

2018 - 2019

LE
CATALOGUE
CANOPÉ

DE L'ATELIER DE GUYANE

Formations & innovations
Ressources pédagogiques
Ressources numériques

ÉDITO

Elfrida Davigny
Directrice Académique
de l'Atelier Canopé
de Guyane

Pour être au plus près de l'ensemble de la communauté éducative, Réseau Canopé, le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques, s'est réorganisé en un établissement unique. Son pilotage est relayé en région par 12 directions territoriales. Son activité d'accompagnement et de formation de la communauté éducative est déployée dans 102 Ateliers Canopé répartis sur l'ensemble du territoire national.

En région Guyane, Réseau Canopé est présent avec son atelier Canopé de Cayenne où les médiateurs sont à votre écoute et à votre disposition. Ils vous proposent une offre de services renouvelée ainsi qu'une offre de ressources déclinée à travers trois univers éditoriaux : Éclairer, Maîtriser, Agir.

Les Ateliers Canopé sont des lieux de proximité où vous trouverez un appui à la mise en place de vos missions. Vous pourrez y aborder tous les grands thèmes qui se rattachent aux missions fondamentales de l'école : faire partager les valeurs de la République, prendre en compte la diversité des élèves, développer la culture numérique, collaborer avec tous les partenaires de l'école, découvrir de nouveaux outils et les expérimenter pour mettre en œuvre de nouvelles pratiques.

À travers ce catalogue, nous vous présentons une offre de services permettant d'étayer les connaissances et d'accompagner les pratiques professionnelles. Sachez que nous pouvons également concevoir avec vous une offre de formation sur mesure, adaptée à vos besoins, à l'activité de votre établissement et aux missions de vos agents. Formations, ateliers, séminaires, conférences, tables rondes, rencontres avec des auteurs, des chercheurs, des artistes, sont autant de raisons d'investir l'Ateliers Canopé de Guyane et de découvrir toutes nos offres.

Formations & innovations

Engagés dans l'innovation et l'évolution des pratiques pédagogiques, les médiateurs de l'Atelier Canopé de Guyane vous proposent diverses formations, proche des réalités et des besoins du territoire.

Contactez-nous pour personnaliser votre accompagnement, au sein de l'Atelier ou de votre structure. Nous adapterons nos prestations en fonction de vos besoins afin de répondre au mieux à vos attentes. Nous pouvons vous proposer des formations et animations sur place et vous accompagner dans la construction de projets et d'évènements. Profitez de l'expertise de nos médiateurs pour vous initier ou approfondir vos connaissances dans le domaine du numérique éducatif et autres champs pédagogiques ainsi que l'enseignement aux médias et à l'information.

Notre équipe de médiateurs vous propose un catalogue riche et varié.

NICOLAS WIEDNER-PAPIN

Innovation & expérimentation
Pratiques pédagogiques

YANN HO-A-SIM

Numérique éducatif
Webradio

DOROTHÉE ALEXANDRE

Ressources pédagogiques
Éducation aux médias et à
l'information

MAËLLE LOPEZ

Créations pédagogiques
Webdocumentaire

Plus d'informations :
reseau-canope.fr

F O R M A T I O N S
& I N N O V A T I O N S

NUMÉRIQUE & INNOVATIONS

TABLETTE

Enseigner avec des tablettes

Une tablette est un véritable couteau Suisse pédagogique. Découvrez les exploitations pédagogiques possibles.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

NUMÉRIQUE

Intégrer les outils numériques dans sa pratique professionnelle

Vous souhaitez découvrir 1001 façons d'utiliser le numérique en cours? Quels que soient vos besoins, l'outil dont vous avez besoin existe déjà !

Durée : 06h00

Niveau : tous niveaux

DIFFÉRENCIATION

Le numérique au service de la différenciation pédagogique

Utilisez le numérique comme outil au service de la différenciation pédagogique

notamment pour les élèves à besoins éducatifs particuliers, de troubles de l'attention et pour gérer l'hétérogénéité des niveaux dans votre classe.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

EXPRESSION ÉCRITE

Raconter autrement avec la BD numérique ou le roman photo

Outil de création motivant, la bande-dessinée numérique va vous séduire. Venez découvrir les outils et pistes pédagogiques permettant d'intégrer cet art dans vos activités d'écriture.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

AUTONOMIE

Réviser avec des exercices interactifs

Découvrez des applications gratuites permettant d'évaluer la progression de vos élèves tout en les motivant.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

AUTO ÉVALUATION

Découverte de l'évaluation numérique

Testez des outils numériques facilitant et enrichissant l'évaluation des apprentissages tout en réfléchissant à l'analyse et au devenir des données récoltées.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

INNOVATION

Enrichir ses supports pédagogiques à l'aide de la réalité augmentée et de contenus interactifs

Apprenez à enrichir vos supports pédagogiques avec des contenus multimédia à l'aide de la réalité augmentée.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

PROGRAMMATION

Initier les élèves à la programmation

Lancez-vous dans la programmation. N'ayez crainte,

NUMÉRIQUE & INNOVATIONS

cela est facile et facilement accessible aux élèves de tous les âges.

Durée : 03h00

Niveau : élémentaire & collège

ROBOTS

Découvrir les robots éducatifs

Venez découvrir des robots éducatifs et comment les utiliser en classe.

Durée : 03h00

Niveau : élémentaire

AUDIO

Réaliser un montage audio avec des outils gratuits

Réalisez des livres audio, des podcasts et des émissions radio avec vos élèves avec des outils gratuits.

Durée : 06h00

Niveau : tous niveaux

VIDÉO

Réaliser un montage vidéo avec des outils gratuits

Réalisez et montez des vidéos avec vos élèves en utilisant des outils gratuits.

Durée : 06h00

Niveau : tous niveaux

INTERACTIVITÉ

Les QR codes en classe ou comment créer de l'interactivité en cours

Vous ne connaissez pas encore l'utilisation pédagogique des QR codes? Ils deviendront rapidement vos alliés pour créer de l'interactivité et dynamiser votre cours.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

TABLEAU INTERACTIF

Découvrir et utiliser un TBI / TNI

Vous disposez d'un TBI / TNI et ne savez pas vous en servir?

Découvrez toutes les possibilités pédagogiques de votre matériel.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

SCÉNARISATION

Réviser avec des exercices interactifs

Découvrez des applications gratuites permettant d'évaluer la progression de vos élèves tout en les motivant.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

NUMÉRIQUE EN LANGUES

Dynamiser le cours de langue avec les outils numériques

Appuyez-vous sur de nombreux outils faits pour l'apprentissage de langues pour motiver vos élèves et gagner en efficacité.

