
01 ENJEUX DE CITOYENNETÉ

Atelier 1 - Réseaux sociaux, médias sociaux

02 FORMER AUTREMENT À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Atelier 2 - Les portfolios numériques

Atelier 3 - Flipper sa classe ou la classe inversée

Atelier 4 - Mooc : comment créer son propre mooc et comment l'utiliser ?

Atelier 5 - Gamification de l'information : les serious game

03 PÉDAGOGIE, UN AUTRE REGARD

Atelier 6 - Gestion du stress, relation à l'élève ; Condition des apprentissages

Atelier 7 - Du travail de groupe à la pédagogie coopérative

04 DE LA LECTURE AUX LECTURES NUMÉRIQUES

Atelier 8 - Le document de collecte

05 L'ÉLÈVE PRODUCTEUR ET/OU DIFFUSEUR DE L'INFORMATION

Atelier 9 - Atelier Ebook : mise en scène de l'information

Atelier 10 - Book trailer : mise en scène d'un livre

Atelier 11 - Web-radio. comment animer une émission de radio avec les élèves ?

Atelier 12 - Crowdsourcing : redocumentarisation, veille documentaire et curation

A
ateliers