

Mercredi 31 Mai 2017

	Amphithéâtre Callelongue	Espace Présentations	École numérique		Le Lab			Espace Démo	International	École inclusive	Éducation Nationale	Réseau Canopé	Région Provence-Alpes-Côte d'Azur	
			Garlaban	Sormiou	#Expérimentation	#Création et publication	#Fabrication							
9h00														
10h00	Mot d'accueil		Projet Graphite	Programmation Scratch	Lecture numérique plaisir Réseau Canopé	Open data et données numériques Maison numérique Aix-en-Provence	Initiation à la création d'objets connectés Les Petits Débrouillards	Comment compter en binaire sur mes doigts? Class'Code		Urban prod, A4 Technologie, Microsoft, Casio	Poussez les murs de votre classe avec eTwinning	Ordyslexie, un cartable numérique pour les enfants concernés par des troubles spécifiques de l'apprentissage Association FUSO	Enseigner avec des tablettes tactiles au CM ERIP 13	Présentation de webreportages Reportages sur Orme 2017 avec les webtrotters Urban Prod
11h00	Ouverture officielle													Travaux sur la citoyenneté et le vivre ensemble Machinima
11h00	Vidéo « D'écriTech'8 à Orme 2017 »			Création musicale, écriture poétique et performance en direct avec l'application Figure										Bien choisir son ENT, Les Petits Ateliers, Hiboutheque
11h00	Visite guidée de la manifestation	Le cerveau pour apprendre avec le numérique Jean-Luc Berthier	Un e-magazine européen écrit de façon collaborative		Découvrir le potentiel pédagogique d'une web-télé Ligue de l'enseignement 04	Création musicale sur tablette Ipad Réseau Canopé	Les boîtes électriques: outils de sensibilisation à la musique Réseau Canopé	Scratch junior: des missions et des cartes Réseau Canopé	Découverte et initiation à la robotique avec WeDo 2.0 Jeulin / Lego Education	Urban prod, Cinéma l'Alhambra, DNE / Réseau Canopé, Académie de Nice, Casio	On se cultive en jouant à FraltaGrè! eTwinning	AccessiProf, mallettes pédagogiques numériques pour aider les enseignants à mieux accueillir les élèves à besoins éducatifs particuliers, CNED	L'ENT au service des apprentissages ERIP 13	Médiasphères: lancement officiel
12h00		Développement professionnel de l'enseignant Réseau Canopé			Classe inversée: création de capsules et questionnaire interactif Lycée Sainte-Marie d'Aix-en-Provence	Il était une fois une œuvre d'art: une publication dans l'esprit de la collection Pont des arts Réseau Canopé	Médiasphères, l'éducation aux médias Réseau Canopé				eTwinning: trouver un partenaire européen	Présentation de l'application School de LearnEnjoy et du Magister ULIS PRO Réseau Canopé	Jeux sérieux Lycée pro	Atelier « Moulins à paroles » (M@P) Ars legendi
13h00														
13h00														
14h00	Intervention des collectivités partenaires				Serious games: Scola	Quatre pages pour s'exprimer en ligne Madmagz	GameCode: codez votre jeu vidéo (cycles 3 et 4) Tralalère							Graphite: « Villes en projets, les jeunes et la ville de demain » UrbaniCités
14h00	Conférence inaugurale		Gestes professionnels et interactivité	Projet Raconte ta ville	Scénarisation pédagogique sur la plateforme Canoprof Réseau Canopé	Utiliser Minecraft à des fins pédagogiques Microsoft	Atelier de montage vidéo avec la Table Mashup (cycles 3 et 4) Cinéma l'Alhambra	Comment lier l'apprentissage informatique et la littérature numérique? Class'Code		INA, Éditions Belin, Cesi, Ligue de l'enseignement 04	Écritures collaboratives d'histoires policières eTwinning	Ector, un ordinateur adapté pour l'apprentissage, l'éducation et la remédiation des enfants Dys Concepteur d'Ector	Numérique et sciences cognitives Jean-Luc Berthier	Classes inversées: quels modèles? Site Olbia
15h00		Le cadre de référence des compétences numériques des élèves DNE												Atelier « Les Incollables » Gayatech
15h00		Prim à bord: portail, ressources et séquences pour le 1 ^{er} degré DNE												
16h00	Table ronde: « La formation au numérique, de la recherche à la pratique »	Le guide de la famille tout écran Clémi		Éducation aux médias et à l'information										
16h00		Viaéduc et Myriaé GIP RPE												
17h00														
17h00														
18h00														Toute la journée en continu, présentation des services Viaeduc et Canoprof

- Les parcours:
- S'approprier les savoirs
 - École inclusive
 - Enseignement moral et civique
 - Scénariser
 - EMI: L'esprit critique
 - Éducation artistique et culturelle
 - Co-construire
 - EMI: Le média scolaire
 - Code à l'école
 - EMI: L'image d'actualité
 - International
 - Jeux sérieux
 - Collectivités

