

Octobre 2019
à juin 2020

LES
RENDEZ-
VOUS
CANOPÉ

DE L'ATELIER CANOPÉ 11 - CARCASSONNE

Animations
Événements pédagogiques
Accueil de classes

L'Atelier Canopé de l'Aude propose cette année **plus de 40 animations** portant sur des questions liées à l'actualité éducative du moment comme « La semaine des mathématiques » ou « le Printemps de l'Éducation aux Médias et à l'Information », événement proposé par Canopé DT Occitanie.

Ces animations gratuites et ouvertes à toutes et à tous s'adressent à l'ensemble de la communauté éducative (enseignants, parents, formateurs, CPE, personnels médico-sociaux, AESH, animateurs...) que nous souhaitons accompagner dans leurs missions quotidiennes. Certaines animations sont plus adaptées aux professionnels de l'Éducation, d'autres aux familles. Nos propositions s'articulent autour de 3 axes principaux, la pédagogie, la Culture et le numérique éducatif avec en filigrane : **l'innovation**. La finalité de notre action reste de favoriser le bien-être et la réussite des enfants et des jeunes.

Organisation et repères

Dans la première partie de ce livret, retrouvez les animations proposées aux professionnels de l'Éducation et aux familles. La plupart de ces animations se déroulent le mercredi après-midi à l'Atelier Canopé de l'Aude situé à Carcassonne. Des Ateliers spécifiques proposés aux « familles » se déroulent le samedi matin de 10h à 13h à Carcassonne et se délocalisent à la médiathèque du Grand Narbonne certains mercredis. Ces ateliers permettent de découvrir des activités éducatives et culturelles inédites comme l'Escape Game ou encore la réalité virtuelle, les professionnels de l'Éducation y sont également les bienvenus. La seconde partie de ce livret présente des ateliers proposés aux classes à l'occasion d'événements pédagogiques, comme la semaine des mathématiques.

Méthode d'inscription pour l'ensemble des animations

Il est possible de s'inscrire sur notre site internet : cano.pe/11carcassonne

Vous accéderez au descriptif complet de chaque animation, cela nécessite juste de créer un compte personnel (gratuit) sur Réseau Canopé.

Si vous souhaitez une inscription « expresse »

Utilisez le formulaire en ligne : frama.link/animations-2019-2020

En cas de problème contactez-nous :

Par mail contact.atelier11@reseau-canope.fr

Ou par téléphone : 04 68 25 77 34 (du mardi au vendredi de 9 heures à 12 heures et de 13h30 à 18 heures)

Fabrice Fauci
Directeur
Atelier Canopé
de l'Aude



A N I M A T I O N S

LES ATELIERS
EN FAMILLE

Vivre un escape game historique en famille

Venez en famille avec vos enfants âgés de 10 à 16 ans participer à un **escape game éducatif sur le thème des deux guerres mondiales**: fouille, recherche d'indices, résolution d'énigmes, en équipe, de manière collaborative.

Niveau: Familles et professionnels de l'éducation

**Samedi 5/10/2019
de 10 h 00 à 12 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

Attention: un nombre minimum de participants est requis pour la tenue de l'animation.



LES ATELIERS
DU MERCREDI

À la découverte d'eTwinning – niveau 1

Apprenez à concevoir un projet collaboratif avec des **partenaires européens**. Motivez vos élèves grâce aux outils numériques d'eTwinning et aux échanges avec des élèves d'autres pays. Prêts à diversifier vos pratiques pédagogiques ? Inscrivez-vous pour découvrir eTwinning!

Niveau: École – collège – lycée

**Mercredi 9/10/2019
de 14 h 00 à 16 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
DU MERCREDI



Petit Prince, dessine-moi un mouton

Jean-Noël Sarraïl, conseiller pédagogique en éducation musicale et auteur-compositeur-interprète, propose un atelier autour de la sortie de son dernier ouvrage *Dessine-moi un mouton*. Ce livre-CD contenant 23 chansons originales revisite le voyage du Petit Prince ainsi que l'histoire de la ligne Aéropostale née à Toulouse il y a un siècle. J.-N. Sarraïl présentera des pistes d'exploitation pédagogique interdisciplinaires : musique, français, arts plastiques et histoire-géographie en alternant phases de présentation et de mise en situation : réécriture de textes, travail vocal, exploitation d'illustrations originales (aquarelle et fusain), histoire de la ligne Latécoère, etc.

