendre conscience des enjeux et de la plus-value du travail collaboratif et coopératif

DURÉE

2 séances en présentiel de 6 h

PUBLIC

Professeurs des écoles, cadre du système éducatif, collectivités...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

1 900 €

Développer la créativité

2 - Les techniques de créativité dans sa pratique pédagogique

Cette formation permet d'expérimenter des techniques de créativité, de se les approprier et de construire les utilisations possibles dans un contexte pédagogique ou un contexte de travail d'équipe.

OBJECTIFS

- S'outiller avec des techniques de créativité utilisables dès la fin de la formation
- Renouveler ses pratiques
- Changer de posture

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Professeurs des écoles, conseillers pédagogiques...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif, 15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

475 €

Développer la créativité

3 - Accompagnement à la création d'un *escape game*

Les *escape games* sont une modalité innovante en matière de formation et d'enseignement. Dans un environnement immersif, les joueurs sont amenés à relever des défis (énigmes), à collaborer et à s'approprier des connaissances. Les émotions vécues lors du jeu sont un facteur de motivation et de persévérance.

OBJECTIFS

- Découvrir les principes de ludification des apprentissages et des jeux sérieux (*serious game*)
- Construire un scénario d'*escape game* et découvrir différents outils de mise en œuvre
- Appréhender des sujets éducatifs de manière ludique
- Apprendre à collaborer
- Mettre en œuvre une démarche d'investigation

DURÉE

Accompagnement de projet sur 9 jours

PUBLIC

Tout public

FORMAT

Atelier avec matériel jusqu'à 10 personnes.

TARIF sur la base d'1 intervenant

8 550 €

Développer la créativité

4 - Mise en place et animation d'un hackathon

Nous vous accompagnons dans la formation des équipes de formateurs et d'enseignants pour la conception d'hackathons et d'*hackasprint* pédagogiques personnalisés. Les participants, adultes ou élèves, inscrits en équipes collaborent et sont suivis par des coachs pour maintenir leurs échanges, leur motivation et réflexion. Cet événement se déroule dans une ambiance dynamique, créative, de partage et de coopération.

OBJECTIFS

- Comprendre ce qu'est un hackathon et permettre l'appropriation rapide des notions théoriques à travers une mise en situation rapide
- Favoriser la collaboration et l'ouverture
- Développer la créativité et dynamiser les équipes
- S'outiller pour pouvoir animer et former
- Prendre conscience des enjeux et de la plus-value du travail collaboratif et coopératif

DURÉE

1 jour

PUBLIC

Tout public

FORMAT

4 à 6 groupes de 5 à 6 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant

2 754 €

Développer la créativité

5 - Créer un film d'animation

La création d'un film d'animation est une activité qui permet d'encourager la collaboration et de renforcer la créativité.

OBJECTIFS

- Écrire et concevoir un *storyboard*
- Apprendre les bases de la mise en scène
- Filmer et monter un film d'animation
- Publier un film d'animation

DURÉE

Séance en présentiel de 6 h

PUBLIC

Tout public

FORMAT

Atelier avec matériel à usage individuel, 8 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

950 €

Culture numérique

1 – Des robots au service de la pédagogie

Familiarisez-vous avec la programmation des robots les plus adaptés à votre public et à ses spécificités au travers différentes situations : plateaux de jeu et parcours, simulation, usage de la tablette et création d'algorithmes. Les robots offrent de nombreuses possibilités pédagogiques.

OBJECTIFS

- Maîtriser différents types de robots pédagogiques.
- Se familiariser avec leurs différents environnements et extensions périphériques (logiciel de programmation, application pour tablette, barre de programmation...).
- Découvrir et produire des situations ludiques d'utilisation du robot répondant à des objectifs pédagogiques et éducatifs (coopération, démarche d'investigation, création de défis...).

DURÉE

Séance en présentiel de 6 h (qui peut être réalisée en 2 ou 3 fois)

PUBLIC

Professeurs des écoles,
animateurs périscolaires...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif,
15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant
950 €

Culture numérique

2 – Activités pédagogiques avec les tablettes en classe

Cette formation permet aux équipes pédagogiques d'utiliser des tablettes dans leur classe et de maximiser le potentiel pédagogique lors d'une séquence ou d'une activité.

