

ATELIER CANOPÉ FORUM

FAN 2020 : MATHS ET JEUX



12 FÉVRIER 2020
09H00-17H00
ATELIER CANOPÉ 54

Forum Académique Numérique
se former en partageant des usages numériques
et des pratiques pédagogiques innovantes
s'informer en découvrant des ressources
éducatives sur tous supports, du matériel et des
dispositifs

—
Atelier Canopé 54 - Nancy
99 rue de Metz
CO 43320
54014 Nancy Cedex
—

Renseignements : contact.atelier54@reseau-canope.fr



CANOPÉ

PROGRAMME

En cette année des Mathématiques, le Forum Académique Numérique (FAN) 2020 oriente les contenus de formation sur le thème des mathématiques, du numérique et du jeu afin de proposer une approche différente de l'enseignement des mathématiques.

Lors de cet événement co-organisé par la DANE de l'Académie Nancy-Metz, les DSDEN de Meurthe-et-Moselle, Meuse, Moselle et Vosges et Réseau Canopé, en partenariat avec l'INSPÉ de Lorraine, les acteurs académiques du développement des usages se réunissent pour présenter des pratiques pédagogiques illustrant le potentiel du numérique pour enseigner et apprendre les mathématiques.

UN MOMENT COLLÉGIAL, COMMUN

08h30-09h00

ACCUEIL CAFÉ

Lieu : Librairie Canopé

09h00-09h15

OUVERTURE

Christine FRANÇOIS, Déléguée Académique au numérique éducatif, Académie Nancy-Metz

Brigitte COURBET MANET, Directrice Territoriale Grand Est Réseau Canopé
Fabien SCHNEIDER, Administrateur provisoire à l'Inspé de Lorraine

Lieu : amphithéâtre

09h15-10h15

1^{ÈRE} CONFÉRENCE ÉCHANGES AVEC LA SALLE

Le jeu dans l'enseignement

Serious game, escape game, extraits de jeux vidéos, la présence du jeu dans la classe est en pleine expansion ; Tom Hilgen s'attachera à différencier jeu, jeu sérieux, ludification, gamification ; à étudier le rôle du jeu dans l'acquisition des compétences des élèves et à présenter les mécanismes du jeu qui peuvent être utilisés en classe.

Intervenant :

Tom Hilgen, instituteur spécialisé en développement scolaire, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse du Luxembourg, Service de Coordination de la Recherche et de la Recherche et de l'Innovation Pédagogiques et Technologiques (SCRIPT).

Lieu : amphithéâtre

10h30-11h30

2^{ÈME} CONFÉRENCE ÉCHANGES AVEC LA SALLE

Plan mathématique : l'accompagnement des "constellations" par les Référents-Mathématiques.

Dans le cadre de la mise en œuvre des recommandations du rapport Villani-Torossian, des Référents-Mathématiques ont été identifiés dans chaque académie. Une de leurs missions est de participer à la conception et à la conduite d'actions de formation continue en mathématiques selon un protocole spécifique.

Intervenant :

Olivier KIFFER, conseiller pédagogique en charge des mathématiques pour le département de la Moselle.

Mathématiques, jeux et numériques

Avec internet tout enseignant peut rapidement trouver une ressource en lien avec le jeu pour l'enseignement des mathématiques. En opérant quelques recherches l'intervenant montrera des ressources, jeux en ligne, coloriages, etc, qui apparaissent dans les moteurs de recherche et proposera de réfléchir à leur intérêt pédagogique puis regardera ensuite des ressources institutionnelles à titre de comparaison.

Intervenant :

Christophe Prévot, IAN maths et chef de projet Ressources numérique et besoins particuliers, DANE.

Lieu : amphithéâtre

11h45

INAUGURATION DU SALON DES ÉDITEURS

DES MOMENTS DE MUTUALISATIONS ET DE VALORISATIONS DE PRATIQUES

14h00-17h00

TÉMOIGNAGES D'USAGES PÉDAGOGIQUES

Ateliers - 3 sessions de 45 minutes 14h00-15h00-16h00

- Création d'un jeu par la programmation [F. Denéchère & J. Bonhomme]
- Maths & numérique : des usages au quotidien pour ludifier ses séances [Android] [W. Maio-Tuna]
- Maths & numérique : des usages au quotidien pour ludifier ses séances [IOS] [R. Forgione]
- Facilacoder [F. Dalle]
- ProblemaTwiit [C. Grandgirard & C. Jorand]
- Escape Game maternelle [E. Thabussot]
- Escape Game cycle 2 [V. Coquillard]
- Escape Game cycle 3 [L. De Boni & M. Parisot]
- Escape Game Mathador [G. Sowinski]
- Echecs et Maths [N. Morisot]
- Informatique débranchée [S. Chalifour]
- La collection du jour [O. Kiffer]
- Thymio et la géométrie [J.-C. Stillitano & M. Eustache]
- ENT : ressources numériques pour la différenciation pédagogique [V. Drocourt, N. Berard & L. Cajelot]

16h45

Rencontre avec les formateurs Escape Game [Inno'Lab]

Participation aux Escapes Game sous réserve de places disponibles.

SALON DES ÉDITEURS ET DÉMOS

Café offert par les éditeurs

ÉDITION SCOLAIRE

ASCO & CELDA, BELIN, BORDAS, DELAGRAVE, DIDAKTIK, EDULIB, HACHETTE, JOCATOP, MAGNARD, NATHAN, RÉSEAU CANOPÉ, RETZ, SED,

MATÉRIEL NUMÉRIQUE

AVER ÉDUCATION, BIOLAB, CARB & DIAM, TECHNOLOGIE SERVICES

ATELIERS

AVER Éducation : Présentation des Produits & Solutions Aver Éducation

BELIN Éducation : Présentation de PEPS, outil numérique de remédiation en Maths cycle 3

CARB & DIAM : Présentation de la solution Dino-Lite, Microscopes numériques pour les sciences

NATHAN Éditions : Présentation des ateliers interactifs Maths CM, des mini-fichiers numériques enseignant MHM

avec le soutien de

