



FORUM DES USAGES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS  
INNOVATION TERRITOIRES

## PROGRAMME

### > CONFÉRENCES - Salle de conférence -

#### de 9h à 10h30 et de 13h30 à 15h

Grégoire BORST « Développement cognitif et apprentissage chez l'enfant et l'adolescent : effets et apports du numérique »

- Retransmission conférence de 9h à 10h30. - Salle A -

#### de 11h à 12h30

Jérôme RIOU « Anagraph, une plateforme pour aider à l'apprentissage de la lecture »

### > ATELIERS

#### de 9h à 10h

- Concevoir un jeu d'évasion pédagogique. - Espace Restauration -
- Comment mettre en place un Escape Game dans sa classe ? - Salle C -
- Utiliser les ressources numériques. - Salle B -
- #RaconteTonLivre. - Salle D -
- ProblemaTwitt, Kesako? - Salle E -
- LEARN O, école Champrond, Besançon - Salle F -
- GPS, drone et cartographie : quelle exploitation pédagogique ? - Salle Turquoise -
- Moodle au service de la pollinisation. - Salle Ambre -
- ESCAPE GAME - Connais moi. Echappe toi - Salle Jade -

#### de 10h à 11h

- Comment créer une exposition interactive dans sa classe ? - Espace Restauration -
- Utilisation pédagogique des jeux sérieux - Salle C -
- La classe c'est trop ! - Salle B -
- Se faire son cinéma - Salle D -
- Escape Game enseignant - Salle E -
- Ecole Dehors, écoles de Hyemondans, de Mancenans et Condorcet à Besançon - Salle F -
- Outils numériques pour la communauté éducative - Salle Turquoise -
- Créer un escape game numérique - Salle Ambre -
- eTwinning Arts Visuels - Correspondances - Salle Jade -

#### de 11h à 12h

- Escape Game enseignant - Salle A -
- Productions d'écrits collaboratifs au CP - Salle B -
- Réalité virtuelle et augmentée - Salle C -
- La classe c'est trop ! - Salle D -
- Différencier une dictée - Salle E -
- CAMPUS, collège de l'Arc,Dole - Salle F -
- Archiclasse - Salle Turquoise -
- Codage et programmation - Salle Ambre -
- eTwinning en LVE - Salle Jade -

#### de 12h à 13h

- Culture et numérique - Salle A -
- Différencier une dictée - Salle B -
- Escape Game enseignant - Salle C -
- ProblemaTwitt, Kesako? - Salle E -
- Se faire son cinéma - Salle Turquoise -
- #RaconteTonLivre. - Salle Ambre -
- eTwinning en LVE - Salle Jade -

#### de 13 h à 14h

- Créer un escape game numérique - Salle D -
- Se faire son cinéma - Salle Turquoise -
- ESCAPE GAME - Connais moi. Echappe toi - Salle Ambre -
- eTwinning en LVE - Salle Jade -

#### de 13h30 à 14h30

- PIX : évaluer et certifier les compétences numériques des élèves. - Salle A -
- Concevoir un jeu d'évasion pédagogique? - Salle B -
- Codage et programmation au cycle 1 et 2 - Salle C -
- Apprendre en collaborant grâce à la classe inversée, Lycée Victor Hugo, Besançon - Salle E -

#### de 14h à 15h00

- Réalité virtuelle et augmentée. - Salle D -
- ESCAPE GAME - Connais moi. Echappe toi - Salle Ambre -
- Anagraph/O Peugeot - Salle Jade -

#### de 14h30 à 15h30

- Culture et numérique - Salle A -
- Comment mettre en place une activité Geocoaching dans une classe ? - Salle B -
- Codage et programmation au cycle 2 et 3 - Salle C -
- Professeurs et élèves : comprendre pour mieux apprendre, collège Bastié, Dole. - Salle E -
- Archiclasse - Salle Turquoise -
- Easytis - Salle Performance -

#### de 15h à 16h

- Utiliser les ressources numériques. - Salle D -
- ESCAPE GAME - Connais moi. Echappe toi - Salle Ambre -
- La classe c'est trop ! - Salle Jade -

#### de 15h30 à 16h30

- Atelier des potions - Salle A -
- Lexiclic - Salle B -
- Comment mettre en place un Escape Game dans sa classe ? - Salle C -
- Culture et numérique - Salle E -
- PIX : développer les compétences numériques des personnels - Salle Turquoise -

#### de 16h à 17h

- Évaluer avec le numérique - Salle D -
- ESCAPE GAME - Connais moi. Echappe toi - Salle Ambre -