



R@I D DU
NUMÉRIQUE

« LES DONNÉES
NUMÉRIQUES :
UN ENJEU D'ÉDUCATION
ET DE CITOYENNETÉ »

22 mai 2019 de 9h à 17h
Espace Altigone, Saint-Orens

Hackasprint, ateliers
numériques et table-ronde

Renseignements :
<http://cano.pe/raid-numerique>



 #NumToulouse

 Saint-Orens
de Gameville

13h45 - 15h : Table-ronde Les données numériques : un enjeu d'éducation et de citoyenneté ?

en présence de [Florence Sèdes](#), professeur des universités en informatique à l'université de Toulouse et chercheuse à l'IRIT, [Gilles Braun](#), délégué national pour le RGPD au ministère de l'Éducation nationale, [Pierre Donnadieu](#), proviseur du Lycée Saint-Exupéry, ainsi que d'autres acteurs du numérique éducatif.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-table-ronde>

15h - 17h : Ateliers d'échanges de pratiques

Atelier 1 - Créer et enrichir des supports pédagogiques avec la VR 360° / Niveau 1

Découvrir le matériel, la technique de prise de vue à 360°, le montage vidéo à 360° sur un logiciel gratuit et l'exportation de la vidéo produite vers un logiciel de réalité virtuelle.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier1>

Atelier 2 - Créer et enrichir des supports pédagogiques avec la VR 360° / Niveau 2

Découvrir l'immersion et la VR aux services des apprentissages : captation de photo et vidéo 360°, création de visite guidée en VR, co-construction d'espace virtuel et salle de chat en VR.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier2>

Atelier 3 - Le numérique créatif au service des fondamentaux aux cycles 2 et 3

Découvrir l'utilisation du codage mis au service de l'engagement de l'élève dans la tâche d'apprentissage des savoirs fondamentaux, en cycles 2 et 3.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier3>

Atelier 4 - Pix

Informier et former les enseignants sur l'utilisation de la plateforme Pix et Pix Orga ; Réfléchir aux utilisations pédagogiques de ce nouvel outil en relation avec l'EMI ; sous forme d'un jeu d'énigmes à résoudre...

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier4>

Atelier 5 - EMI : Identité numérique, des connaissances personnelles à son enseignement (Tous cycles)

Appréhender les notions de données personnelles à travers de votre propre identité numérique.

Aborder la législation en vigueur et le tracking des données. Découvrir des éléments qui vous aideront à mieux vous protéger et prendre connaissance de séquences pédagogiques permettant d'enseigner l'EMI dans votre classe, votre discipline.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier5>

Atelier 6 - Mener un projet de création de jeux vidéo au service des apprentissages

Découvrir les caractéristiques d'un jeu de plateforme ou d'un jeu vidéo d'aventure par des exemples concrets. Identifier les mécanismes facilitant les apprentissages mis en œuvre dans la démarche de création de jeux vidéo. Créer un premier prototype de jeu avec quelques personnages, un décor et quelques objets en interaction avec les personnages grâce à des moteurs de jeux qui ne font pas appel à la programmation.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier6>

Atelier 7 - Concevez vos parcours pédagogiques mobiles

Créer des parcours pédagogiques et jeux de piste interactifs. Découvrez un nouveau support pédagogique qui permet d'éditer des applications pour mettre en scène des jeux de piste.

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier7>

Atelier 8 - Acculturation à la pensée informatique via un escape game pédagogique

Introduction à la pensée informatique, à la robotique éducative, aux logiciels de codage et à l'histoire de l'informatique par le biais d'un jeu d'évasion sérieuse intitulé «enquête au fablab» [le jeu sera suivi d'un indispensable debriefing sur sa conception et sur des pistes d'approfondissement des notions abordées].

Inscription : <http://bit.ly/raid19-atelier8>

INFOS PRATIQUES

Espace Altigone

1 bis, place Jean Bellières - 31650 Saint-Orens-de-Gameville
05 61 39 17 39 - www.altigone.fr