Durée : 03h00

Niveau : collège & lycée

NUMÉRIQUE & INNOVATIONS

RÉALITÉ AUGMENTÉE

Découvrir la réalité augmentée par la création d'un parcours interactifs sur des oeuvres d'art

Apprenez à enrichir des oeuvres d'art avec des contenus virtuels pour amener vos élèves plus loin dans l'exploration d'oeuvres d'art et les aides dans la compréhension.

Durée : 03h00

Niveau : maternelle & élémentaire

VIDÉO

Des applications vidéo sur la tablette

La tablette est un outil tout en un du film : filmez, montez et projetez sur votre tablette.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

EXPRESSION ORALE

Travailler l'expression orale avec une tablette

Faites parler vos élèves grâce à des applications ludiques.

Durée : 03h00

Niveau : maternelle & élémentaire

STOP MOTION

Créer des films d'animation en "stop motion"

Venez découvrir la technique "stop motion" permettant de facilement réaliser des films d'animation avec vos élèves.

Durée : 06h00

Niveau : tous niveaux

CRÉATION

Créer des images interactives pour la classe

Créez des images interactives, intégrez du son, des vidéos et du texte. Découvrez les outils web vous permettant de créer facilement du contenu interactif.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

JEUX ÉDUCATIFS

La prise de parole par le jeu

Donnez envie à vos élèves de parler grâce au jeu.

Durée : 03h00 ou 06h00

Niveau : élémentaire, collège, lycée

JEUX COOPÉRATIFS

Travailler les échanges entre élèves, la créativité et la cohésion avec les jeux coopératifs

Vous souhaitez renforcer l'esprit d'équipe dans votre classe et travailler sur la qualité des échanges entre élèves? Venez découvrir des jeux coopératifs.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

CRÉATION

Créer des supports attrayants en s'initiant à l'infographie

A partir d'une présentation de différents outils numériques, apprenez à créer des supports graphiques attrayants !

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

COLLABORATION

L'écriture collaborative

Abordez différemment l'écrit avec vos élèves avec l'écriture collaborative.

Durée : 03h00

Niveau : collège & lycée

ORGANISATION

Cartes mentales et prise de note graphique: organiser le savoir différemment

Cartes mentales ? Venez-vous initier à cette démarche pour penser, mémoriser et synthétiser autrement vos idées et celles de vos élèves ainsi que d'autres méthodes visuelles pour organiser le savoir.

Durée : 03h00

Niveau : élémentaire, collège, lycée

PRATIQUES

Méthodes pratiques pour enseigner

Comment rendre le maximum d'élèves actifs ? Comment laisser travailler les élèves entre eux ? Venez découvrir de nouvelles méthodes pour enseigner.

Durée : 06h00

Niveau : tous niveaux

ORGANISATION

Gagner en efficacité

Ne perdez plus de temps à chercher vos mots de passe ou vos fichiers et sauvegardez efficacement votre travail.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

« La radio est une voix qui parle à une oreille. C'est par les mots seuls que l'idée fait son chemin jusqu'à l'esprit de l'auditeur. Puisque les mots portent la pensée, il n'y a pas d'interférence entre la pensée exprimée et l'esprit qui la reçoit. »

Michèle Cotta



LA WEBRADIO SCOLAIRE

Outil médiatique complet de l'apprentissage, la radio conjugue le travail sur les différents modes d'expression que sont l'oralité et l'écriture avec celui des techniques de création, de production et de diffusion en ligne. Elle mobilise de nombreuses compétences de la part de l'élève qui, une fois son émission diffusée, voit (ou plutôt: entend) fièrement le fruit de son travail.

Enregistrement d'une émission radio à l'Atelier Canopé de Guyane.

A T E L I E R

L'ATELIER CANOPÉ 973 VOUS PROPOSE...

Venez à l'atelier Canopé de Cayenne pour profiter du studio radio entièrement équipé pour faire vos enregistrements et montages avec vos élèves. Nos spécialistes de la radio vous accueillent et vous accompagnent dans votre projet.

Profitez également d'un studio radio mobile pour vous lancer dans l'aventure radiophonique.

Montrez à vos élèves comment rédiger un conducteur, animer une émission et des débats et enregistrer des émissions sur les sujets qui leur tiennent à coeur. Diffusez ensuite vos podcasts et émissions sur internet pour partager largement vos productions. Votre atelier Canopé peut vous aider tout au long du projet sur l'ensemble des étapes.

Attribuez des rôles à vos élèves en fonction de leurs préférences et leurs compétences. Travaillez la rédaction et l'expression orale, transmettez des notions journalistiques et menez vos élèves vers un regard plus critique des médias de l'information.

Soumettez vos émissions au concours national des médias scolaires pour faire juger votre travail par un jury national de renommée. Ou contentez-vous de courts podcasts que chaque élève aura plaisir à entendre dans quelques années. A vous de construire le projet qui vous ressemble !

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

ETWINNING

Découvrir le jumelage virtuel

Venez découvrir le programme eTwinning et lancez-vous dans l'aventure d'un projet d'ouverture culturelle et à l'international !

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

ETWINNING

Engager sa classe dans un projet international avec eTwinning: les outils et astuces

Tous vos projets de classe ont avantage à être partagés avec une classe à l'étranger : venez découvrir les outils de la plateforme eTwinning.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

CANOPROF

Découvrir Canoprof: Un outil pour concevoir, partager et mutualiser vos séquences pédagogiques

Venez découvrir Canoprof, l'outil de scénarisation de cours

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

FONDAMENTAUX

Initiation au traitement de texte

Venez découvrir les bases du traitement de texte sur ordinateur.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

WEBRADIO

Mettre en place une webradio

Apprenez à produire et diffuser une webradio scolaire au sein de votre établissement, à enregistrer une émission dans les conditions du direct. Découvrez les caractéristiques de l'écriture radiophonique.

Durée : 08h00

Niveau : tous niveaux

RÉSEAUX SOCIAUX

Initiation aux réseaux sociaux

Vos élèves utilisent quotidiennement les réseaux sociaux. Pour mieux encadrer cette pratique, apprenez à les connaître et les utiliser en cours.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

WEBDOC

Réaliser un webdocumentaire avec sa classe

Menez un travail de recherche tout au long de l'année et partagez vos découvertes avec le monde entier grâce à un webdocumentaire.

Durée : 08h00

Niveau : tous niveaux

ANIMATION

Créer du contenu pour alimenter un site internet scolaire

Découvrez de nouvelles idées pour animer votre site internet.

Durée : 03h00

Niveau : tous niveaux

Ressources pédagogiques

Le réseau Canopé édite des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative.

Retrouvez l'ensemble des éditions Canopé et d'autres ouvrages d'autres maisons d'édition pédagogiques dans notre Atelier. Nos médiateurs vous guident dans vos recherches et vous présentent les dernières nouveautés de l'actualité pédagogique. Choisissez et empruntez parmi un large spectre de ressources pédagogiques et accédez à de nombreuses ressources gratuites en ligne.

