

APLIM



DANE

✉ dan@ac-toulouse.fr

La réalité virtuelle augmentée par la technologie immersive favorise le développement de la compétence sociolinguistique de l'élève.



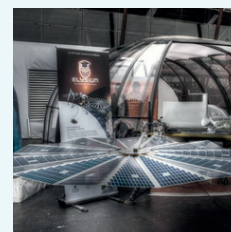
Elysium, réplique d'INSIGHT - CNES - NASA



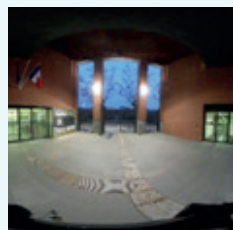
Lycée Victor Hugo - Colomiers (31)

✉ 0312093G@ac-toulouse.fr

Des sections de BTS industriels de l'académie de Toulouse ont conçu et réalisé une réplique à l'échelle 1 du Lander de la mission INSIGHT de la NASA.



Rectorat 360°



DANE

✉ dan@ac-toulouse.fr

Une visite du rectorat en 360° disponible sur support mobile, utile pour les visiteurs mais aussi les personnels.



SERIOUS GAME ECLAIR



Lycée professionnel Stéphane Hessel - Toulouse (31)

✉ Christine-Marie.Hernandez@ac-toulouse.fr

Escape Game numérique réalisé par les élèves : des énigmes construites pour les pairs, à partir des éléments du programme scolaire.



Webradio académique «Éducation au Développement Durable»



Rectorat de l'académie de Toulouse

✉ webradio.edd@ac-toulouse.fr

Émettre sur la web radio EDD académique et/ou pour envoyer ses productions sonores en vue d'une diffusion en podcast.



Inspecteur 3.0



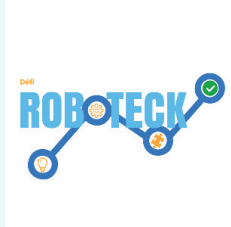
DANE

✉ seraphin.alava@univ-tlse2.fr

Identifier l'impact du numérique et des supports mobiles sur les actes professionnels de «l'inspecteur 3.0»



Robotek : concours de robots suiveurs de ligne



Collège de Léguevin (31)

✉ pascal.pujades@ac-toulouse.fr

Un défi robotique scientifique et technologique pour les élèves de 3^e.
Un robot autonome devra parcourir un circuit, le plus rapidement possible.
Le carénage de sa base roulante sera physique ou en réalité augmentée.



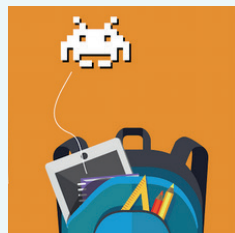
Edugame Jam Toulouse



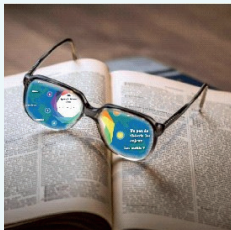
CARDIE

✉ cardie@ac-toulouse.fr

Professionnels de l'enseignement et/ou du jeu vidéo ont 30 heures pour développer un prototype de jeu éducatif numérique, jouable en classe par des élèves, d'une durée de 30 minutes maximum et portant sur les contenus disciplinaires ou transversaux des programmes scolaires.



ESCAPE GAME : Penser la formation autrement



Lycée polyvalent Raymond Naves - Toulouse (31)

✉ beatrice.berge-turpin@ac-toulouse.fr

Un groupe de professeurs en formation se retrouve plongé dans une expérience immersive. Amener le groupe de professeurs en formation à se familiariser avec les outils numériques, à imaginer leur intérêt pédagogique en les manipulant dans un cadre rassurant.



Collégiens Ingénieurs en Herbe pour lutter contre le handicap



Collège Louis Denayrouze - Espalion (12)

✉ Renaud.duarte@ac-toulouse.fr

Programmation Arduino, modélisation 3d Sketchup, Design, Impression 3D, Datasheet ou fiches techniques, matériel de montage vidéo.



Suivi de tortues marines



Collège Adrienne Bolland - Bessières (31)

✉ lea.constant@ac-toulouse.fr

Création d'une clé d'identification des tortues marines sous logiciel Scratch. Suivi des tortues marines et de la pollution des océans par le plastique à partir de données satellite CNES, en partenariat avec le Muséum de Toulouse.



