

CARREFOUR NUMERIQUE -1 - De 11 h à 12 h 15 et de 14 h à 16 h

Atelier N°	1	Edmustech	Jouer et composer ensemble avec les iPads !	A partir de 8 ans	30 Min	A partir de 14h Dans cet ateliers axé sur les iPads, nous apprendrons à composer et enregistrer sa musique (seul ou à plusieurs), et à créer des accompagnements pour vos chansons préférées !
Atelier N°	2	Tralalère	Apprendre à créer et coder un jeu avec GameCode	8-14 ans	45 Min	Savez-vous qu'un jeu est un programme informatique ? Que pour développer certains jeux, des centaines de personnes travaillent pendant des années ? Et savez-vous qu'il y a plein de métiers différents ? On vous apprend tout ça dans l'atelier GameCode ! Apprendre les bases de la programmation et de ce qu'est un algorithme Comprendre les bases de la création des jeux vidéos Acquérir de la culture numérique
Atelier N°	3	Stéphanie de Vanssay	Dompter les trolls	Lycéen.nes et adultes	60 Min	Sur Internet vous avez sûrement déjà été confronté aux trolls, ces êtres maléfiques qui errent sur les réseaux numériques pour y semer la zizanie. Vous partagez, ils se moquent ! Vous demandez des conseils ou de l'aide, ils vous dénigrent ! Vous diffusez une expérience ou un projet, ils les démontent ! Nous verrons dans cet atelier comment les reconnaître et surtout comment réagir (ou ne pas réagir). Pas de recettes toutes faites mais une palette de possibilités et de stratégies à mettre en œuvre pour ne pas laisser les trolls pourrir nos fructueux échanges en ligne. Nous partagerons nos expériences de confrontation aux trolls et tenterons de façon ludique d'explorer comment nous pouvons dompter les trolls. Horaires pour cet atelier : 11h à 12h15 14h30 à 15h30 A confirmer selon demande : 15h45 à 16h45.
Atelier N°	4	L:EDigitalab	Glitch art et data	A partir de 8 ans	Flexible	Les artistes du « glitch art » s'appuient sur l'esthétique de l'erreur numérique pour produire leurs œuvres. Cet atelier présente le « glitch art » par la découverte d'une de ses techniques : le « databending ». Apprendre à générer et à utiliser des bugs pour en faire des œuvres graphiques originales.
Atelier N°	5	PIXIS	Imagine ton métier en 2030	Collège	60 Min	Dans 10 ans tous les métiers auront évolué et nous en aurons découvert des nouveaux. Pour faire face à ces changements et permettre aux élèves d'être acteurs de leur orientation il est nécessaire de leur donner les clés pour connaître les enjeux du 21e siècle. Objectifs de développement durable de l'ONU, compétences du 21e siècle et secteurs de l'innovation ; l'ensemble des ces sujets sont présentés dans nos ateliers afin de donner les connaissances nécessaires et l'inspiration pour inventer leur métier en 2030. Grâce à des méthodes de « design thinking » nous favorisons la créativité des jeunes et leur donnons la possibilité d'imaginer leur futur idéal. Le public va apprendre ce qu'est le développement durable (grâce aux 17 ODD), les secteurs principalement vecteurs d'innovation technologique mais aussi sociale, pédagogique, technique, culturelle, etc., les compétences du 21e siècle.
Atelier N°	6	Philippe FAURE, artiste	Avatar, corps augmenté	A partir de 10 ans	Flexible	À partir de votre corps photographié, vous allez pouvoir construire en Imagerie 3D un autre soi, une nouvelle identité numérique inventée (tous publics, à partir de 10 ans). Initiation à la modélisation 3D, incorporer une photographie dans un espace virtuel, développer l'imaginaire et la créativité, raccourcis claviers et techniques professionnels.
Atelier N°	7	StartUp for Kids	Job Lab	A partir de 8 ans	20 Min	Par équipe de 4 ou 6, les participants auront 20 minutes pour imaginer le métier du futur en raccord avec une thématique tirée au sort au début de l'activité . Un facilitateur les accompagnera dans leur réflexion en leur posant des questions et en les faisant interagir entre eux. Les équipes peuvent être composées de participants de tout âge, l'objectif est que chacun puisse apporter sa valeur ajoutée au projet grâce à ses connaissances respectives. L'objectif est de montrer aux participants qu'ils sont acteurs de leur futur. Ils vont pouvoir mettre leur imagination au service d'un projet d'équipe ludique et créatif.
Atelier N°	8	Génération Numérique	Mieux vivre le numérique	A partir de 11 ans	60 Min	1er atelier : Gérer sa e-réputation : Paramétrage des comptes/profils sur les principaux réseaux sociaux
Atelier N°	9	Génération Numérique	Mieux vivre le numérique	A partir de 15 ans	60 Min	2e atelier : arnaques et sécurité en ligne : Principaux risques « informatiques » et les moyens de s'en prémunir (virus, arnaques...)

