

S'engager avec vous pour la réussite de vos projets éducatifs



RÉSEAU CANOPÉ
DIRECTION TERRITORIALE BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ
Yonne

Réseau Canopé accompagne la communauté éducative
dans l'**amélioration de la qualité de service** pour les enfants

QUI SOMMES-NOUS ?

Fort de sa mission de formation continue des enseignants et sa connaissance des spécificités des territoires, **Réseau Canopé, opérateur du ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche**, propose aux acteurs de l'éducation son expertise des enjeux éducatifs.

Parce que **nous sommes sensibles à vos priorités** liées à la transition écologique et sociale, à l'égalité des chances, à la collaboration entre les membres de la communauté éducative, à la parentalité numérique ou aux usages responsables des réseaux sociaux, **nous pouvons vous accompagner dans le développement de vos projets** et vous aider à impliquer les parties prenantes, à former vos personnels, à comprendre les usages numériques, à optimiser les espaces scolaires...

NOS MISSIONS

- Soutenir vos actions éducatives.
- Participer avec vous à l'amélioration de la qualité de service pour les enfants.
- Accompagner la réussite de vos projets.
- Vous faire profiter de notre expertise du système éducatif, de ses acteurs et de ses enjeux.

À QUI S'ADRESSE NOTRE OFFRE ?

Notre offre de formation et d'accompagnement s'adresse à **l'ensemble de vos intervenants éducatifs ou culturels** (ATSEM, personnels périscolaires, personnels de restauration, animateurs, éducateurs, aux bibliothécaires et professionnels de la lecture publique), aux associations, parents, ainsi qu'aux élus, personnels et cadres des collectivités.



VOTRE ATELIER DE PROXIMITÉ : ATELIER CANOPÉ 89 - AUXERRE

À l'image des 101 Ateliers Canopé présents sur l'ensemble du territoire, **l'Atelier Canopé 89 – Auxerre** est une fabrique pédagogique, un espace d'apprentissage modulaire et évolutif permettant d'expérimenter, d'échanger et de se saisir de nouvelles pratiques pédagogiques. Implanté au sein des locaux de la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de L'Yonne, L'Atelier Canopé 89 collabore au quotidien avec les services pédagogiques et administratifs de la DSDEN 89, au service de son territoire.

À l'Atelier Canopé ou dans vos murs, en présence ou à distance, notre équipe intervient sur l'ensemble du département, au plus près de vos besoins, en tenant compte des enjeux éducatifs d'aujourd'hui et de demain.

INTERVENANTS

Les intervenants de Réseau Canopé mettent à disposition des interlocuteurs locaux **leur expertise et la force des communautés apprenantes auxquelles ils appartiennent** :

Pierre TRAVERS - Directeur
Angela BOURGOGNE - Formatrice
Jean-Michel DEFAUT - Formateur
Chavalita GIGON - Formatrice



DOMAINES D'EXPERTISE

- Éducation innovante (escape games éducatifs, ludopédagogie...).
- Climat scolaire.
- Sciences cognitives (attention, mémorisation...).
- Numérique et audiovisuel pédagogique et éducatif : robotique, programmation, podcast, webradio, fiction sonore, carte postale sonore, vidéo, photo...
- Éducation à la Transition Écologique et Sociale (ODD, ATE...).
- Valeurs de la République.
- Éducation aux Médias et à l'Information.
- Réaménagement d'espaces partagés.

SERVICES

- Accompagner votre réflexion en matière de politique éducative.
- Former vos personnels selon les besoins identifiés.
- Accompagner l'utilisation de ressources.
- Favoriser le travail collaboratif et l'intelligence collective.

CERTIFICATION QUALIOPi



Réseau Canopé a obtenu la certification Qualiopi pour la réalisation des actions de formation le 24 décembre 2021 sans aucune non-conformité mineure ou majeure. Reconnu pour la qualité des processus mis en œuvre pour ses actions de formation, Réseau Canopé est certifié Qualiopi par Afnor Certification.

MODALITÉS D'INTERVENTION

Afin de répondre au mieux à vos besoins, **notre équipe vous propose différentes modalités de prestations** : formations, animations, conférences participatives, ateliers de pratique, conseil et accompagnement de projets.

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

L'innovation est au cœur des missions de Réseau Canopé.

Nos services sont conçus par une équipe d'experts avec un objectif commun : **proposer une offre attractive et adaptée à vos besoins et vos politiques éducatives.**

Nos intervenants s'appuient sur **des techniques de créativité collaboratives**. Elles permettent aux participants de se projeter en situation, de coconstruire leurs projets en fonction de besoins identifiés, d'échanger avec leurs pairs, de pratiquer et de tester des outils et méthodes.