OBJECTIFS

- Produire des médias et les exploiter pour les mettre au service d'une pédagogie de projet.
- Adapter son enseignement et son action éducative à la diversité des élèves.
- Participer à la construction des parcours des élèves sur les plans pédagogique et éducatif.
- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier.
- Maîtriser les fonctionnalités de la tablette numérique (iOS ou Android).

DURÉE

Séance en présentiel de 6 h

PUBLIC

Professeurs des écoles,
animateurs périscolaires...

FORMAT

Atelier avec matériel à usage collectif,
15 à 20 personnes maximum.

TARIF sur la base d'1 intervenant

950 €

Éducation aux médias : parcours élèves

1 - Séance de découverte de la culture numérique avec *Médiasphères*

Les élèves seront placés par petits groupes autour du jeu avec un animateur. Ils seront amenés à se poser mutuellement des questions à tour de rôle. Ces réponses seront l'occasion d'organiser des discussions et d'ouvrir des débats entre les élèves sous l'encadrement de l'animateur.

OBJECTIFS

- Appréhender les difficultés posées par le numérique, mais aussi ses possibilités
- Comprendre le fonctionnement d'un réseau social
- Développer sa culture et sa citoyenneté numérique

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Enfants, élèves

FORMAT

Atelier de 20 à 30 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Éducation aux médias : parcours élèves

2 - Développer son esprit critique

La séance se divisera en deux temps.

- Dans une première partie, les élèves seront amenés à se questionner sur leurs pratiques numériques et sur leur rapport à l'information à l'aide de vidéos et d'articles issus de la presse et des réseaux sociaux. Ils devront ainsi échanger sur leurs propres représentations médiatiques.
- La seconde partie se déroule sous la forme d'un débat dynamique entre l'ensemble des élèves, où la parole de chacun pourra être entendue.

OBJECTIFS

- Amener les élèves à s'interroger sur leurs pratiques numériques et médiatiques
- Introduire la notion de fiabilité d'une information médiatique
- Accueillir la parole des élèves en les impliquant directement dans un débat à visée argumentative.

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Enfants, élèves

FORMAT

Atelier de 20 à 30 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant

225 €

Éducation aux médias : parcours élèves

3 – Vivre le serious game *Classe Investigation*

Classe investigation est un jeu d'éducation aux médias et à l'information et plus exactement sur la fabrique de l'information. Pendant deux heures, les élèves sont plongés dans une enquête journalistique immersive et jouent un rôle de journaliste de terrain. Ils collectent et sélectionnent témoignages et documents qui leur viennent de différentes sources. Ils réalisent ensuite un reportage à chaud.

OBJECTIFS

- Comprendre et réfléchir à la notion d'information : sa définition, sa recherche, sa construction en fonction des contraintes du métier de journaliste et du format
- Découvrir les contraintes du métier de journaliste
- Développer l'esprit critique (notion de sources, recouper les indices...)

DURÉE

Séance en présentiel de 2 h

PUBLIC

Enfants, élèves

FORMAT

Atelier de 20 à 30 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant

300 €

Éducation aux médias

4 – Entrer dans la peau d'un journaliste avec le serious game *Classe Investigation*

Enseignants, venez jouer et vous former au jeu *Classe investigation* qui permet aux jeunes de découvrir la fabrique de l'information en étant plongés dans une enquête journalistique immersive.

Découvrez le jeu « Alerte au zoo » qui emmène les élèves à Nançay dans le Cher où la disparition de deux fauves de leur enclos inquiète la population... Plongés dans une enquête journalistique immersive, les jeunes doivent retranscrire en texte, audio et vidéo, les témoignages et indices qu'ils découvrent pour produire un contenu journalistique.

