

DATE de formation de formateurs à l'EDUI@b académique (3h)	DATE de l'atelier à animer dans votre EDUI@b (6h)	TITRE	DESRIPTIF	COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES
Mardi 22 janvier	Mardi 5 février	Pix : développer les compétences numériques des élèves	Informier et former à l'utilisation de la plate-forme PIX-orga (version bêta pour les établissements scolaire). Créer des ressources pédagogiques qui mobilisent les compétences numériques des élèves et sont mesurables avec le cadre de référence (CRCN) utilisé par PIX : informations et données, communication et collaboration, création de contenu, protection et sécurité.	<ul style="list-style-type: none"> • Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier • S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
Mardi 12 février	Mardi 19 mars	Projet webradio : produire et s'exprimer avec le son	Présentation de l'équipement radio et des activités préalables pour la réalisation d'émissions radiophoniques. Contribution à l'éducation aux médias et à l'information (EMI) : savoir construire un message et l'adapter à une cible, utiliser et produire du son, gérer la question des droits et de la liberté d'expression. Développement d'une pédagogie de projet, notamment dans le cadre de la Semaine de la presse et des médias qui se déroule du 18 au 23 mars 2019 sur le thème : « L'information sans frontières ? ». Utiliser l'outil radio pour favoriser le travail de l'oral et les savoirs transversaux et disciplinaires.	
Mardi 26 mars	Mardi 9 avril	Robotique et émotions pour programmer en cycle 4	Initiation ludique aux concepts clés de la programmation par blocs et développement des compétences numériques du XXIe siècle des élèves. Le robot Ohbot sera utilisé comme support pédagogique. Grâce à un logiciel spécifique (type scratch), on peut programmer des mouvements capables de transmettre les émotions (joie, peur...). Les élèves apprennent à reconnaître ses émotions indispensables à leurs compétences sociales. Développement de compétences des domaines 1 (les langages pour penser et communiquer) et 3 (la formation de la personne et du citoyen) du socle commun en cycle 4.	
Mardi 16 avril	Mardi 14 mai	Découvrir une utilisation des objets connectés en cycle 3	Apprendre par la programmation et l'électronique pour développer les compétences numériques du XXIe siècle des élèves. Les kit Thingz et Makey Makey seront utilisés comme supports pédagogiques. Thingz est constitué de briques à assembler qui sont programmables avec un logiciel générique. Makey Makey permet de transformer n'importe quel support en touche reconnaissable par la carte électronique. Développement de compétences des domaines 1 (les langages pour penser et communiquer) et 2 (les méthodes et outils pour apprendre) du socle commun en cycle 3.	
Mardi 28 mai	Mardi 11 juin	Faire coopérer et produire avec le numérique	Enseigner au XXIe siècle et développer les compétences numériques des élèves : travail en mode projet, travail en groupe, créativité, autonomie. Selon les lieux d'animations, les supports pédagogiques utilisés seront des tablettes, en ligne ou s'appuieront sur les possibilités offertes par la démarche "Apportez votre équipement personnel de communication" (AVEC).	