Ces modalités peuvent avoir vocation à **faire découvrir et expérimenter des pratiques d'animation et d'accompagnement** qu'ils pourront à leur tour réutiliser avec leurs publics. Nos actions sont ainsi centrées sur les usages et permettent de générer des idées collectives et des projets répondant aux attentes réelles des participants.

ÉVALUATION DE LA FORMATION

Avec un souci constant de répondre aux besoins des stagiaires et de vérifier les acquis de formation, chaque participant :

- recevra un questionnaire, en début de formation ;
- pourra évaluer sa progression, en fin de formation.

Dans le cadre de notre démarche qualité, un questionnaire de satisfaction sera transmis en fin de formation, et renouvelé quelques mois plus tard.

DATE, HORAIRE ET LIEU

Nos interventions peuvent se dérouler sur site ou à l'Atelier Canopé, aux dates et horaires définis avec vous.

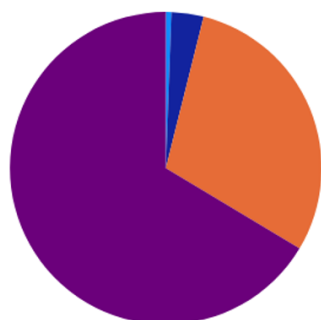
MODALITÉS D'ACCÈS

À définir en fonction du lieu et de la modalité de formation choisis.

PRISE EN COMPTE DU HANDICAP

Conformément à la réglementation (loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées ; articles D. 5211-1 et suivants du Code du travail), nous proposons des adaptations (durée, rythme, méthodes, supports pédagogiques, etc.) pour répondre aux besoins particuliers des personnes en situation de handicap. Le cas échéant, l'organisme de formation pourra mobiliser des compétences externes et les ressources ad hoc pour la recherche de solutions permettant l'accès aux formations.

SATISFACTION GLOBALE



Sur 15967 répondants :
87,93% se disent satisfaits,
78,92% se disent prêts à recommander nos formations.

- Pas du tout satisfait (0,97%)
- Plutôt pas satisfait (4,4%)
- Plutôt satisfait (31,2%)
- Très satisfait (63,43%)

Sur la base des réponses données par l'ensemble des publics formés par Réseau Canopé, du 01/09/2023 au 01/09/2024.

UNE DEMARCHE COLLABORATIVE, UNE OFFRE CONSTRUITE SUR MESURE

Cette brochure présente des exemples de prestations proposées par l'Atelier Canopé. L'équipe est à votre disposition pour échanger sur vos projets et construire avec vous une proposition sur mesure.

SOMMAIRE

RÉUSSITE ÉDUCATIVE, BIEN-ÊTRE7

Plurilinguisme : (R)éveiller les langues.....	7
Jeunes allophones : jouer pour apprendre le/en français	7
Ateliers interculturels en famille.....	8
Accompagnement à l'aide aux devoirs.....	8
Égalité filles / garçons : activités pour déconstruire les stéréotypes de genre.....	8
Émotions et gestion du stress : des techniques pour soi.....	9
Émotions et gestion du stress : des techniques et des pratiques pour un climat apaisé.....	9
Accompagnement du développement de l'estime de soi chez les jeunes.....	9

PARENTALITÉ ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION10

Un Serious Game pour travailler l'éducation aux médias et à l'information.....	10
Des vidéos pour aborder le(s) complot(s)	10

TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE 11

Des jeux de société pour aborder l'EDD	11
--	----

NUMÉRIQUE ET OBJETS TECHNOLOGIQUES.....12

Accompagnement d'un fablab éducatif et pédagogique	12
Découverte de la programmation à l'aide de robots.....	12
Usages des intelligences artificielles génératives (ou l'art du prompt).....	13
Intelligences artificielles génératives, usages et pratiques professionnels	13

IMAGE ET SON14

Les essentiels pour animer une webradio	14
La création d'un film d'animation	14

LUDOPÉDAGOGIE15

Jeu de piste Pégase pour découvrir les ODD	15
La création de jeux de société	15

FAIRE COLLABORER LES ACTEURS D'UN PROJET.....16

La coopération en équipe.....	16
Initiation à la conduite de projet.....	16

RESSOURCES17

AMÉNAGEMENT DES ESPACES18

Bien-être à l'école et compétences psychosociales

Le développement des compétences psychosociales constitue un levier majeur pour favoriser le bien-être matériel, physique, cognitif, psychologique ou social des enfants et des adultes. Il permet d'améliorer le fonctionnement individuel et relationnel, de construire des relations saines et positives, d'adopter des comportements favorables à la santé et de réduire les comportements à risque.