OBJECTIFS

Amener les élèves à :

- comprendre et réfléchir à la notion d'information ;
- découvrir les contraintes du métier de journaliste ;
- développer l'esprit critique ;
- communiquer à l'oral : réaliser un flash info pour présenter l'information construite, débattre et défendre son point de vue ;
- travailler en groupe : organiser le travail, répartir les tâches, se tenir aux choix ;
- s'organiser dans son travail : comment garder une trace des indices pour construire l'information ? Prise de notes...

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Professeurs des écoles,
animateurs périscolaires...

FORMAT

Atelier de 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
475 €

Éducation aux médias

5 – Créer et animer une webtv scolaire

Cette animation vous sensibilisera par la pratique aux intérêts pédagogiques de la pratique de la webtv avec vos élèves. Mêlant éléments de réflexion, apprentissage méthodologique, technique et réalisation concrète d'un mini programme en collaboration avec les autres stagiaires, cette animation vous donnera les clés pour vous lancer dans des vos propres projets.

OBJECTIFS

- Initier les enseignants aux principes de la webtv en contexte éducatif : contextes pédagogiques porteurs, méthodes, outils.
- Sensibilisation à l'intérêt pédagogique du dispositif de webtv dans les projets pédagogiques.
- Écoute et analyse de programmes réalisés en contexte scolaire.
- Réalisation d'une courte émission par les stagiaires : scénarisation, écriture, élaboration du conducteur, essais, enregistrements et diffusion

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, ou enfants/élèves

FORMAT

Atelier de 15 à 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
475 €

Éducation aux médias

6 – Créer et animer une Web Radio scolaire

Venez découvrir le processus de réalisation d'une webradio et les atouts éducatifs de ce média. La radio est un medium vivant rapprochant les Hommes. La radio internet rapproche le monde. À vous d'y participer ! Cet atelier est l'occasion pour les participants de créer et d'animer leur propre émission de radio sur internet.

OBJECTIFS

- Pourquoi enregistrer des émissions avec ses élèves ?
- Comment monter un projet webradio ?
- Quel matériel utiliser ?
- Comment réaliser un montage ?

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, ou enfants/élèves

FORMAT

Atelier de 15 à 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
475 €

Combattre les radicalités et développer les valeurs de la République

1 - Vivre l'escape game *Il était une fois la République*

Avec cet *escape game*, les participants vont identifier les Valeurs de la République qui permettent le « vivre ensemble », avant un débriefing précisant le vocabulaire et les concepts.

OBJECTIFS

- Découvrir le vocabulaire et les définitions des Valeurs de la République ;
- Vivre un *escape game* pédagogique.

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Enfants, élèves

FORMAT

Atelier avec matériel jusqu'à 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
225 €

Combattre les radicalités et développer les valeurs de la République

2 - Vivre l'escape game *Les Valeurs de la République*

Au cours de l'*escape game*, saisissez-vous des nombreuses ressources produites par Réseau Canopé sur le thème des Valeurs de la République afin de mener des activités en classe ou dans tout autre lieu...

OBJECTIFS

- Vivre un *escape game* autour des Valeurs de la République et découvrir les ressources Canopé sur cette thématique.
- Découvrir une nouvelle approche pédagogique favorisant l'intelligence collective.

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeurs des écoles, animateurs...

FORMAT

Atelier avec matériel jusqu'à 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
225 €

Combattre les radicalités et développer les valeurs de la République

3 - Différencier savoirs et croyances pour une éducation laïque

L'enseignement laïque peut parfois être confronté à des contestations : refus explicite de l'enseignement des sciences, croyances en des théories conspirationnistes ou simples confusions entre croire et savoir. L'objectif de cette formation est de mieux comprendre comment un savoir se construit afin de répondre au contrat laïque de l'école publique.

OBJECTIFS

- Savoir différencier une information scientifiquement objectivable d'une croyance, d'une croyance religieuse ou d'une opinion.
- Comprendre l'élaboration d'un savoir scientifique et ses attendus.
- Comprendre pourquoi savoirs et croyances n'ont pas le même statut ni la même légitimité au sein de la classe.

DURÉE

Séance en présentiel de 3 h

PUBLIC

Professeur des écoles, animateurs périscolaires, parents.