Niveau: École – collège – parents – périscolaire

**Mercredi 16/10/2019
de 14 h 00 à 16 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS EN FAMILLE

S'amuser et apprendre avec des robots

Découvrez les bases de l'algorithmique et de la programmation de manière ludique avec des petits robots à travers différentes activités et situations pédagogiques : défis, parcours, pour tous les cycles. Enseignants, parents, animateurs, venez découvrir ces activités adaptées aux **enfants de 5 à 11 ans** qui sont les bienvenus.

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

Mercredi 6/11/2019
de 14 h 00 à 15 h 30

À la Médiathèque du Grand Narbonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Découvrir des outils numériques variés pour optimiser son enseignement

Découvrez des services en ligne gratuits, utiles aux enseignants pour rendre les cours plus attractifs et dynamiques ; utiles aux élèves pour apprendre, collaborer et développer les compétences du XXI^e siècle. Cet atelier abordera l'édition et la

création de contenus multi-médias, cartes mentales, présentations originales, etc.

Niveau : École – collège – lycée

Mercredi 13/11/2019
de 14 h 00 à 15 h 30

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Compétences psychosociales, en théorie et en pratique

Cette animation propose de clarifier la notion de compétences psychosociales et de **présenter la mallette pédagogique départementale** développée en partenariat par la DSDEN, Canopé, des infirmiers et des enseignants. Constitué de nombreux supports variés, cet outil s'adresse aux enseignants et aux personnels médico-sociaux qui souhaitent aborder cette question sur le long terme, ponctuellement ou dans le cadre de la **liaison école-collège**.

Niveau : École – collège

Mercredi 20/11/2019
de 14 h 00 à 16 h 00

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Mettre en œuvre une Webradio dans son établissement

Comment produire et diffuser une Webradio scolaire au sein de son établissement pour développer des compétences transversales variées via la pédagogie de projet ?

Niveau : École – collège – lycée – périscolaire

Mercredi 20/11/2019
de 14 h 00 à 15 h 30

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Quels outils numériques au service des élèves à besoins éducatifs particuliers ?

Découvrez des outils numériques et des ressources pertinentes au service de la **différenciation pédagogique**, notamment dans le cadre d'adaptations permettant de répondre aux besoins spécifiques des élèves à besoins éducatifs particuliers.

Niveau : École – collège

Mercredi 27/11/2019
de 14 h 00 à 15 h 30

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

ÉVÈNEMENT PHARE

**Aude à l'école 2019 :
Une Éducation
partagée**

Quotidiennement, chaque enfant est accompagné par de nombreux adultes référents : parents, enseignants, ATSEM, AESH, personnels des temps périscolaires... Comment articuler l'action de ces accompagnants et mettre en œuvre une véritable éducation partagée au service du bien-être et de la réussite de l'enfant ? Telles sont les questions auxquelles cette nouvelle édition d'« Aude à l'école » tentera de répondre.

Au programme de cet événement majeur développé en partenariat par la DSDEN, l'Atelier Canopé, l'OCCE, l'INSPE et le Conseil départemental : conférences, tables rondes, agoras et visite d'un espace d'exposition composé d'éditeurs et d'associations éducatives et culturelles locales.

Niveau : École et partenaires

**Mercredi 4/12/2019
de 8 h 30 à 16 h 30**

LES ATELIERS
EN FAMILLE**Retracez l'épopée des
missions Apollo**

À l'aide d'une maquette de la fusée Saturn 5 entièrement démontable, cet atelier propose de **retracer l'épopée des missions Apollo** qui ont conduit aux premiers pas de l'Homme sur la Lune. Venez en famille avec vos **enfants âgés de 8 à 15 ans** participer à cet atelier proposé par M. Sarraill, animateur et formateur en astronomie auprès des enseignants de l'académie de Toulouse. Ce sera aussi l'occasion d'échanger sur l'actualité Armstrong - Apollo et le retour de Thomas Pesquet dans la station ISS. Les professionnels de l'éducation y trouveront des pistes pédagogiques transversales : sciences, mythologie, histoire, cinéma, musique, etc.