> Plurilinguisme : (R)éveiller les langues

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 ANIMATEURS AUPRÈS DES ENFANTS DE 3 À 12 ANS
👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation invite à découvrir comment éveiller de manière ludique le patrimoine linguistique et culturel de chaque enfant pour relever le défi d'une société plurilingue et multiculturelle.

OBJECTIFS

- Valoriser l'identité linguistique de chacun.
- Mener une activité ludique invitant les langues.

DESSCRIPTIF

- Introduction aux enjeux de l'éveil aux langues et du plurilinguisme.
- Expérimentation d'une variété d'activités incluant les langues.
- Échanges et conseils sur la mise en œuvre d'ateliers plurilingues dans son contexte.

> Jeunes allophones : jouer pour apprendre le/en français

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 INTERVENANTS DANS LES ACCUEILS DE MINEURS, ATSEM
👥 15 PARTICIPANTS

Le jeu est un puissant levier pour délier les langues et rendre ses compétences linguistiques opérantes. Cette formation en ludopédagogie permet de s'approprier des jeux pour favoriser cet apprentissage auprès d'un public de jeunes allophones.

OBJECTIFS

- Créer une ambiance ludique.
- Identifier le pouvoir linguistique d'un jeu.
- Adapter un jeu existant à un jeune allophone.

DESSCRIPTIF

- Repères sur le bénéfice du jeu dans l'apprentissage d'une langue.
- Sélection de jeux linguistiques.
- Apports de techniques de jeu stimulant le langage.

> Ateliers interculturels en famille

 3H  FORMATION
 PERSONNELS SCOLAIRES, ÉDUCATIFS, ASSOCIATIFS
 15 PARTICIPANTS

Les ateliers interculturels permettent d'ouvrir sa structure aux parents en les invitant à valoriser leur culture pour renforcer une coéducation mutuelle. Au cours de cette formation, les participants découvrent comment les mettre en place, dans leur contexte professionnel.

- OBJECTIFS**
- Mettre en valeur la culture de chacun.
 - Mener une activité interculturelle.
 - Développer un partenariat avec les familles.

- DESCRIPTIF**
- Repères sur les enjeux de l'interculturalisme.
 - Découverte d'un éventail d'activités interculturelles.
 - Échanges et conseils pour la mise en œuvre d'un projet interculturel dans son contexte.

> Accompagnement à l'aide aux devoirs

 3H À 6H  FORMATION
 PERSONNELS PÉRISCOLAIRES ET PERSONNELS D'ASSOCIATIONS
 15 PARTICIPANTS

Comment aider l'élève à faire ses devoirs ? À travers des exemples, en appui sur une sélection d'outils, cette formation permet d'apprendre à préparer, construire et animer une séance d'aide aux devoirs favorisant l'autonomie des élèves et l'échange entre pairs.

- OBJECTIFS**
- Poser un cadre de travail propice aux devoirs.
 - Conduire une séance d'aide aux devoirs.
 - Personnaliser son accompagnement.

- DESCRIPTIF**
- Repères sur les besoins d'un enfant dans la mise au travail.
 - Zoom sur la posture de l'accompagnant aux devoirs.
 - Méthodes pratiques de conduction de séance.
 - Échanges et conseils pour une mise en œuvre dans son contexte.

> Égalité filles / garçons : activités pour déconstruire les stéréotypes de genre

 3H  ANIMATION
 INTERVENANTS AUPRÈS DE JEUNES DE 10 ANS ET PLUS)
 15 PARTICIPANTS

Comment sensibiliser les jeunes à l'égalité filles / garçons, les aider à reconnaître et déconstruire les stéréotypes de genre ? En appui sur le jeu « C'est Cliché », les intervenants apprennent à les aborder avec les enfants et à les aider à en prendre conscience, à en débattre et à faire vivre la citoyenneté.

- OBJECTIFS**
- Identifier les stéréotypes de genre pour mieux les dépasser, en comprendre les mécanismes.
 - Identifier des jeux et ressources littéraires.
 - Organiser des activités pour favoriser les débats et faire vivre la citoyenneté.

- DESCRIPTIF**
- Apports théoriques.
 - Prise en main du jeu « C'est Cliché : déconstruisons les stéréotypes de genre ».
 - Découverte de quelques formes de débat et réflexion autour de leur animation.

> Émotions et gestion du stress : des techniques pour soi

 3H OU 6H  ANIMATION

 PERSONNELS DES COLLECTIVITÉS, EN PARTICULIER SERVICES ÉDUCATION ET JEUNESSE

 25 PARTICIPANTS

Cette formation apporte des clés pour renforcer ses compétences psychosociales, pour apprendre à mieux agir sur son niveau de stress et à prendre conscience de sa capacité d'action.

- OBJECTIFS**
- Identifier les enjeux des compétences psychosociales (CPS).
 - Intégrer et mobiliser des techniques de gestion du stress.