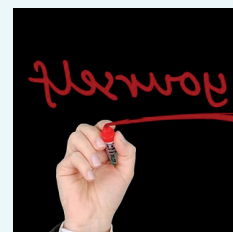
Autonomie et travail personnel, l'apport de la classe inversée



Lycée Victor Hugo - Colomiers (31)

✉ Marie.Fourcade@ac-toulouse.fr

Comment la classe inversée s'appuie sur l'ENT, les capsules vidéos en ligne et autres quizz numériques.



Formation et réalité augmentée



CAFOC

✉ paule.lagarde@ac-toulouse.fr

DigigRA@I Maintenance : conception d'un dispositif de formation À et PAR la réalité augmentée. Projet porté par le CAFOC.



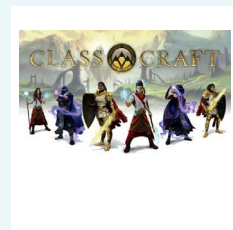
ClassCraft - Gestion de classe



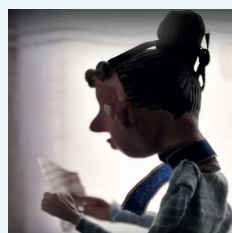
Collège Louis Pasteur - Graulhet (81)

✉ sebastien.hadj-cherif@ac-toulouse.fr

Un jeu sérieux agissant directement sur l'attention et le climat de classe. Les apprentissages se trouvent facilités et étayés.



Création de courts métrages en tutorat - École primaire (REP) , Lycée



École Marianne - Auch (32)

✉ ce.0320067Z@ac-toulouse.fr

Réalisation de courts métrages écrits, tournés, montés par les élèves de CP et CE1 accompagnés par les élèves de 1^{re} L spécialité cinéma audiovisuel de lycée dans le cadre d'un projet de tutorat inter-degrés. Les lycéen·nes apprennent des techniques et les transmettent aux plus jeunes.



Arcel'g@me



DSDEN Tarn

✉ karim.tassa@tarn.fr

Conçu par et pour les collégiens, un jeu sérieux porté par le Conseil départemental des Jeunes 81 pour prévenir le harcèlement.



éducation

formation

technologie

Espaces collaboratifs en ligne et créations numériques



École de Monfort (32)

✉ ce.0320155V@ac-toulouse.fr

Pédagogie coopérative, autonomie et créativité des élèves, qui déposent leurs créations numériques individuelles ou collectives (learningapps.org) dans leur espace collaboratif sur ArbusTes.net.



Etwinning et numérique - Cantando s'impara



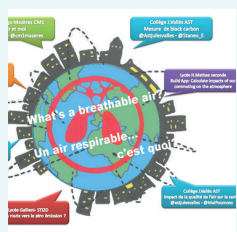
Lycée des Arènes - Toulouse (31)

✉ elisabetta.pacini@ac-toulouse.fr

Padlets, quizlet, infographies, vidéos, magazines en ligne, jeux sérieux, quiz...



Un air respirable, c'est quoi ?



Collège Jules Vallès - Portet-sur-Garonne (31)

✉ sandrine.larrieu-lacoste@ac-toulouse.fr

L'utilisation des technologies numériques ainsi que la démarche de projet autour de la programmation des jeux et du microcontrôleur ; la société toulousaine Staneo et le CNES ont sollicité les enseignants et élèves pour développer un prototype de capteur de Black Carbon.



Enseignement professionnel : transition numérique dans la filière BTP



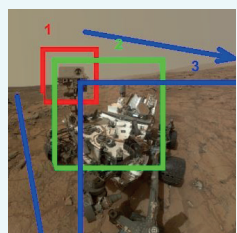
Lycée Aristide Berges - St-Girons (09)

✉ PParent@ac-toulouse.fr

Intégrer le processus BIM au coeur de la chaîne de production : la maquette numérique doit devenir un réflexe au quotidien pour capturer la réalité, quantifier, estimer, optimiser et construire durablement.



E-conteur de sciences



DAAC

✉ Christophe.Pham-Ba@ac-toulouse.fr

Faire « parler » des images scientifiques en leur attribuant un récit (fictif ou documentaire) et en les animant via un logiciel permettant des déplacements et des zooms sur l'image.



Suivre l'évolution de ses compétences sur tablette



Lycée Déodat-de-Séverac - Toulouse (31)

✉ karl.longlune@ac-toulouse.fr

Sur PC ou tablette, sous Excel, une application ergonomique, conviviale et entièrement paramétrable par l'enseignant facilite l'engagement de chaque élève dans un projet personnalisé d'apprentissage.