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

**Samedi 7/12/2019
de 10 h 00 à 12 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

Lieu : Hôtel du département et au Centre de gestion de la fonction territoriale

La procédure d'inscription sera transmise au public cible.

LES ATELIERS
DU MERCREDI**Création d'un film
d'animation en stop
motion avec sa classe**

Découvrir **la méthodologie pour réaliser des courtes séquences vidéo d'animation en stop motion (image par image)**. Au programme : définition du projet pédagogique, écriture, synopsis, story-board, création des décors, captation et montage final. Présentation de plusieurs solutions techniques (webcam, visualiseur, tablettes ou smartphones, logiciel dédié).

Niveau :

École – collège – périscolaire

**Mercredi 11/12/2019
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS EN FAMILLE

Vivre un escape game autour de la citoyenneté

Venez participer à un Escape Game éducatif autour des Valeurs de la République : fouille, recherche d'indices, résolution d'énigmes, en équipe, de manière collaborative pour découvrir **une activité ludique, éducative et culturelle favorisant l'intelligence collective**. Enseignants, parents, animateurs, venez tester cette activité adaptée aux enfants de 10 à 15 ans qui sont les bienvenus.

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

**Mercredi 8/1/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À la Médiathèque du Grand Narbonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Intégrer un escape game dans ses pratiques pédagogiques

Venez découvrir une nouvelle approche pédagogique ludique favorisant la **collaboration et l'intelligence collective** ; vous

participerez à un escape game autour des Valeurs de la République avant d'en analyser tous les rouages : fouille, recherche d'indices, résolution d'énigmes, en équipe, de manière collaborative.

Niveau :
École – collège – périscolaire

**Mercredi 15/1/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

L'apprentissage dans un climat de bienveillance

Atelier s'appuyant sur **les dernières recherches en neurosciences** visant à découvrir un cycle de la formation professionnelle créé par Catherine Dumonteil-Kremer (auteur, formatrice, éducatrice Montessori) intitulé « Vivre et Grandir Ensemble : Apprendre dans un climat de bienveillance ». Différents thèmes seront abordés : l'écoute dans **la relation aux enfants et adolescents, la compréhension des émotions, le jeu, un outil pédagogique, le développement du cerveau**. Atelier mené par Léna Feldmann, formatrice.

Niveau : École – collège – parents – périscolaire

**Mercredi 22/1/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

Lieu : Atelier Canopé 11 – Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Apprendre à programmer avec des robots

En partant des compétences à acquérir autour de l'apprentissage du code et de la programmation selon les programmes scolaires de 2016, vous découvrirez des **activités pédagogiques ludiques et variées à mettre en œuvre en classe** : défis, parcours, pour tous les cycles, basés sur l'utilisation de robots (Blue-Bot, Thymio, mBot) et de logiciels adaptés (ScratchJr, Scratch, mBlock). Ce sera également l'occasion d'aborder les compétences transversales associées : langage, logique et raisonnement, créativité, collaboration, pédagogie de projet, etc.

Niveau :
École – collège – périscolaire

**Mercredi 29/1/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
EN FAMILLE**Défi robots en famille**

Venez découvrir avec vos **enfants âgés de 5 à 15 ans des activités éducatives ludiques et innovantes** basées sur la programmation de petits robots, la notion d'algorithme et l'utilisation de logiciels dédiés. Ces activités, qui peuvent également être menées à la maison, ont un potentiel éducatif intéressant et permettent de développer des aptitudes essentielles, notamment la créativité, la logique, le raisonnement et le langage.

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

Samedi 1/2/2020
de 10 h 00 à 12 h 00

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



★ Événement du mois

LES ATELIERS
DU MERCREDILES ATELIERS
EN FAMILLE**Des jeux de logiques et de mathématiques pour apprendre en s'amusant**

Venez découvrir en famille des jeux qui permettent de développer de nombreuses compétences mathématiques au quotidien tout en s'amusant : calcul mental, logique, symétrie...

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

Mercredi 26/2/2020
de 14 h 00 à 15 h 30

Lieu : Médiathèque du Grand Narbonne

Construire un jeu vidéo pour construire des compétences en littérature

Cet atelier propose une approche inédite pour **adapter un récit [dès la Grande Section] en mini-jeu vidéo** et travailler ainsi sur la structure d'un conte ou d'une narration au moyen d'une application tablette dédiée (Bloxels). Créativité, écriture, collaboration, structuration, etc. seront au programme.