- DESSCRIPTIF**
- Éclairages théoriques relatifs aux compétences psychosociales (cognitives, sociales et émotionnelles).
 - Découverte et expérimentation de techniques de relaxation et de respiration pour agir sur son niveau de stress.
 - Travail sur sa posture et ses sensations corporelles.

> Émotions et gestion du stress : des techniques et des pratiques pour un climat apaisé

 3H OU 6H  ANIMATION

 INTERVENANTS AUPRÈS DES ENFANTS

 25 PARTICIPANTS

Le développement des compétences psychosociales est un atout pour l'amélioration du climat dans un groupe. Cette formation propose des ressources, des pratiques et des pistes pour contribuer au bien-être des enfants et agir sur le climat collectif.

- OBJECTIFS**
- Identifier les enjeux des compétences psychosociales (Compétences cognitives, émotionnelles, sociales).
 - Réfléchir à ses pratiques sous l'angle des CPS.
 - Mobiliser des outils et des pratiques autour du bien-être et de la gestion du stress.

- DESSCRIPTIF**
- Éclairages théoriques relatifs aux compétences psychosociales (cognitives, sociales et émotionnelles).
 - Réflexions et échanges autour des expériences de chacun.
 - Découverte des outils et des pratiques autour du bien-être.

> Accompagnement du développement de l'estime de soi chez les jeunes

 3H OU 6H  ANIMATION

 INTERVENANTS AUPRÈS DES ENFANTS

 25 PARTICIPANTS

Cette formation permet de mobiliser des gestes professionnels et d'identifier les facteurs qui influencent l'estime de soi chez les enfants et les adolescents, comme leviers utiles à leur réussite et leur bien-être.

- OBJECTIFS**
- Identifier et s'approprier les concepts liés à l'estime de soi et la confiance en soi.
 - Développer et mettre en place les conditions, les actions.

- DESSCRIPTIF**
- La confiance en soi et l'estime de soi des enfants et des adolescents : quelles articulations ? Définitions, dimensions, enjeux.
 - Découverte et expérimentation d'activités et d'outils. Réflexion autour des conditions de mise en œuvre et de la posture de l'adulte favorables au développement de l'estime de soi.

PARENTALITÉ ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Focus

Éducation aux Médias et à l'Information

L'éducation aux médias et à l'information (EMI) permet aux individus de comprendre et d'analyser les médias, de décrypter les informations qu'ils reçoivent et de développer leur esprit critique. Elle permet également de comprendre les enjeux du numérique, de prévenir les cyberviolences et le cyberharcèlement, en apprenant à utiliser les outils d'information et de communication numériques de manière responsable et raisonnée.

Enfin, l'EMI est un levier pour la citoyenneté numérique, en aidant les individus à participer activement à la vie démocratique en ligne.

> Un Serious Game pour travailler l'éducation aux médias et à l'information

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 INTERVENANTS AUPRÈS D'ENFANTS DE 8 ANS ET PLUS
👥 16 PARTICIPANTS

Cette formation permet d'expérimenter Classe Investigation, un serious game à travers lequel développer l'esprit critique des jeunes. En se mettant dans la peau d'un journaliste couvrant un fait divers, il s'agit de découvrir les contraintes du métier de journaliste, d'apprendre à présenter une information construite en fonction de diverses contraintes (format, métier...), à débattre et à défendre un point de vue.

OBJECTIFS

- Distinguer la notion d'information, sa définition, sa recherche, sa construction.
- Produire un contenu journalistique.
- Mettre en place une communication orale / écrite.

DESSCRIPTIF

- Expérimentation un jeu d'investigation pour comprendre le processus de construction d'une information d'actualité.
- Argumentation et débat.
- Rédaction d'un flash info.

> Des vidéos pour aborder le(s) complot(s)

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 INTERVENANTS AUPRÈS D'ADOLESCENTS
👥 12 PARTICIPANTS

Fake-news, rumeurs et théories du complot pullulent sur internet et les réseaux sociaux. Cette formation outille les intervenants qui aident les jeunes à apprendre à les repérer et à s'en prémunir.

OBJECTIFS

- Saisir les procédés et éléments constitutifs d'un complot.
- Vérifier la fiabilité de l'information.
- Adopter de bonnes pratiques et exercer l'esprit critique.

DESSCRIPTIF

- Exploitation et analyse de la vidéo d'un « faux complot ».
- Vérification d'information.
- Distanciation et mise en pratique de l'esprit critique.

TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE

> Des jeux de société pour aborder l'EDD

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 INTERVENANTS AUPRÈS D'ENFANTS ET/OU D'ADOLESCENTS
👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation offre un panorama de jeux permettant de sensibiliser les enfants au dérèglement climatique et à l'adoption de comportements écoresponsables.