	Amphithéâtre Callelongue	Espace Présentations	École numérique		Le Lab			Espace Démo	International	École inclusive	Éducation Nationale	Réseau Canopé	Région Provence-Alpes-Côte d'Azur	
			Garlaban	Sormiou	#Expérimentation	#Création et publication	#Fabrication							
9h00														
10h00		D'écritTech à l'Orme: les Actes Autrement Éducation national et Réseau Canopé	Ressources numériques pour élèves et apprenants d'anglais langue étrangère	« Whodunit ? », un projet en anglais autour des histoires policières	Concevoir un cours de manière créative Eduvoices		Comment compter en binaire sur mes doigts? ClassCode				Code informatique Maternelle / cycle 3 ERIIP 13	Regards sur l'offre aux collectivités territoriales		
11h00	Remise des prix du concours national eTwinning aux neuf projets lauréats	Table ronde: 3 projets e-Fran pour des territoires éducatifs d'innovation numérique Réseau Canopé et Aix-Marseille Université	Algorithmique par le jeu	Les Oulimpiades: tutos et défis vidéos pour mieux écrire	Lecture numérique plaisir Réseau Canopé	Enquête au CDI Réseau Canopé	Makey Makey Seconde Nature	Académie de Nice, INA / Espé, Ordisys, AGCCPF, Ligue de l'enseignement / Francas / Céméa	PimeAM 2 ^e édition: programme intercatégoriel de mobilités européennes Académie d'Aix-Marseille	Présentation du Pôle lecture de la Fondation du Crédit Mutuel	Présentation de la BRNE DNE	Les Petits Ateliers	Présentations: Atrium, formation « médiateurs numériques » Urban prod, EducARTE, Graphite, ClassCode, EducAzur	
12h00		Les Banques de ressources numériques éducatives (BRNE) DNE	L'imagerie au service de l'astronomie	Les Oulimpiades: tutos et défis vidéos pour mieux écrire	Vinz et Lou: abordez les grands enjeux de société (cycle 3), Tralalère	Maîtrise de l'identité numérique et booktrailer	Modélisation 3D Zinc	Espé d'Aix-Marseille, A4 Technologie, Microsoft, Radio Peps, Prolexia	Coopérer, collaborer, produire ensemble avec des classes européennes eTwinning	Mettre en place des logiciels adaptés en classe IcomProvence	Prim à bord DANE	Un epub 3 accessible: « J'entends, je vois, j'écris »	Ressources numériques de Réseau Canopé	
13h00			Utilisation des tablettes et de l'ENT pour créer un livre numérique	Webradio lycéenne	Expérimentation en microscopie numérique en lycée Jeulin	Open data et données numériques Maison numérique Aix-en-Provence				Communiquer et apprendre avec une tablette Réseau Canopé	Jeux sérieux Collège	Mathador: « le calcul mental est un jeu! »	Mathador: organisez un défi	
14h00		Le numérique au musée: faut-il vivre avec son temps? MUCM et MUNAE	Tablettes et QR codes		Comment lier l'apprentissage informatique et la littérature numérique? ClassCode	Écriture interactive: littérature et écriture 2.0 Seconde Nature	L'Atelier des photographes (enseignants) Les Rencontres d'Arles	Impression 3D: possibilités et limites A4 Technologie		Le système FM: pourquoi, quand, comment? Centre Auditif Amplifon				Geek school: l'enseignement de la programmation aux enfants et aux adolescents
15h00	Table ronde: formation à distance des étudiants de l'Espé	Le dispositif D'Clicks Ligue de l'Enseignement	La Twittclass	Visite augmentée de La Cité Radieuse	Expérimentation en microscopie numérique en collège Jeulin		L'Atelier des photographes (cycles 3 et 4) Les Rencontres d'Arles	Scratch et Scratch junior: des missions et des cartes Réseau Canopé	Math et Mots Monde, Orange, Ordisys, Open digital education, Texas Instrument	« Handicap et école inclusive », un nouveau kit pédagogique de l'Onisep	Gestionnaire d'accès aux ressources DNE	Regards sur l'offre aux industriels		
16h00		Table ronde « Vies éclatées, en quoi un accident peut changer une vie? » GMF	Production d'écrit Freinet 2.0		Il était une fois une œuvre d'art: une publication dans l'esprit de la collection Pont des arts Réseau Canopé	Quatre pages pour s'exprimer en ligne Madmagz	En studio radio: une autre posture Radio Peps	Création musicale sur tablette Ipad Réseau Canopé	Réseau Canopé, Éditions Hatier, Hachette Éducation, Clémi, Les Rencontres d'Arles	Écriture collaborative avec eTwinning	Collèges numériques et ruralité DNE	Classe mobile Orange	imusic school, une formation musicale en ligne pour les jeunes	
17h00		#ProgEN: programme d'éducation au numérique, trophées des classes, signature de convention Mgen							Éditions Hatier, Hachette Éducation, Réseau Canopé, Microsoft	AccessiDys, application pour faciliter la lecture des documents, livre et page web CNED	Présentation EducARTE	Accompagner le développement de la culture technique et industrielle	Présentation du reportage sur les Rencontres de l'Orme réalisé par les webtrotters Urban prod	
18h00												Toute la journée en continu, présentation des services Viaeduc et Canoprof	L'après-midi en continu: Fabriquer un interrupteur avec Scratch, Geek school	

- Les parcours:
- S'approprier les savoirs
 - École inclusive
 - Enseignement moral et civique
 - Scénariser
 - EMI: L'esprit critique
 - Éducation artistique et culturelle
 - Co-construire
 - EMI: Le média scolaire
 - Code à l'école
 - EMI: L'image d'actualité
 - International
 - Jeux sérieux
 - Collectivités