FORMAT

Atelier de 15 à 20 personnes

TARIF sur la base d'1 intervenant
475 €

Combattre les radicalités et développer les valeurs de la République

4 - Les pratiques préventives et restauratives

L'école restaurative/réparatrice se veut être un lieu d'apprentissage sécurisé où toutes les personnes impliquées (enseignants, élèves, éducateurs, parents, etc...) sont amenées à progresser ensemble et « bien vivre » ensemble, à se sentir appartenir à une communauté tout en restant elles-mêmes. Découvrez des méthodes et des outils qui permettent une mise en place de pratiques préventives et restauratives au sein des écoles et des structures éducatives.

OBJECTIFS

- Apprendre comment développer une attitude constructive et une communication positive et bienveillante

DURÉE

Séance en présentiel de 90 min

PUBLIC

Professeurs des écoles, animateurs périscolaires, parents...

FORMAT

Atelier de 15 à 20 personnes maximum

TARIF sur la base de 2 intervenants

475 €



Nos références Ils nous font confiance !

4. Annexes



AGGLOMÉRATION MAUBEUGE-VAL DE SAMBRE



INSTITUT RÉGIONAL
D'ADMINISTRATION
DE LILLE



Région
Hauts-de-France



somme
numérique



Direction régionale de l'alimentation,
de l'agriculture et de la forêt



Nos Ateliers en région

ATELIER CANOPÉ 80 – AMIENS

45, rue Saint Leu
T 03 22 71 41 60
contact.atelier80@reseau-canope.fr

ATELIER CANOPÉ 62 – ARRAS

37, rue du Temple
T 03 59 03 13 00
contact.atelier62@reseau-canope.fr

ATELIER CANOPÉ 60 – BEAUVAIS

22, avenue Victor Hugo
T 03 44 06 31 00
contact.atelier60@reseau-canope.fr

ATELIER CANOPÉ 02 – LAON

Avenue de la République
T 03 23 26 33 20
conatct.atelier02@reseau-canope.fr

ATELIER CANOPÉ 59 – LILLE

31, rue Pierre Legrand
T 03 59 03 12 00
contact.atelier59@reseau-canope.fr

Nos prestations dans les Hauts-de-France

- Offre numérique éducative, consultation et prêt de ressources.
- Animations et événements culturels et éducatifs.
- Formation aux médias numériques et aux usages du numérique éducatif.
- Expérimentations pédagogiques et accompagnement de projets éducatifs en milieu scolaire.
- Conseil et expertise en numérique éducatif à destination des collectivités.

QUELQUES EXEMPLES D' ACTIONS

- **Formation sur les Environnements numériques de travail (ENT) en milieu scolaire**
- **Formations sur les outils numériques** (tablettes, logiciels, programmation robots...)
- **Conception et réalisation d'ateliers de type Fab Lab sur sites et en hors les murs**
- **Formation des animateurs périscolaires Medialab** (ateliers, conférences, débats en présence de professionnels des médias)
- **Conférences sur les innovations numériques** (en lien avec les rectorats, les industriels, les enseignants...).
- **Co-construction du projet Territoires numériques éducatifs (TNE)** dans le département de l'Aisne en lien avec la DSDEN, la DANE et la DAFPEN

Contactez-nous

Pour toutes vos correspondances

ATELIER CANOPÉ 59 - LILLE

31, rue Pierre Legrand - CS 10110
59030 Lille CEDEX
T 03 59 03 12 00
contact.atelier59@reseau-canope.fr

Retrouvez-nous aussi sur les réseaux sociaux

 [@reseau_canope](https://twitter.com/reseau_canope)
 facebook.com/reseaucanope
 youtube.com/user/reseaucanope

Pour toutes questions relatives à la proposition commerciale

Franck Lambin

Responsable territorial valorisation-communication
Direction territoriale Hauts-de-France
06 77 79 79 05
franck.lambin@reseau-canope.fr

Pour toutes questions relatives aux contenus pédagogiques

Voir les contacts en Atelier Canopé diapo 36