Niveau :
École - collège - périscolaire

Mercredi 4/3/2020
de 14 h 00 à 15 h 30

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES RENCONTRES
DE L'ANNÉE**Ciné Poème à Limoux**

En partenariat avec la DSDEN, la communauté de communes du Limouxin et la Ville de Limoux, l'Atelier Canopé 11 propose une édition délocalisée du festival national Ciné Poème. À cette occasion, des classes assisteront à des projections de courts-métrages ancrés dans un univers poétique et donneront leur coup de cœur. Ils

rencontreront un professionnel du cinéma et un poète. Une projection est également proposée aux familles en soirée en présence des artistes.

Niveau : École – collège – familles

Date à confirmer

Lieu : Cinéma de Limoux

LES ATELIERS DU MERCREDI

Créer des activités simples avec Scratch 3.0

Cet atelier propose de découvrir et d'expérimenter les possibilités de base offertes par la plateforme Scratch 3.0 pour une utilisation en classe (cycle 3 et 4) : découverte de l'interface et des blocs de programmation, création des éléments de décor, déplacements, interactions, utilisation de variables, de boucles, élaboration d'un scénario, etc. Ce sera également l'occasion de faire des liens avec les compétences transversales associées : langage, logique et raisonnement, créativité, collaboration, pédagogie de projet, etc.

Niveau :
École – collège – périscolaire

**Mercredi 11/3/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS EN FAMILLE

Jeux mathématiques en famille

Venez découvrir en famille des jeux qui permettent, au quotidien, de développer de nombreuses compétences mathématiques tout en s'amusant : calcul mental, logique, symétrie...

Nous vous attendons pour relever les différents défis.

Niveau : Familles
et professionnels de l'éducation

**Samedi 14/3/2020
de 10 h 00 à 12 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Le numérique au service des Arts et de la Culture

Découvrir et s'approprier des outils et dispositifs numériques variés permettant de mettre l'élève (et l'enseignant) en situation de créateur de contenus et de valoriser ses productions. **Création de contenus multimédia enrichis (images, sons, QR Codes et réalité augmentée)** et publication seront les points essentiels abordés dans cet atelier.

Niveau : École – collège – lycée – périscolaire

**Mercredi 18/3/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



LES ATELIERS DU MERCREDI



Rencontrez Zarno, Artiste patamodeleur

Qui n'a jamais pris plaisir à modeler la matière et à recréer le monde à l'image de son propre idéal ? C'est d'un geste sûr que Zarno transforme la pâte polymère à l'image du monde de ses rêves jusqu'à celui de ses pires cauchemars.

Venez rencontrer l'artiste Zarno patamodeleur, il vous présentera sa démarche de création et vous mettra en activité. Vous découvrirez comment solliciter l'imagination et la créativité de l'enfant par l'apprentissage du modelage et du récup'Art.

Niveau : École – collège – lycée – périscolaire

**Mercredi 1/4/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Fake news, rumeurs et théories du complot

Connaître les grands principes de fonctionnement d'internet et du web pour comprendre les **mécanismes menant à la création de fausses informations** ; savoir faire preuve d'esprit critique pour éviter de les propager. Cet atelier proposera également des outils et des ressources à utiliser en classe pour aborder ces thèmes avec ses élèves.

Niveau : École – collège – lycée – périscolaire

**Mercredi 22/4/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS EN FAMILLE

Comment fonctionne mon application préférée ?

Venez **découvrir avec vos enfants âgés de 11 à 15 ans** le fonctionnement des applications utilisées quotidiennement par les jeunes. Il s'agira surtout d'aborder la question des **ressorts psychologiques exploités par les fabricants** pour rendre les utilisateurs « accros ».

Cet atelier s'appuiera sur l'analyse

d'une Websérie et sur un échange pour nourrir cette réflexion.

Niveau : Familles et professionnels de l'éducation

**Samedi 25/4/2020
de 10 h 00 à 12 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES RENCONTRES DE L'ANNÉE



Comprendre les mécanismes de l'information

Aujourd'hui, chacun reçoit un **flux d'informations sans l'avoir choisi**, souvent orienté et proposé par de grandes plateformes, par des réseaux sociaux, par des moteurs de recherche. Ces modifications interrogent notre **relation à l'information et aux pratiques des jeunes et des adultes** : risque ou opportunité ? Quel accompagnement proposer aux jeunes, à la maison ? à l'école ? Voici les points qui seront abordés lors de cette rencontre-débat à laquelle participeront plusieurs praticiens et professionnels des médias et de l'enseignement.