Connectez-vous à votre compte Réseau Canopé ou visitez notre site pour être au fait de l'actualité de votre Atelier et de ses animations et n'oubliez pas d'adhérer à notre newsletter pédagogique.

Plus d'informations :
reseau-canope.fr

Votre Atelier vous propose un catalogue riche et varié.

RALLYES LECTURE

Donnez le goût de la lecture à vos élèves grâce à nos rallyes lecture. Adapté en fonction des niveaux (à partir du CP), découvrez nos rallyes lecture accompagnés de livrets pédagogiques.

EXPOSITIONS

JEUX

Découvrez la large gamme de jeux pédagogiques de notre ludothèque pour tous les âges et matières. Empruntez-les pour travailler avec vos élèves tout en jouant.

DVD

Empruntez des DVD diffusables en cours de films récents sur une variété de sujets et travaillez le 7ème art avec vos élèves. Faites-leur découvrir le cinéma classique et contemporain, entraînez la compréhension de l'oral en langues étrangères et développez leur esprit citoyen.

NOUS ÉDITIONS

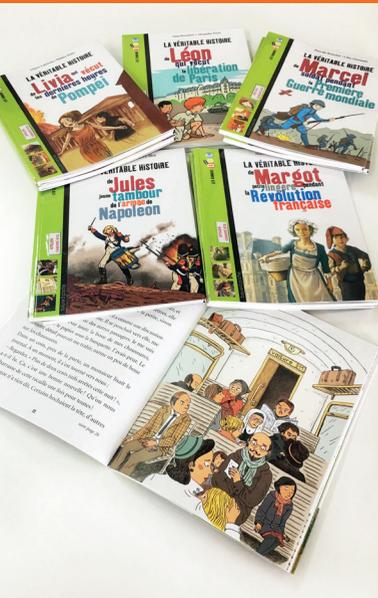


« Une lecture amusante est aussi utile à la santé que l'exercice du corps. »

Emmanuel Kant

« Une heure de lecture est le souverain remède contre les dégoûts de la vie. »

Montesquieu



RALLYE LECTURE

Véritables histoires

Niveau : CM

La cour de Louis XIV, l'armée de Napoléon, Christophe Colomb, Léonard de Vinci ...: ce sont 16 personnages, 16 périodes historiques que vos élèves vont découvrir à travers les petits livres de la série "La véritable histoire de...".

Accessible dès 8 ans, ces ouvrages bien illustrés permettent d'aborder la grande histoire par la petite, celle d'un enfant narrateur auquel le lecteur peut s'identifier facilement.

Les questionnaires proposés portent donc sur 16 titres de cette collection, dans le cadre d'un rallye lecture qui, l'expérience l'a prouvé, suscite l'intérêt et l'enthousiasme des élèves.

Rallye lecture *La véritable histoire de...*

A T E L I E R

L'ATELIER CANOPÉ 973 VOUS PROPOSE...

Un rallye lecture est un ensemble d'ouvrages soigneusement choisi pour les apprentis lecteurs autour d'un thème commun. Engagez vos élèves dans une démarche de lecture suivie à travers différents histoires adaptées à leur âge et abordez des thématiques en classe à travers la lecture. Mettez vos élèves au défi d'enchaîner les histoires, chacun à son rythme, et de mettre en commun leur ressenti. Faites découvrir différents univers à vos élèves: les contes, le genre policier, la science-fiction, des tableaux de peintres célèbres et bien d'autres belles découvertes les attendent!

Les rallyes lecture sont disponibles au prêt gratuitement pour les écoles abonnées au Réseau Canopé. Créez un compte sur notre site www.reseau-canope.fr et réservez votre rallye dès le début d'année (choisissez l'atelier de Cayenne) pour une période de trois semaines.

Chaque rallye lecture est accompagné d'un dossier pédagogique comprenant des fiches d'exercices et des questionnaires adaptés au niveau des élèves.

RALLYES

LECTURE

LE LOUP

Cette collection d'histoires présente un malicieux loup, véritablement attachant, dont les aventures peuvent rappeler quelque peu le quotidien des enfants.

Chaque titre aborde également un ou plusieurs thèmes à travers une histoire drôle et tendre à la fois, propice au débat. Après la lecture d'un album, il y a toujours un élève enclin à partager une anecdote avec le reste de la classe. Le succès auprès des enfants est assuré avec un personnage aussi emblématique que le loup.

Niveau : CP

ON A VOLÉ JEANNOT LAPIN

Par une sombre nuit, un renard pénètre sans bruit chez Maman Lapin et lui vola son petit.

Il le ramena dans son repaire pour faire faire ses débuts de chasseur à son fils. Mais le renardeau ne veut pas croquer le lapin (qui devient son ami!)...

Niveau : CP

ŒUVRES DE MARIO RAMOS

Ce rallye lecture autour de Mario Ramos est particulièrement apprécié car chacun de ses albums met en scène une histoire simple et ludique, véritablement construite, où les illustrations complètent judicieusement le texte et apportent une délicate touche d'humour.

Les enfants sont toujours ravis de rencontrer des personnages de contes classiques au sein même des livres de Mario Ramos: l'occasion est donnée de (re)découvrir des histoires traditionnelles.

Niveau : CP

RALLYES

LECTURE

LE COQ QUI VOULAIT VOYAGER

Ce rallye lecture s'adresse aux apprentis lecteurs dès le CP pour qui le choix d'un bon livre est primordial.

Le coq qui voulait voyager, d'Eric Carle, réunit à cet égard toutes les qualités attendues: histoire simple et amusante, belles illustrations, phrases courtes et répétitives qui facilitent la lecture en même temps que la compréhension. C'est donc avec gourmandise que les jeunes élèves s'empareront de cet album parfaitement adapté à leur âge et à leurs capacités.

Ensuite, cette histoire de coq voyageur présente la particularité de se prêter à une exploitation mathématique. En effet, les fiches de travail proposées invitent l'élève à suivre la progression de l'histoire en comptabilisant les animaux en présence, au fur et à mesure que ceux-ci décident de suivre ou abandonner le héros dans son périple. Ainsi, la compréhension de l'histoire se joue non seulement au niveau de la lecture du texte, mais relève

aussi d'un calcul simple qui met en jeu l'addition et la soustraction. Bien entendu, tout cela est traité sur un mode ludique, qui assure une participation active des enfants.

Niveau : CP / CE

NOËL

Un très beau rallye lecture sur le thème de Noël.

Une bonne occasion, lorsque Noël approche, de mettre en place un rallye lecture sur ce thème emprunt de magie qui plait tant aux enfants. Ce rallye lecture porte sur une vingtaine d'albums de l'École des Loisirs.