- OBJECTIFS**
- Connaître les principes essentiels de ludopédagogie.
 - Identifier et expérimenter des jeux de société pour aborder le dérèglement climatique.
 - Échanger autour des thématiques de l'Éducation au Développement Durable.

- DESSCRIPTIF**
- Les bases sur l'utilisation et l'accompagnement de jeux.
 - Expérimentation de jeux.
 - Retour sur pratique et échanges.



NUMÉRIQUE ET OBJETS TECHNOLOGIQUES

Focus

Un fablab pour les enfants et les adolescents

Un fablab, espace dédié à la création, à l'innovation et à la collaboration, offre un accès à des outils de fabrication numérique sécurisés et favorise l'apprentissage par la pratique et le partage des connaissances. Il sensibilise ses utilisateurs au développement durable en encourageant la réutilisation des objets, l'utilisation de matériaux recyclés et la réparation, réduisant ainsi l'empreinte carbone associée à la production. Il permet enfin de donner vie aux idées, d'acquérir des compétences techniques et de contribuer à la résolution de problèmes.

Des robots éducatifs, pour quoi faire ?

Leur aspect ludique et interactif suscite l'intérêt des enfants. Ces activités offrent une expérience d'apprentissage concrète et motivante à travers laquelle les enfants développent leurs compétences technologiques, numériques, sociales, émotionnelles et leur créativité.

> Accompagnement d'un fablab éducatif et pédagogique

🕒 6H ⚙️ FORMATION

👤 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS, PERSONNELS D'ASSOCIATIONS

👥 15 PARTICIPANTS

Vous disposez d'un fablab ? Nos formateurs vous accompagnent dans la prise en main de votre matériel et identifient avec vous des activités éducatives et de découverte du matériel à proposer à votre public.

- OBJECTIFS**
- S'approprier un espace collaboratif équipé d'outils de fabrication numérique.
 - Identifier des activités éducatives à proposer au jeune public.
 - Favoriser la créativité, l'innovation, l'apprentissage et la collaboration.

- DESSCRIPTIF**
- Partage d'idées et de créations déjà réalisées par les participants.
 - Acquisition des compétences techniques pour concevoir, créer et réaliser avec le matériel disponible.
 - Présentation et expérimentation d'activités éducatives.

> Découverte de la programmation à l'aide de robots

🕒 3H ⚙️ FORMATION

👤 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS, PERSONNELS D'ASSOCIATIONS

👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation permet de s'initier au codage informatique pour être en mesure d'animer des activités simples, ludiques et collaboratives avec des robots. Elles permettent aux enfants de développer leurs compétences langagières et géospatiales, leur capacité de communication, leur imagination et leur font percevoir l'implication du numérique dans leur quotidien.

- OBJECTIFS**
- Cerner les notions de programmation informatique.
 - Réaliser des programmes simples.
 - Mettre en œuvre des activités d'initiation à la programmation et à la robotique pour des enfants de 3 à 15 ans.

- DESSCRIPTIF**
- Présentation d'activités d'initiation à la programmation informatique.
 - Découverte d'applications et de logiciels d'initiation à la programmation.
 - Prise en mains de robots programmables utilisables avec les enfants.

> Usages des intelligences artificielles génératives (ou l'art du prompt)

 3H  FORMATION
 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS
 12 PARTICIPANTS

Les intelligences artificielles génératives permettent de gagner du temps dans la rédaction de textes. En expérimentant les modèles, les participants se perfectionnent dans la création des prompts efficaces et adaptés à leurs besoins spécifiques pour guider l'intelligence artificielle dans la génération de réponses pertinentes et cohérentes.

- OBJECTIFS**
- Identifier les grands principes de l'ingénierie du prompt.
 - Identifier les opportunités et les limites des modèles génératifs.
 - Utiliser une intelligence artificielle générative pour assister son travail.

- DESCRIPTIF**
- Initiation au prompt.
 - Méthodologie du prompt.
 - Présentation d'une banque de prompts collaborative.
 - Opportunités et limites des modèles génératifs.

> Intelligences artificielles génératives, usages et pratiques professionnels

 6H  FORMATION
 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS
 12 PARTICIPANTS

Les intelligences artificielles génératives offrent de nouvelles opportunités pour enrichir les pratiques professionnelles des personnels des services administratif, culturel, éducatif, de direction... Cette formation propose de découvrir les principes, les avantages et les limites des intelligences artificielles dans un contexte professionnel. La configuration de chatbots, la conception de prompts efficaces pour une utilisation immédiate en situation professionnelle sont traitées à travers des activités pratiques.