Niveau : Ouvert à tous

**Mardi 28/4/2020
de 18 h 30 à 20 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES RENCONTRES
DE L'ANNÉE

**Rencontre avec un
auteur de littérature
de jeunesse**

Dans la continuité de la
rencontre avec Benjamin
Lacombe, **nous vous
proposerons une animation
avec un auteur de littérature de
jeunesse.**

Niveau : Ouvert à tous

**La date de rencontre et le nom
de l'artiste vous seront
communiqués ultérieurement.**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
EN FAMILLE

**Apprendre à créer des
jeux vidéo avec facilité**

Cet atelier propose une approche
 inédite pour adapter un récit en
 mini-jeu vidéo et travailler ainsi
 sur la structure d'un conte ou
 d'une narration au moyen de
 l'application tablette dédiée
 Bloxels. Créativité, écriture,
 collaboration, structuration, etc.
 seront au programme.

Niveau :
École - collège - périscolaire

**Mercredi 6/5/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

Lieu : Médiathèque du Grand
Narbonne

LES ATELIERS
DU MERCREDI

**Monter son projet
eTwinning – niveau 2**

Découvrez des outils pertinents
 et sachez mettre en œuvre une
 démarche de travail collaboratif
 avec une **classe d'un pays
 européen**, dans une langue
 étrangère (ou non) ; soyez à l'aise
 avec divers outils en ligne et
 hors-ligne pour mener un projet
 innovant.

Niveau : École - collège - lycée

**Mercredi 13/5/2020
de 13 h 30 à 16 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
DU MERCREDI

**Création d'un web-
documentaire**

Mobiliser des outils numériques
 en croisant la photo, la vidéo et
 la narration sonore pour faire
 apprendre, échanger,
 communiquer en s'engageant
 dans un projet collaboratif avec
 la création d'un web-
documentaire.

Niveau : École - collège - lycée -
périscolaire

**Mercredi 27/5/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



LES ATELIERS DU MERCREDI



Découvrir l'Impression 3D au Fablab du lycée Jules Fil

Vous êtes curieux des technologies innovantes et désirez apprendre à les maîtriser ? Venez découvrir les perspectives et le potentiel pédagogique de l'impression 3D. Cet atelier proposé **en partenariat avec le Fablab du lycée Jules Fil de Carcassonne** dans ses locaux abordera les bases nécessaires à la mise en œuvre d'un **projet d'impression 3D** dans votre classe.

Ce sera également l'occasion de découvrir ce Fablab, véritable tiers lieu offrant un accompagnement et des outils pour réaliser divers projets de conception, dans un esprit de collaboration et de partage de connaissances.

Niveau: École – collège – lycée – périscolaire

**Mercredi 3/6/2020
de 14 h 00 à 16 h 00**

Lieu: Fablab du lycée Jules Fil à Carcassonne

LES RENCONTRES DE L'ANNÉE

Lire c'est partir

L'association partenaire de l'Atelier Canopé de l'Aude « Lire c'est partir » vous accueillera à l'Atelier Canopé de l'Aude avec **ses livres, ses séries et ses CD à 0,80 € l'unité qui sont adaptés aux enfants de 3 à 12 ans.**

Enseignants, parents, enfants, membres d'associations, venez découvrir ces ressources qui peuvent être réservées avant le 3 juin en envoyant un mail à l'adresse lirepartir@gmail.com

Consultation sur le site : www.lirecestpartir.fr

Niveau: Ouvert à tous

**Mercredi 3/6/2020
de 10 h 00 à 17 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS EN FAMILLE

Créateur d'un jour en réalité virtuelle

Libérez votre talent artistique et venez expérimenter la peinture dans un volume en 3D en réalité virtuelle. Vous serez **immergés avec vos pinceaux dans un environnement à 360°** offrant un champ de possibilités immense à votre création.

Les enfants pourront participer à partir de 12 ans.