Niveau : CP / CE

LES P'TITES POULES

Ce rallye lecture s'articule autour d'une série d'ouvrages écrits par Christian Jolibois et illustrés par Christian Heinrich sur une petite poule nommée Carméla et sa descendance.

D'autres titres mettent en scène Pitikok, le compagnon de Carméla. Cette collection se distingue par des textes accessibles aux jeunes lecteurs (à partir de sept ans) agrémentés de savoureuses répliques et de jeux de mots, mais aussi de larges illustrations très colorées et empreintes d'humour. De plus, chaque épisode fait intervenir un personnage célèbre, relevant de notre histoire ou du patrimoine littéraire ou culturel. Ainsi, Christophe Colomb, les frères Montgolfier, le Chat Botté, des créatures mythologiques telles que le basilic ou le Minotaure, la dame à la licorne, Lancelot du Lac, etc., apparaissent dans les aventures de ces charmants gallinacés. Le texte fourmille également de références culturelles, littéraires et cinématographiques.

Niveau : CE

RALLYES

LECTURE

CONTES

L'objectif de ce rallye lecture est de développer la culture littéraire des élèves, de susciter leur curiosité et de les inviter à une odyssée fantastique loin de leur quotidien. Avec le conte, les enfants se familiarisent également avec des formes linguistiques et stylistiques nouvelles.

Les contes traditionnels comme *La véritable histoire des trois petits cochons* ou encore *Grand-Mère Loup, y es-tu ?*, par leur structure répétitive et la présence de personnages familiers, rassurent les lecteurs débutants ou hésitants et leur permettent de mieux appréhender la phase de compréhension.

Les contes modernes tels que *Mystère*, où le merveilleux se mêle au réel, peuvent eux aussi fournir aux jeunes lecteurs un univers ravissant et aisément déchiffrable.

Enfin, il demeure indispensable de sensibiliser les élèves au respect des différences. En

découvrant des contes d'origine étrangère, les élèves explorent d'autres horizons et s'ouvrent à de nouvelles cultures.

Niveau : CE

LE PETIT NICOLAS

La série "Le petit Nicolas" présente des aventures du héros de Goscinny et Sempé adaptées aux jeunes lecteurs.

Les personnages, les thèmes abordés, les lieux où se déroule l'histoire (le plus souvent l'école) aideront les élèves à se plonger dans cette lecture avec facilité et plaisir.

Niveau : CE

ŒUVRES DE CLAUDE PONTI

Comme les enfants, Claude Ponti aime la démesure : ses histoires reculent sans cesse les limites de la vraisemblance, ses illustrations foisonnent de détails, ses textes cassent et reconstruisent les mots sans retenue...

Le rallye Ponti se révélera particulièrement profitable pour tous vos élèves, qui goûteront aux joies de la lecture plaisir avec des albums qui leur parlent, et dont ils ne finiront jamais d'épuiser les ressources.

Niveau : CE

RALLYES

LECTURE

COLLECTION PONT DES ARTS

Une collection de magnifiques albums pour partir à la découverte de l'art, de la préhistoire à l'art contemporain.

Un auteur et un illustrateur unissent leurs talents pour transporter le lecteur dans une aventure avant que celui-ci découvre qu'il est entré dans un tableau. Ce rallye lecture fera découvrir 11 tableaux célèbres à travers d'histoires poétiques facilement accessibles au jeune public.

Niveau : CE / CM

POLAR

Les enfants s'initient généralement au genre policier par le biais des séries diffusées à la télévision. Dans la littérature jeunesse, les histoires policières touchent également le jeune public car les enquêteurs ont souvent l'âge du lecteur, ce qui facilite l'identification aux héros.

D'autre part, le suspense, le mystère et la peur, éléments phares du genre policier, créent une savoureuse tension qui tient en haleine et encourage la poursuite du récit. Le lecteur tente également de résoudre les énigmes et émet des hypothèses.

Niveau : CM

SCIENCE FICTION

Ce rallye lecture permet d'entrer dans la science-fiction tout en restant proche des thèmes qui peuvent être traités en cycle.

Cette collection aborde des thèmes classiques de science-fiction: les mutants, les voyages dans le temps, l'espace ou les univers parallèles, les extra-terrestres, les robots etc.

Outre la science-fiction, ces romans abordent un thème profondément humain sur un ton toujours sensible et poétique: l'amour, la mort d'un être cher, assumer ses erreurs, transgresser des règles pour le bien d'autrui, etc. Un autre thème abordé à plusieurs reprises est celui de la différence: comment accepter l'autre? comment aimer l'autre malgré/pour ses différences? comment accepter le regard des autres? Ces livres peuvent être le début d'une réflexion en classe sur la différence, le racisme et ses origines.

Niveau : CM

« La paix n'est pas l'absence de guerre, c'est une vertu, un état d'esprit, une volonté de bienveillance, de confiance, de justice. »

Baruch Spinoza



L'INITIATIVE CARTOONING FOR PEACE " Dessins pour la paix "

www.cartooningforpeace.org

L'initiative Cartooning for Peace (www.cartooningforpeace.org) est née en 2006 au siège des Nations unies à New York où Kofi Annan et Plantu (actuel président de l'association) organisent un colloque « Désapprendre l'intolérance ». De cette rencontre est née l'association dont la mission est de promouvoir une meilleure compréhension et un respect mutuel entre des populations de différentes cultures et croyances en utilisant le dessin de presse comme moyen d'expression d'un langage universel.

Site internet : <http://www.cartooningforpeace.org/actions-pedagogiques/projets-educatifs/>

A T E L I E R

L'ATELIER CANOPÉ 973 VOUS PROPOSE...

L'association compte aujourd'hui plus de 120 dessinateurs de 51 nationalités différentes et organise des expositions, rencontres et activités pédagogiques en France et à l'étranger.

Pour répondre aux demandes croissantes d'établissements scolaires et de structures associatives, Cartooning for Peace propose depuis mars 2013 une exposition itinérante de dessins de presse composée de onze kakemonos (panneaux de format 100 x 200 cm) déroulants.

De manière simple et efficace, cette exposition aborde les thématiques chères à Cartooning for Peace : qu'est ce que le dessin de presse? Liberté d'expression ; Peut-on rire de tout ? ; Dessins et religion ; Censure ; Rôle d'internet ; Racisme ; Proche-Orient ; Enfants dans les conflits ; Droit des femmes ; Sauvons la planète.

EXPOSITIONS

9/13 MOI, JEUNE CITOYEN

À partir des situations que les enfants de 9 à 13 ans peuvent rencontrer dans leurs principaux lieux de vie, et à chaque fois que la loi ou la règle constitue une référence, "9/3 Moi, jeune citoyen" permet à l'enseignant d'apporter des réponses précises et d'instaurer le dialogue avec les enfants.