- OBJECTIFS**
- Identifier les concepts fondamentaux des IA génératives et leur utilisation dans divers contextes professionnels.
 - Expliquer les avantages et les limites de l'utilisation des IA génératives dans les services culturels, éducatifs et administratifs ou de direction.
 - Utiliser des outils et des applications d'IA générative pour des activités spécifiques, telles que la configuration de chatbots et la rédaction de prompts.

- DESCRIPTIF**
- Concepts de base des modèles d'IA courants.
 - Avantages et limites de l'IA générative.
 - Présentation des principaux outils disponibles et cas d'utilisation.
 - Introduction aux chatbots.
 - Configuration d'un chatbot pour les musées et autres services.
 - Techniques de rédaction de prompts efficaces.
 - Exercices pratiques adaptés aux contextes professionnels des participants.
 - Discussion sur les implications éthiques et sociétales.
 - Études de cas et analyses critiques.

Son et image : webradio, podcast, photo, vidéo et film d'animation

Le travail du son et de l'image avec les jeunes présente divers avantages : il favorise la compréhension du monde actuel, développe le sens critique des médias, encourage la créativité et l'expression, améliore les compétences en communication et langage, et cultive une appréciation artistique. Ces pratiques stimulent le développement global des enfants et les exposent à diverses formes artistiques, renforçant ainsi leur appréciation de l'art et de la culture.

> Les essentiels pour animer une webradio

🕒 6H ⚙️ FORMATION

👤 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS, PERSONNELS D'ASSOCIATIONS

👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation propose aux animateurs d'apprendre à mener des activités pour pratiquer la webradio avec des jeunes afin de les inviter à chercher des informations, à vérifier leurs sources, à développer leur expression orale, artistique et culturelle, à expérimenter le travail en équipe, à renforcer la confiance en soi.

- OBJECTIFS**
- S'approprier les codes de la webradio.
 - Produire une webradio en utilisant différents matériels.
 - Mener un projet éducatif avec les enfants ou les jeunes.

- DESSCRIPTIF**
- Présentation des codes des médias radiophoniques.
 - Découverte de l'intérêt éducatif de la webradio et du podcast.
 - Prise en main du matériel.
 - Mise en situation de création pour apprendre à écrire et dire pour un média oral.
 - Pistes d'exploitation avec les enfants ou les jeunes.

> La création d'un film d'animation

🕒 6H ⚙️ FORMATION

👤 PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS, PERSONNELS D'ASSOCIATIONS

👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation propose une initiation à la création de vidéos d'animation à l'aide d'outils numériques, une activité collaborative qui permet, à travers un projet commun, de stimuler la créativité et l'expression artistique, de favoriser la collaboration et de renforcer la confiance et l'estime de soi.

- OBJECTIFS**
- Identifier différentes techniques d'animation vidéo.
 - Produire un film d'animation avec des enfants.

- DESSCRIPTIF**
- Découverte des codes du film d'animation.
 - Les différentes techniques d'animation vidéo.
 - Tournage et montage d'une vidéo d'animation.

Ludopédagogie et escape games

Le jeu tient un rôle essentiel dans le développement des jeunes et des enfants. Sur le plan physique, il favorise le développement moteur et musculaire. Sur le plan cognitif, il encourage la créativité, la résolution de problèmes, la prise de décision et la pensée critique. Sur le plan social, il permet de coopérer, d'apprendre à respecter les règles et à communiquer. Il invite aussi les enfants, à travers l'expérimentation de diverses situations, à développer leur intelligence émotionnelle et leur empathie.

> Jeu de piste Pégase pour découvrir les ODD

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 INTERVENANTS PÉRISCOLAIRES OU ASSOCIATIFS
👥 12 PARTICIPANTS

Une formation à la prise en mains d'une aventure numérique interactive à travers laquelle les joueurs découvrent les 17 objectifs de développement durable en utilisant l'exposition Good Planet.

- OBJECTIFS**
- Identifier les Objectifs de Développement Durable.
 - Expérimenter un jeu de piste numérique basée sur les photographies de Yann Arthus Bertrand.
 - S'approprier des ressources ou activités en lien avec les thématiques données
- DESSCRIPTIF**
- Expérimentation d'un jeu de piste basé sur les posters de Yann Arthus Bertrand illustrant les ODD
 - Prise en main de l'application Pégase
 - Proposition d'activités pour sensibiliser aux ODD

> La création de jeux de société

🕒 3H ⚙️ FORMATION
👤 PARENTS, FAMILLES, PERSONNELS DE COLLECTIVITÉS, PERSONNELS D'ASSOCIATIONS
👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation invite les participants à expérimenter, en groupes, la création d'un jeu afin de pouvoir en faire créer à leur tour aux enfants.