Niveau: Ouvert à tous

**Samedi 6/6/2020
de 10 h 00 à 12 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



LES ATELIERS DU MERCREDI

Créer des jeux de pistes numériques avec Pégase

Pégase est une application qui permet de **créer des parcours d'activités, des visites culturelles ou des jeux de piste innovants et mobiles en toute simplicité**. Son interface en ligne vous permettra de gérer vos différents médias (textes, images, vidéos et sons) et de les publier sous la forme d'une application tablette. Quelques minutes vous permettront de créer un jeu de piste, une visite de musée, un Escape Game, un parcours pour une utilisation en classe, en visite, en voyage ou même une course d'orientation. À utiliser en

intérieur et en extérieur grâce au fonctionnement en mode hors connexion.

Niveau : École – collègue – lycée – péricolaire

**Mercredi 10/6/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS DU MERCREDI

Créer des capsules vidéo comme support d'enseignement

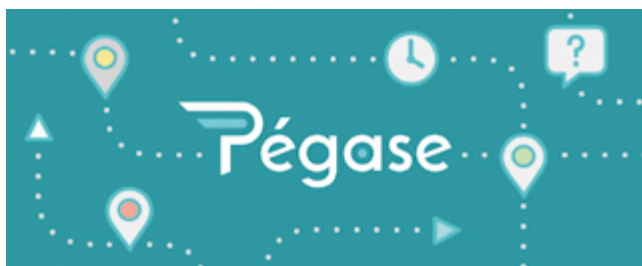
Réaliser vos propres vidéos pour illustrer, matérialiser ou décomposer des notions ou concepts pédagogiques. **Ces capsules peuvent favoriser l'autonomie et constituer un des outils au service de la différenciation pédagogique.**

Cet atelier propose une présentation et une prise en main d'outils simples pour créer, monter ou faire créer par les élèves des capsules vidéo, sur ordinateurs et tablettes.

Niveau : École – collègue – lycée

**Mercredi 17/6/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



A T E L I E R S
P O U R
L E S
C L A S S E S

Dans le cadre d'événements nationaux ou locaux, l'Atelier Canopé de l'Aude accueille gratuitement des classes pour participer à des ateliers spécifiques inédits.

Ces ateliers (et d'autres) peuvent être menés dans votre établissement, si celui-ci est abonné à notre offre de ressources et de services (cf. fin de catalogue).

Si vous souhaitez inscrire votre classe, contactez-nous :

Par mail contact.atelier11@reseau-canope.fr ou par téléphone : 04 68 25 77 34

Accueil du mardi au vendredi de 9 heures à 12 heures et de 13 h 30 à 18 heures.

LES ATELIERS
POUR LA CLASSE

**Programmation avec
Scratch [cycle 3]**

Scratch est un outil permettant d'aborder le codage et la programmation, notions présentes dans les programmes de 2016. Dans cet atelier, les élèves découvriront la plateforme Scratch 3.0 et son interface, ils participeront à des défis de programmation adaptés à cette classe d'âge.

**Le 20/1/2020
de 14 h 00 à 16 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
POUR LA CLASSE

**Programmation
avec Scratch Junior
[cycle 2]**

L'application Scratch Junior est l'un des supports possibles pour aborder l'initiation à l'algorithmique en élémentaire et à partir de la grande section de maternelle.

L'atelier proposé amènera les élèves à découvrir la plateforme Scratch 3.0 et son interface, ils participeront à des défis de programmation adaptés à cette classe d'âge.

**Le 23/1/2020
de 14 h 00 à 16 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
POUR LA CLASSE

**Des robots pour
apprendre
à programmer [Blue-
Bot - GS]**

Dans cet atelier, les élèves pourront découvrir les premières bases de la programmation et de l'algorithmique à travers des activités éducatives ludiques de type défis, basées sur l'utilisation des robots Blue-Bot.

**Le 27/1/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS
POUR LA CLASSE

**Des robots
pour apprendre à
programmer [mBot 6°]**

Dans cet atelier, les élèves pourront s'exercer à la programmation à travers des activités éducatives ludiques de type défis, basées sur l'utilisation des robots mBot.

**Le 30/1/2020
de 14 h 00 à 16 h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Jeux de piste mathématiques [CM1-CM2]

Dans le cadre de la semaine des mathématiques, l'Atelier Canopé de l'Aude accueillera des classes de cycle 3 pour participer à un jeu de piste numérique composé d'énigmes mathématiques à résoudre en équipe. Cet atelier exploitera un outil créé par Réseau Canopé permettant de créer des parcours numériques. Des jeux autour des mathématiques seront également à découvrir.