L'exposition "9/13 Moi, jeune citoyen" fait suite à l'exposition "13/18 Questions de Justice". Les demandes nombreuses des écoles élémentaires et le manque de matériel pédagogique dédié adapté à l'âge des enfants ont conduit la D.P.J.J. -Direction de la Protection Judiciaire de la Jeunesse- et Les Productions de l'Ordinaire à la conception de ce nouvel outil.

Conçue prioritairement pour les classes de CM1 et CM2, l'exposition s'adresse aussi aux élèves les plus jeunes des collèges.

"9/13 Moi, jeune citoyen" permet

aux élèves de mieux repérer les acteurs sociaux, de comprendre le fonctionnement de l'institution judiciaire au civil comme au pénal, de prendre conscience de leurs droits et de leurs devoirs, d'être informés des conséquences possibles d'un acte délictueux, d'être capables d'utiliser les moyens légaux d'accès à la justice, de connaître les lieux d'information et d'écoute existants.

13/18 QUESTIONS DE JUSTICE

L'exposition "13/18 Questions de justice" permet d'apporter des réponses claires aux élèves des collèges sur la loi et le système judiciaire, à partir de textes fondamentaux relatifs aux droits de mineurs. En mettant ces textes à la portée des adolescents, elle s'inscrit dans une politique concrète d'information et de prévention.

L'exposition "13/18, Questions de justice" est interactive. Son édition de 2016 a été mise à jour

en intégrant de nouvelles questions portant sur des sujets que l'actualité fait résonner: la citoyenneté, la laïcité, la radicalisation des opinions, l'usage des réseaux sociaux...

L'exposition est composée de deux parties. Une partie didactique de 10 panneaux illustrant des thèmes relatifs aux droits et devoirs. Une deuxième partie interactive où les élèves s'impliquent en choisissant des fiches décrivant certaines situations. L'animation peut être assurée par des personnels de la Protection judiciaire de la jeunesse. Elle s'adresse principalement aux classes de 4ème et 3ème, mais éventuellement aux élèves de 1ère année de CAP en LP.

LA SÉLECTION . . .
JEUX

MATHADOR

Mathador est l'outil idéal pour travailler les nombres et les opérations !

Ils vous donnent 1 nombre-cible et 5 nombres à utiliser pour l'atteindre. Vous avez les 4 opérations pour y arriver, mais attention ! Le temps est limité et les opérations rapportent des points...

Avec Mathador, la dimension ludique est aussi importante que l'aspect calcul. Le jeu valorise et remotive les élèves même les plus en difficulté. La notion de défi ajoute une dimension sociale à la pratique des mathématiques.

A l'inverse du calcul mental classique, le joueur est ici rendu acteur dans son calcul. Le principe du compte-est-bon, c'est du calcul mental à l'envers : le nombre-cible à fabriquer est consciemment ou inconsciemment analysé avant de chercher à l'atteindre. L'occasion de travailler sur la perception des ordres de grandeur, le sens des nombres et le sens des opérations.

MÉDIASPHÈRES

Médiasphères est un jeu de plateau, dont l'objectif est de proposer aux élèves un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias.

Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux élèves, sur des situations qu'ils ont pu vivre.

En écoutant les réponses des équipes, le maître de jeu (professeur, éducateur, assistant d'éducation,...) s'appuiera, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans le livret d'accompagnement, complètera les réponses des élèves, clarifiera le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappellera la loi.

JEU PARLE

Jeu parle, ce sont 180 cartes lexicales pour introduire le vocabulaire, servir de support à l'expression des élèves en situation de communication et évaluer les acquis.

Le guide pédagogique propose plus de trente activités et jeux avec les cartes, simples dans leur règle et dans leur mise en place: jeux d'acquisition, de mémorisation, d'expression, d'entraînement ...

Les cartes sont classées par catégories thématiques: objets de la classe, animaux, personnes, adjectifs, corps humain, vêtements, lieux et bien d'autres.

LA SÉLECTION . . .

JEUX

IMAGIDÉS

Quel que soit l'âge des joueurs, Imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale.

Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Lancez les dés et créez ensemble un récit à partir des images révélées. Des variantes vous sont proposées pour transformer ce jeu créatif en véritable outil pédagogique et linguistique.

MOTDINGO

Amusez-vous à construire des mots en utilisant des syllabes classées par fréquence dans la langue française.

Jouez à 4 mini-jeux différents dont « Top Liste » qui permet à des joueurs de tout âge de jouer ensemble et d'utiliser des textes comme ressource. Motdingo : un moyen ludique d'enrichir son écriture et son vocabulaire du CP au CM2 !

CHÂTEAU AVENTURE

... et 11 autres histoires dont vous êtes les héros

Baladez-vous dans la jungle amazonienne à la recherche de trésors, affrontez des hordes de zombies, explorez l'espace, soyez réduits à la taille d'une fourmi, affrontez des orques, p^hchez, cueillez, creusez et bien d'autres choses palpitantes! Un jeu coopératif où vous vivez des aventures extraordinaires !

FEELINGS

Le jeu des émotions !

À la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire de jeu et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif est de trouver justement l'émotion de l'autre, la piste des émotions reflétera alors votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres.

CORTEX

Challengez votre cerveau avec un jeu fun mettant votre réflexion, votre mémoire et votre rapidité à l'épreuve !

Affrontez les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de vos capacités cérébrales: épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests de couleurs...

LA SÉLECTION . . .

JEUX

TIMELINE

Jouez avec l'Histoire de France !

Visitez les grands moments de l'Histoire de France à travers un jeu simple et familial. Classez les cartes les unes par rapport aux autres, dans le bon ordre chronologique.

Etes-vous bien certain que Vercingétorix a rendu les armes à César après la prise de la Bastille ?

UNANIMO

Partant d'un mot proposé à tous, trouvez les associations de mots que choisiront vos adversaires.

Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs. Un jeu, où les idées communes sont récompensées !

LOUP-GAROU POUR UNE NUIT

Jeu déconseillé aux froussards !

Vous savez feinter et manipuler d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien faire contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affût : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir! Du plaisir et du fun pour tous : parties courtes, également adapté aux petits groupes, pas d'élimination, le Maître du jeu joue aussi !

L'ÎLE AUX DRAGONS

Jouons ensemble contre les dragons !

Un jeu coopératif où le suspense s'accroît à chaque tour. Construisons un château pour nous protéger de l'arrivée des dragons. La participation de chacun est indispensable pour nous sauver !

LA SÉLECTION . . .

DVD

1:54

À 16 ans, Tim est un jeune homme timide, brillant, et doté d'un talent sportif naturel.

Mais la pression qu'il subit le poussera jusque dans ses derniers retranchements, là où les limites humaines atteignent le point de non-retour.