- OBJECTIFS**
- Identifier les différentes modalités de création de jeux.
 - S'approprier les étapes de la création d'un jeu.
- DESSCRIPTIF**
- Découverte et analyse de différents types de jeux.
 - Présentation des différentes modalités de création de jeux.
 - Expérimentation de création de jeux et mutualisation des projets imaginés.
 - Réflexion sur une méthode pour faire créer des jeux à des enfants ou des adolescents.

FAIRE COLLABORER LES ACTEURS D'UN PROJET

Focus

Co-design et facilitation

Le co-design est une méthode pour trouver des solutions concrètes à vos problématiques en vivant vos valeurs et en donnant du sens.

Les méthodes du co-design et de la facilitation changent les postures individuelles, augmentent la force du collectif, en impliquant toutes les personnes concernées par un projet et en mettant les usagers d'un service au centre de sa conception.

> La coopération en équipe

🕒 3 À 6H ⚙️ FORMATION
👤 CADRES DE PROXIMITÉ (SECTEUR SOCIO-ÉDUCATIF)
👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation vise à développer une posture de facilitateur. Le facilitateur implique et anime l'équipe de manière à favoriser l'engagement, la collaboration et l'expression de chacun. Il veille à l'amélioration continue du travail des équipes.

- OBJECTIFS**
- Se positionner comme manager « facilitateur ».
 - Mobiliser des techniques et des outils coopératifs en favorisant l'esprit d'équipe.
 - Questionner ses pratiques.

- DESSCRIPTIF**
- Introduction aux rôles et postures du facilitateur.
 - Expérimentation, analyse et appropriation d'outils et techniques.
 - Partage et échange de pratiques.

> Initiation à la conduite de projet

🕒 3 À 6H ⚙️ FORMATION
👤 ANIMATEURS ET/OU CADRES DE PROXIMITÉ (SECTEUR SOCIO-ÉDUCATIF)
👥 15 PARTICIPANTS

Cette formation permet aux participants de s'approprier les étapes clés de la conduite de projet pour accompagner un collectif à le mettre en œuvre, en utilisant des techniques et des outils issus de la démarche de projet.

- OBJECTIFS**
- Élaborer, structurer et conduire un projet.
 - Mobiliser des outils et des méthodes de conception, d'animation de projet et d'implication des acteurs.

- DESSCRIPTIF**
- Repères des composantes essentielles d'un projet.
 - Élaboration d'un projet à partir de cas pratiques.
 - Expérimentation de techniques de créativité.
 - Partages autour de la démarche projet.



Réseau Canopé propose un panel de **services et de ressources numériques** à destination des établissements scolaires, des centres de loisirs, des bibliothèques, ludothèques, médiathèques, maisons de quartier...

Pour faciliter la prise en main de celles-ci et appréhender leur utilisation en contexte professionnel, nos équipes vous accompagnent en proposant des formations.



ESCAPE GAME : ENTRONS DANS LE JEU POUR SORTIR DU CYBERHARCÈLEMENT

Une collégienne est victime de cyberharcèlement. Faites preuve de coopération pour comprendre son histoire et l'aider. Prolongez l'escape game par un temps de réflexion et de débat pour prévenir des situations de harcèlement et détecter plus facilement les signaux faibles.

Un game pour sensibiliser les jeunes à partir de 11 ans.



<https://cano.pe/2o5>



ESCAPE GAME : MISSION JAURÈS

Entre énigmes, manipulation et immersion par le numérique les élèves entrent dans l'histoire de la laïcité ! Ce jeu immersif répond aux attentes institutionnelles de sensibilisation et de formation des élèves/jeunes aux principes de la laïcité et à ses enjeux.



reseau-canope.fr/escape-game-mission-jaures.html



PETITS ATELIERS

La plateforme « Petits ateliers » constitue une offre inédite pour animer des ateliers ludiques et éducatifs pour les enfants de 3 à 11 ans.



petitsateliers.fr



LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE

Le site les valeurs de la République a pour objectif la transmission de valeurs républicaines telles que la liberté, l'égalité, la fraternité, la laïcité... Cet outil de référence regroupe de multiples ressources autant pour la culture humaniste que pour l'enseignement moral et civique.



reseau-canope.fr/valeurs-de-la-republique.html



SOLDOC/SOLDOC+

SOLDOC est une solution documentaire pour les CDI des collèges et lycées. Elle comprend le logiciel de gestion documentaire BCDI et le portail d'accès et de recherche e-sidoc. Un service supplémentaire d'hébergement externalisé des deux applications est inclus dans la solution documentaire SOLDOC+.



solutionsdocumentaires.fr



PÉGASE

L'application Pégase vous permet de créer facilement des parcours d'activités, jeux de piste ou visites virtuelles. Gérez vos médias (textes, images, vidéos et sons) pour réaliser les énigmes et les publier sous la forme d'une application tablette grâce à l'interface en ligne.



pegase.canope-ara.fr

AMÉNAGEMENT DES ESPACES

Vous souhaitez initier un projet de réaménagement d'une ou plusieurs cours d'école, de collège ou de lycée ? Réseau Canopé vous accompagne à chaque étape.

