



FORUM DES USAGES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS
INNOVATION TERRITOIRES

1 1er degré

2 2nd degré

1 2 1er et 2nd degrés

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
- Moodle au service de la pollinisation 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

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 15h

- 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