Date de sortie : 15 mars 2017
(1h 46min)

De Yan England

Avec Antoine-Olivier Pilon, Sophie Nélisse, Lou-Pascal Tremblay

Genre : Drame

Nationalité : Canadien

LE CIEL ATTENDRA

Sonia, 17 ans, a failli commettre l'irréparable pour "garantir" à sa famille une place au paradis.

Mélanie, 16 ans, vit avec sa mère, aime l'école et ses copines, joue du violoncelle et veut changer le monde. Elle tombe amoureuse d'un "prince" sur internet. Elles pourraient s'appeler Anaïs, Manon, Leïla ou Clara, et comme elles, croiser un jour la route de l'embrigadement... Pourraient-elles en revenir ?

Date de sortie : 5 octobre 2016
(1h 45min)

De Marie-Castille Mention-Schaar

Avec Noémie Merlant, Naomi Amarger, Sandrine Bonnaire

Genre : Drame

Nationalité : Français

LA COULEUR DES SENTIMENTS

Dans la petite ville de Jackson, Mississippi, durant les années 60, trois femmes que tout devait opposer vont nouer une incroyable amitié.

Elles sont liées par un projet secret qui les met toutes en danger, l'écriture d'un livre qui remet en cause les conventions sociales les plus sensibles de leur époque. De cette alliance improbable va naître une solidarité extraordinaire. À travers leur engagement, chacune va trouver le courage de bouleverser l'ordre établi, et d'affronter tous les habitants de la ville qui refusent le vent du changement...

Date de sortie : 26 octobre 2011
(2h 26min)

De Tate Taylor

Avec Emma Stone, Jessica Chastain, Viola Davis

Genre : Drame

Nationalités : Américain, Indien, Émirati

LA SÉLECTION . . .

DVD

UN COUPABLE IDÉAL

Brenton Butler, un adolescent noir âgé d'une quinzaine d'années, est accusé du meurtre d'une touriste blanche en mai 2000 à Jacksonville, en Floride.

Ses avocats Patrick McGuinness et Ann Finnell vont se battre contre les méthodes quelque peu discutables de la police locale.

Date de sortie : 26 février 2003
(1h 51min)

De Jean-Xavier de Lestrade

Avec acteurs inconnus

Genre : Documentaire

Nationalité : Français

DEMAIN

Et si montrer des solutions, raconter une histoire qui fait du bien, était la meilleure façon de résoudre les crises écologiques, économiques et sociales, que traversent nos pays ?

Suite à la publication d'une étude qui annonce la possible disparition d'une partie de l'humanité d'ici 2100, Cyril Dion et Mélanie Laurent sont partis avec une équipe de quatre personnes enquêter dans dix pays pour comprendre ce qui pourrait provoquer cette catastrophe et surtout comment l'éviter. Durant leur voyage, ils ont rencontré les pionniers qui réinventent l'agriculture, l'énergie, l'économie, la démocratie et l'éducation. En mettant bout à bout ces initiatives positives et concrètes qui fonctionnent déjà, ils commencent à voir émerger ce que pourrait être le monde de demain...

Date de sortie : 2 décembre 2015
(1h 58min)

De Cyril Dion, Mélanie Laurent

Avec Mélanie Laurent, Cyril Dion,

Jeremy Rifkin

Genre : Documentaire

Nationalité : Français

LES FIGURES DE L'OMBRE

Le destin extraordinaire des trois scientifiques afro-américaines qui ont permis aux États-Unis de prendre la tête de la conquête spatiale, grâce à la mise en orbite de l'astronaute John Glenn.

Maintenues dans l'ombre de leurs collègues masculins et dans celle d'un pays en proie à de profondes inégalités, leur histoire longtemps restée méconnue est enfin portée à l'écran.

Date de sortie : 8 mars 2017
(2h 07min)

De Theodore Melfi

Avec Taraji P. Henson, Octavia Spencer, Janelle Monàe

Genre : Drame, Biopic

Nationalité : Américain

LA SÉLECTION . . .

DVD

LION

Une incroyable histoire vraie.

À 5 ans, Saroo se retrouve seul dans un train traversant l'Inde qui l'emmène malgré lui à des milliers de kilomètres de sa famille. Perdu, le petit garçon doit apprendre à survivre seul dans l'immense ville de Calcutta. Après des mois d'errance, il est recueilli dans un orphelinat et adopté par un couple d'Australiens. 25 ans plus tard, Saroo est devenu un véritable Australien, mais il pense toujours à sa famille en Inde. Armé de quelques rares souvenirs et d'une inébranlable détermination, il commence à parcourir des photos satellites sur Google Earth, dans l'espoir de reconnaître son village. Mais peut-on imaginer retrouver une simple famille dans un pays d'un milliard d'habitants ?

Date de sortie : 22 février 2017
(1h 58min)

De Garth Davis

Avec Dev Patel, Rooney Mara, Nicole Kidman

Genre : Drame, Biopic

Nationalité : Américain, Australien, Britannique

MA VIE DE COURGETTE

Courgette n'a rien d'un légume, c'est un vaillant petit garçon.

Il croit qu'il est seul au monde quand il perd sa mère. Mais c'est sans compter sur les rencontres qu'il va faire dans sa nouvelle vie au foyer pour enfants. Simon, Ahmed, Jujube, Alice et Béatrice : ils ont tous leurs histoires et elles sont aussi dures qu'ils sont tendres. Et puis il y a cette fille, Camille. Quand on a 10 ans, avoir une bande de copains, tomber amoureux, il y en a des choses à découvrir et à apprendre. Et pourquoi pas même, être heureux.

Date de sortie : 19 octobre 2016
(1h 06min)

De Claude Barras

Avec Gaspard Schlatter, Sixtine Murat, Paulin Jaccoud

Genre : Animation, Drame, Famille

Nationalité : Suisse, Français

RESPIRE

Charlie, une jeune fille de 17 ans.

L'âge des potes, des émois, des convictions, des passions. Sarah, c'est la nouvelle. Belle, culottée, un parcours, un tempérament. La star immédiate, en somme. Sarah choisit Charlie.

Date de sortie : 12 novembre 2014
(1h 32min)

De Mélanie Laurent

Avec Joséphine Japy, Lou de Laâge, Isabelle Carré

Genre : Drame

Nationalité : Français

NOUS ÉDITONS

Le service édition de votre Atelier Canopé vous propose des tirages en grand nombre. Impressions de qualité professionnelle, nos spécialistes de l'édition sont à votre écoute et vous conseillent. Mettez en valeur les travaux de vos élèves, produisez vos propres ressources pédagogiques ou éditez vos carnets de correspondance à des tarifs compétitifs à l'Atelier Canopé.