**Le 9/3/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Jeux de piste mathématiques [6^e]

Dans le cadre de la semaine des mathématiques, l'Atelier Canopé de l'Aude accueillera des classes de cycle 3 pour participer à un jeu de piste numérique composé d'énigmes mathématiques à résoudre en équipe. Cet atelier exploitera un outil créé par Réseau Canopé permettant de créer des parcours numériques. Des jeux autour des mathématiques seront également à découvrir.

**Le 12/3/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne



LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Comment fonctionne mon application préférée ? [cycle 4]

Les élèves seront amenés à découvrir le fonctionnement des applications qu'ils utilisent quotidiennement. Il s'agira surtout d'aborder la question des **ressorts psychologiques exploités par les fabricants** pour rendre les utilisateurs « accros ». Cet atelier s'appuiera sur l'analyse d'une Websérie et sur un échange pour nourrir cette réflexion.

Niveau : Collège, cycle 4

**Le 20/4/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Le pouvoir de l'image [cycle 4]

Dans cet atelier, les élèves verront comment les images peuvent être manipulées et pourront percevoir **le pouvoir des images dans l'information**. Ils prendront conscience de la facilité de manipulation de l'opinion à partir de photos retouchées, truquées, et leur rôle dans la **propagation de fake**

news. Après un temps de présentation, les élèves testeront des outils adaptés permettant la détection des fake news et expérimenteront par eux-mêmes la manipulation d'images.

Niveau : Collège, cycle 4

**Le 23/4/2020
de 14 h 00 à 15 h 30**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Éducation aux Médias et à l'Information : Défi Médiasphère [cycle 3]

« Utiliser un téléphone mobile sans limite n'a aucune incidence sur la santé, vrai ou faux ? Expliquer. » « Quand je surfe sur le web, je laisse des traces, lesquelles ? J'ai été insulté sur Internet, que puis-je faire ? » Voici des exemples de questions auxquelles les élèves devront répondre en équipe pendant la partie du jeu « Médiasphère » à laquelle ils participeront.

L'équipe de l'Atelier Canopé animera les débats pendant le jeu et proposera un temps collectif de synthèse afin de dégager les bonnes pratiques en matière d'Éducation aux Médias et à l'Information. Les grands thèmes abordés seront :

« ma vie numérique »,
« citoyenneté numérique »,
« connectée, connecté ».

Niveau : Cycle 3

**Le 27/4/2020
de 9h 30 à 11h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

LES ATELIERS POUR LA CLASSE

Visite de l'exposition photo-reportage « Tsunami Aftermath » [collège et cycle 3]

Dans le cadre du Printemps de l'Éducation aux Médias et à l'Information organisé par Canopé DT Occitanie et en partenariat avec le CLEMI 11 et la photothèque Rémi Ochlik, l'Atelier Canopé de l'Aude invite les classes de collège intéressées à venir visiter, dans ses locaux, l'exposition photo « Tsunami Aftermath 2012 » réalisée par Nicolas Datiche photoreporter. Un dossier pédagogique sera remis aux enseignants qui le demandent.

Niveau : Cycle 3, collège

**Le 27/4/2020
de 9h 30 à 11h 00**

À l'Atelier Canopé 11 - Carcassonne

Visites de classes sur RDV.

ABONNEMENT À NOTRES DE RESSOURCES ET DE SERVICES

L'Atelier Canopé de l'Aude vous accompagne également avec des ressources en prêt ou à la vente.

Chaque abonné a accès à des ressources imprimées, numériques, des jeux, des mallettes pédagogiques et du matériel numérique (tablettes, robots, imprimante 3D...).

N'hésitez pas à nous contacter.



ATELIER CANOPÉ 11 - CARCASSONNE


10 boulevard Omer Sarraut

11000 Carcassonne

T. : 04 68 25 77 34

contact.atelier11@reseau-canope.fr

cano.pe/11carcassonne

 [@canope_11](https://twitter.com/canope_11)

Ouverture

Mardi, jeudi et vendredi
de 9 h à 12 h – 13 h 30 à 18 h

Mercredi
de 9 h à 18 h