



FORUM DES USAGES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS
INNOVATION TERRITOIRES

PROGRAMME

de 9h à 10h

- ProblemaTwitt, Kesako? ①
- #RaconteTonLivre ①
- Comment mettre en place un Escape Game dans sa classe ? ①
- Utiliser les ressources numériques ① ②
- LEARN O, école Champrond, Besançon ②
- GPS, drone et cartographie : quelle exploitation pédagogique ? ②

de 10h à 11h

- La classe c'est trop ! ①
- Se faire son cinéma ①
- Comment créer une exposition interactive dans sa classe ? ①
- E-TWINNING Arts Visuels - Correspondances
- Réalité virtuelle et augmentée ②
- Créer un escape game numérique ②
- Ecole Dehors, écoles de Hyemondans, de Mancenans et Condorcet à Besançon - ②
- Outils numériques pour la communauté éducative ②

de 11h à 12h

- Productions d'écrits collaboratifs au CP ①
- Différencier une dictée ①
- eTwinning en LVE ①
- Réalité virtuelle et augmentée ②
- CAMPUS, collège de l'Arc, Dole ②
- Codage et programmation ②

de 12h à 13h

- Culture et numérique ① ②

① 1er degré

① ② 1er et 2nd degrés

② 2nd degré

de 13 h à 14h

- Créer un escape game numérique ②

de 13h30 à 14h30

- Codage et programmation au cycle 1 et 2 ①
- Comment mettre en place un Escape Game dans sa classe ? ①
- PIX : évaluer et certifier les compétences numériques des élèves ①
- Apprendre en collaborant grâce à la classe inversée, Lycée Victor Hugo, Besançon ②

de 14h à 15h00

- Réalité virtuelle et augmentée ②
- Anagraph/O Peugeot ①

de 14h30 à 15h30

- Codage et programmation au cycle 2 et 3 ①
- Comment mettre en place une activité Geocoaching dans une classe ? ①
- Culture et numérique ① ②
- Profs et élèves : comprendre pour mieux apprendre, collège Bastié, Dole. ②
- Easytis ① ②

de 15h à 16h

- Utiliser les ressources numériques ① ②

de 15h30 à 16h30

- Atelier des potions ①
- PIX : développer les compétences numériques des personnels ① ②
- Culture et numérique ① ②
- Lexiclic ①

de 16h à 17h

- Évaluer avec le numérique ① ②