JOUER ET APPRENDRE EN MATERNELLE

Le jeu est une activité fondamentale dans la construction de l'intelligence : il permet de découvrir et d'appréhender le monde.

Cet ouvrage propose :

- des repères théoriques et des références non seulement sur la place du jeu dans le développement de l'enfant, mais aussi sur les conditions d'une intégration réussie des activités ludiques dans le contexte scolaire ;
- 35 fiches méthodiques, clairement structurées et très détaillées, permettant des applications dans les 5 domaines d'apprentissage du cycle 1.

L'ensemble vise fondamentalement à conjuguer désir de jeu et plaisir d'apprendre, en proposant des situations diverses et riches pour favoriser la construction de connaissances explicites, de capacités et d'attitudes.

De Françoise Arnaud Rossignol, Valérie Soler, Karine Griffoul, Cathy Le Moal, Viviane Marzouk

Collection AGIR

PRÉVENIR L'ÉCHEC SCOLAIRE PRÉCOCE

Cet ouvrage s'adresse aux enseignants de cycle 2, aux enseignants spécialisés de SEGPA, de RASED, et d'ULIS, spécialité E, G, D, F.

La méthode proposée est destinée aux élèves en échec scolaire dès le cp. Les objectifs de la méthode sont : de provoquer la représentation mentale des mots et des récits d'organiser la pensée de donner une culture écrite commune aux élèves qui ne la possèdent pas en arrivant à l'école de donner les clés de compréhension et les habitudes du monde scolaire.

De Virginie Lévêque

Collection AGIR

J'ENTENDS, JE VOIS, J'ÉCRIS

Comment permettre aux élèves de découvrir la structure et le fonctionnement de la langue comme chaîne sonore à l'oral et chaîne graphique à l'écrit ?

NOUS ÉDITONS

En écoutant, en manipulant, en analysant la langue, les élèves acquièrent un savoir progressif des différents phonèmes qui la composent et deviennent capables de les identifier dans des contextes variés. Cet ouvrage conçu comme un outil complet et résolument pratique, inclut :

- des séquences de classe pour l'enseignant, avec une programmation proposée, pour nourrir à son gré et selon ses propres problématiques, les progressions qui lui semblent les plus pertinentes ;

- un ensemble de fiches pour les élèves qui permet de mémoriser des mots d'usage courant soigneusement choisis.

Collection AGIR

30 ACTIVITÉS POUR ENSEIGNER AVEC LES TABLETTES

Quelles activités conduire avec ces nouveaux outils numériques au cycle 3 ? Comment utiliser leur potentiel au service des apprentissages des élèves ? Où et

comment trouver les applications les plus utiles ?

Voici 30 scénarios pédagogiques, adossés au socle commun, qui couvrent la plupart des disciplines enseignées du CM1 à la sixième. Pour chaque activité, l'ouvrage propose : un cadrage pédagogique ; un zoom sur la plus-value de la tablette et des applications utilisées ; un scénario complet ; des liens et codes QR vers les ressources ; des vidéos et des dossiers analysant des usages en classe.

De Alain Garcia

Collection AGIR

52 MÉTHODES PRATIQUES POUR ENSEIGNER

Comment rendre le maximum d'élèves actifs ? Comment laisser travailler les élèves entre eux ? Comment évaluer les compétences ? Comment s'assurer de l'acquisition des connaissances ?

Cet ouvrage propose :

- des réponses motivantes et

originales aux questions cruciales que se posent les enseignants dans leur pratique quotidienne de la classe ;

- des fiches élèves pour aider à mettre en œuvre ces méthodes et à en comprendre les objectifs afin de rendre l'élève plus efficace.

De Rémy Danquin, Wolfgang Mattes

Collection AGIR

OUTILS POUR PRODUIRE DES ÉCRITS

Comment vous aider à charpenter un enseignement explicite de l'écriture dans le long terme ? À l'instrumenter avec une diversité d'outils et d'activités ? À se représenter ce qu'est d'aider des élèves aux prises avec le processus d'écriture ?

L'auteur relève ici ce défi ambitieux grâce à 15 outils qui couvrent l'ensemble des attendus des nouveaux programmes dans le domaine de la production d'écrits. La démarche de mise en œuvre de ces outils se structure en 3 temps, tous conçus pour

NOUS ÉDITONS

optimiser les situations d'apprentissage :

- Temps de découverte : il cultive l'effet de surprise et la motivation par des entrées transdisciplinaires et détournées ;

- Temps d'appropriation : il repose sur la mise en activité des élèves, de manière souvent collaborative, autour de productions d'écrits variées et déclinables dans le cadre des projets de classe (lectures, sorties, etc.) ;

- Temps d'évaluation : une composante des apprentissages pour amener l'élève à se décentrer et à coopérer.

Grâce aux repères de progressivité qui vous sont donnés, sélectionnez les outils adaptés à votre classe. A vous dès lors de planifier votre année pour des progressions cohérentes de cycles.

De Maryse Brumont

Collection AGIR

FAIRE SES DEVOIRS - QUEL ACCOMPAGNEMENT ?

Le dispositif « Devoirs faits » doit contribuer à réduire les inégalités à l'école en proposant aux élèves des temps d'accompagnement aux devoirs au sein des établissements.

Le travail personnel complète les apprentissages en classe. Comment dès lors renforcer le lien entre le dispositif « Devoirs faits » et le travail en classe, en amont comme en aval ? Qui sont les multiples acteurs de l'accompagnement aux devoirs ? Cet ouvrage propose des réponses très concrètes aux questionnements de tous les acteurs qui accompagnent les élèves dans leur travail personnel :

- des fiches pratiques utilisables lors des séances d'aide aux devoirs afin d'apporter une aide méthodologique aussi bien aux élèves qu'aux accompagnateurs

- des témoignages d'enseignants et des retours sur des expériences réalisées dans des collèges

- des témoignages d'accompagnateurs aux devoirs

en dehors de l'école à travers l'expérience de plusieurs associations.

De Jean-Michel Zakhartchouk

Collection AGIR

ENSEIGNER L'ORAL AU CYCLE 4

Cet ouvrage aborde les situations de l'oral en cours de français et, au-delà, au sein des démarches d'enseignement ou de projets interdisciplinaires.

À travers le regroupement de 64 activités, toutes les compétences orales du domaine 1 du socle sont abordées, en tenant compte de leur progression et de leurs niveaux de maîtrise et en proposant des remédiations possibles.

Des exemples de critères d'évaluation de compétences selon les grands domaines de l'oral sont également proposés.

De Alexandra Pulliat, Laetitia Opigez

Collection AGIR

Ressources numériques

L'Atelier Canopé est un espace ouvert qui se veut un lieu d'échanges entre acteurs du monde éducatif. C'est aussi un environnement propice à la création collaborative où se mêlent innovation, ressources pédagogiques, arts et culture ainsi qu'une volonté de co-construction.