Atelier N°	I0	Génération Numérique	Mieux vivre le numérique	A partir de 13 ans	60 Min	3e atelier : s'informer sur le web : Les pièges de l'information (processus de fabrication de l'info, hiérarchie des sources...), notamment sur le web (bulle de filtres, ferme à clics)
Atelier N°	I1	Jean-François CAUCHE	Glitch & Bit	A partir de 8 ans	Flexible	Le Microbit, mini-ordinateur créé par la BBC à des fins pédagogiques, est une plateforme d'initiation dont les possibilités semblent se limiter à notre seule créativité. Un univers technologique complet est à portée de et tient dans la main : mini-ordinateur, plateforme de prototypage électronique, bracelet de commande, générateur sonore, gestionnaire de capteurs, mini-Gameboy, dispositif électronique pour textile, gadget « transhumaniste »... Le Microbit peut prendre de multiples formes toutes plus surprenantes et ludiques les autres. L'atelier propose au travers de plusieurs fiches didactiques de découvrir le Microbit et de tester plusieurs dispositifs à créer soi-même en mélangeant code et composants électroniques. En parallèle de l'atelier Glitch animé par L:ED, le hasard et l'erreur seront eux aussi exploités dans l'atelier à des fins artistiques.
Atelier N°	I2	Jean-François CAUCHE	Minetest	A partir de 8 ans	Flexible	Maîtriser son univers, c'est parfois savoir le créer. Le Robinson des temps modernes ne se contente plus d'une île sous les plus lointaines latitudes. Il plonge dans les profondeurs de Minetest, équivalent libre et gratuit de Minecraft. Bref, un jeu de cubes dans un espace illimité où pioches et pelles sont de rigueur pour édifier des constructions imaginaires, creuser des tunnels, se promener au grès de ses envies, faire des rencontres, ramasser quelques fleurs de-ci de-là, nager, courir, explorer... Minetest possède de solides avantages techniques et pédagogiques, permet de penser des univers, de travailler la relation avec son environnement proche en le modélisant virtuellement et de développer des scénarios créatifs.
Atelier N°	I3	Clémi	Ma WebTV	A partir de 8 ans	Flexible	Dans cet atelier les élèves prendront en charge un studio de WebTV composé de tablettes. Ils réaliseront des interviews de personnalités présentes. Ils assumeront tous les rôles éditoriaux et techniques indispensables à cette production : journalistes, cadres, preneurs de son, réalisateurs etc...
Atelier N°	I4	Génération Robots	Comment enseigner avec de nouveaux outils ?	Enseignants + Parents	1h	Très brève présentation sur l'utilisation des robots comme nouvel outil éducatif puis atelier en 2 temps : les participants vont apprendre à programmer un robot en créant des algorithmes avec une appli type Scratch (Ozoblockly). Dans un 2e temps, ils feront un exercice de SVT avec ce même robot (Ozobot) afin de se rendre compte que les robots sont des outils transversaux.
Atelier N°	I5	CANOPE	Médiasphère	Enseignants + Parents + Enfants	30 min	<p>Animation Médiasphères : l'éducation aux médias version ludique</p> <p>Lors de cette animation, nous proposerons à des enfants, adolescents et adultes de jouer en équipe autour d'un plateau de jeu et de répondre à des questions portant sur trois thématiques :</p> <p>Ma vie numérique pour explorer toutes les questions portant sur les données personnelles.</p> <p>Citoyen(ne) numérique pour comprendre la loi sur Internet et l'usage des objets numériques.</p> <p>Connecté(e) pour aborder les problématiques de l'hyper connexion.</p> <p>Cet atelier ludique et convivial sera l'occasion de proposer un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias et de l'usage des réseaux sociaux tout en s'amusant.</p> <p>Conçu dans une démarche de co-design, Médiasphères est le fruit d'une réflexion collective entre enseignants et membres de l'équipe Réseau Canopé.</p> <p>Médiasphères est à la fois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un jeu de société - un support pour mener des débats - un ensemble de questions pour clarifier les notions à connaître sur les réseaux sociaux, - des mises en situation pour rappeler les bonnes pratiques sur Internet.