De nombreuses collectivités nous ont déjà fait confiance afin de mener à bien le réaménagement de cours d'école : les régions Centre-Val-de-Loire et Normandie, ou encore les villes de Saint-Etienne, Limoges, Metz ou Pontarlier.

Une démarche en 5 phases pour vous

01 Échanger, se projeter



03 Mettre en forme



02 Construire et imaginer ensemble



01 Rapport d'étonnement

Partageons nos regards

Observer l'existant, les pratiques, les ressentis, les envies des enfants et de l'ensemble des usagers de la cour et de ses abords.



02 Hackathon

Ouvrons le champ des possibles

Vivre une journée tous ensemble pour faire émerger en équipe les meilleures idées et maquetter les propositions d'aménagement des espaces extérieurs.



03 Accélérateur

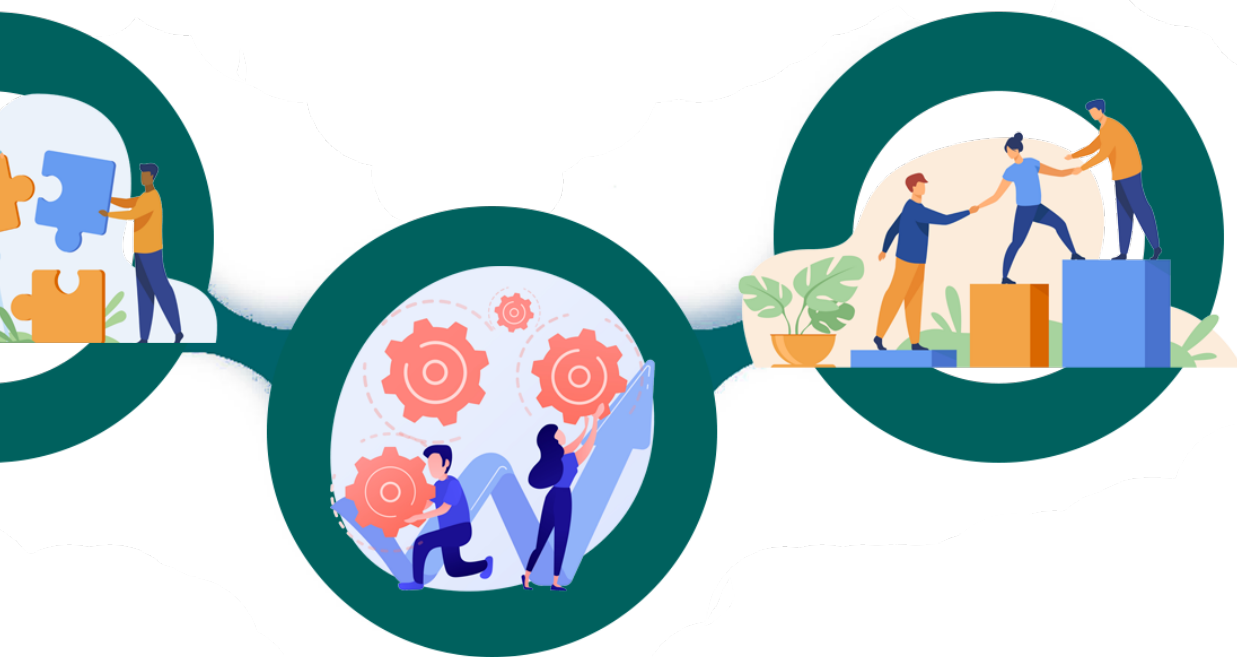
Convergeons vers le cœur du projet

Établir des préconisations pour les architectes, paysagers, designers et constructeurs, à partir des propositions issues du hackathon.

Notre projet d'aménagement de cour

les préconisations

05 Accompagner, former



04 Préparer le changement



04 ExpériCour

Anticipons de nouvelles modalités

En attendant la nouvelle cour, préparer l'évolution des pratiques et maintenir la dynamique en testant des aménagements temporaires et les usages pédagogiques associés.



05 Usages et formations

Vivons ensemble notre cour

Une fois le chantier livré, accompagner les adultes dans leur quotidien pour faire vivre ce nouvel espace et favoriser le bien-être de chacun.

**RÉSEAU CANOPÉ
ATELIER CANOPÉ 89 - AUXERRE**

12 bis Bd Gallieni
89000 - Auxerre

03 76 24 01 75
contact.atelier89@reseau-canope.fr

cano.pe/89auxerre

© 2025