Nos médiateurs Numérique Éducatif sont à vos côtés pour vous accompagner à réaliser vos projets et vous conseiller des outils numériques. Votre abonnement établissement au Réseau Canopé vous permet d'emprunter de nombreuses ressources. Prenez contact avec votre Atelier afin de réserver votre matériel pour une durée de trois semaines dans le cadre de vos projets.

Votre Atelier vous propose un catalogue riche et varié.

CLASSES MOBILES

ANDROID
IOS
WINDOWS

ROBOTS

THYMIO
OZOBOT
BLUEBOT

ENREGISTREURS

HQ ZOOM

GOPRO

STUDIO RADIO

TBI MOBILE

Plus d'informations :
reseau-canope.fr

R E S S O U R C E S
N U M É R I Q U E S

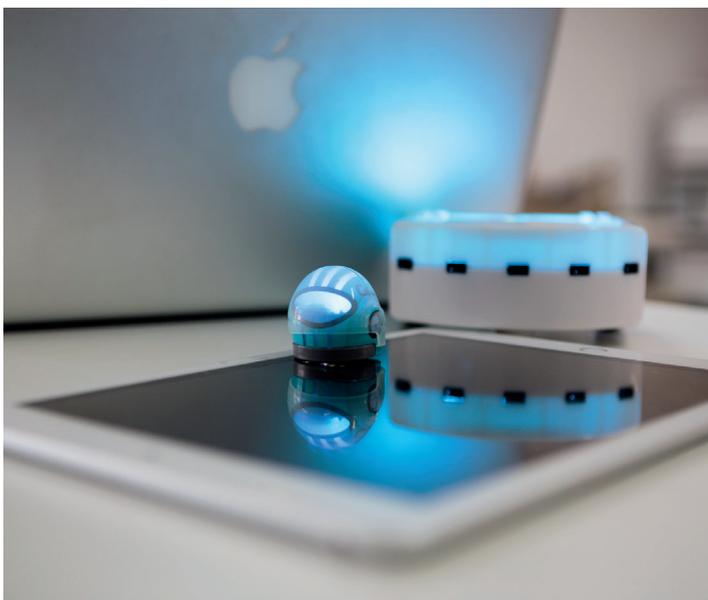
RESSOURCES NUMÉRIQUES

CLASSES MOBILES

Découvrez le champ du possible qu'ouvrent les tablettes en classe. Profitez de nos valises équipées de 12 tablettes chacune dotée de nombreuses applications pédagogiques. Connectez-vous facilement à internet, projetez et sauvegardez le travail de vos élèves et intégrez le numérique à votre pratique professionnelle.

L'outil tablette présente l'avantage de pouvoir s'intégrer à l'espace de la classe: il n'est plus nécessaire de se déplacer en salle informatique pour utiliser la messagerie électronique, effectuer une recherche sur Internet, lire et produire des documents numériques. Cette intégration à la classe permet une utilisation ponctuelle de l'outil numérique. La tablette trouve ainsi sa place au côté des supports d'apprentissages traditionnels, sans les remplacer.

L'avantage de la tablette sur les ordinateurs portables est son autonomie et sa réactivité plus grandes : la tablette reste en veille et est immédiatement disponible. De plus, l'interface tactile permet une appropriation du matériel très rapide, tant pour les élèves les plus jeunes que pour les enseignants peu coutumiers des TICE. Cette simplicité d'utilisation permet à la technique de se faire oublier au profit des ressources et des usages pédagogiques choisis par l'enseignant.



RESSOURCES NUMÉRIQUES

ROBOTS

Thymio

Thymio est un petit robot qui permet de découvrir l'univers de la robotique et d'apprendre le langage des robots à travers de nombreuses expériences. Avec Thymio, la programmation et les bases de la robotique deviennent des notions abordables à tout âge. Que ce soit tout seul ou en classe, programmez les robots pour qu'ils deviennent les héros de vos aventures.

Ozobot

Ozobot est un robot pour jouer et pour apprendre. Ce minuscule robot intelligent tient entre deux doigts et fera découvrir au jeune public, un jeu après l'autre, les bases de la programmation. Celui-ci peut être dirigé en dessinant des parcours ou en le programmant permettant ainsi de rentrer progressivement dans la maîtrise des robots. Donnez aux élèves l'opportunité d'être acteurs de la technologie et de se lancer dans l'aventure numérique où le code par les jeux devient un plaisir et terrain de jeu de la créativité des élèves.

ENREGISTREURS

Faites des enregistrements audio de qualité professionnelle grâce à nos enregistreurs HD haute performance.

Travaillez l'expression orale et la prononciation ou encore enregistrez des livres audios.

GOPRO

Caméra ultra-portative et robuste, la GoPro vous donne la possibilité de faire des vidéos encore plus folles.

Dotée d'un bras télescopique et d'un harnais de fixation ventrale, vous pouvez filmer en perspective immersive sous toutes les conditions. Trouverez-vous un projet assez fou pour la GoPro?

STUDIO RADIO

Initiez-vous à la webradio.

Avec notre studio mobile entièrement équipé et profitez de nos accompagnements pour vous lancer dans vos émissions.

TBI MOBILE

Transformez votre tableau en tableau interactif.

Grâce à notre TBI portatif facile à installer et co-construisez vos traces avec les élèves.

« Première Loi : un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.
Deuxième Loi : un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi. Troisième Loi : un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi. »

Les trois lois de la robotique, Isaac Asimov



LES ROBOTS

L'apprentissage de la programmation est un enjeu éducatif majeur offrant aux générations à venir la capacité de s'inscrire dans le monde de plus en plus numérique en tant que citoyens productifs et créateurs. Désormais indispensable, les élèves développent une intelligence numérique et apprennent la collaboration à travers des défis de codage et de programmation.

Thymio & Ozobot

A T E L I E R

L'ATELIER CANOPÉ 973 VOUS PROPOSE...

Initier tous les élèves à la programmation par le biais de la robotique permet de réduire les inégalités entre filles et garçons d'accès aux filières technologiques et scientifiques et de tendre vers un métier en lien avec l'informatique.

Les robots éducatifs s'adressent aux élèves dès leur plus jeune âge. La large variété d'exercices possibles garantit la longévité de l'intérêt pédagogique des robots tout au long du parcours d'un élève qui se verra progresser et relever des défis de plus en plus complexes.

Rendez-vous à l'atelier Canopé pour emprunter nos robots et bénéficier d'un accompagnement dans votre projet.

Atelier Canopé de Guyane

16 Boulevard de la République
BP 5010 97305 Cayenne Cedex

T. 0594 28 91 60 - STANDARD

T. 0594 28 91 61 / 62 - ATELIER

contact.atelier973@reseau-canope.fr