



AVANTURIERS
École de la recherche
CRI



PROGRAMME DES ATELIERS

LUDOVIA
UNIVERSITE D'ETE
ARIEGE - PYRENEES

#16

20, 21, 22 août 2019

SAVANTURIERS - ÉCOLE DE LA RECHERCHE

“Explorer, partager, s’engager pour l’éducation”

Savanturiers - École de la recherche, programme éducatif développé par le Centre de Recherches Interdisciplinaires, mobilise et fédère les communautés éducatives et scientifiques qui co-créent et innovent au service de l’École.

L’éducation par la recherche s’appuie sur les méthodes et enjeux de la recherche pour :

- accompagner l’évolution des métiers éducatifs à la croisée des recherches et des pratiques,
- renforcer l’expertise des professionnel.le.s de l’éducation en tant que pédagogues-chercheurs,
- favoriser les collaborations entre chercheur.se.s scientifiques et enseignant.e.s
- construire des apprentissages rigoureux et ambitieux,
- initier les élèves aux méthodes, concepts et outils de divers champs d’investigation scientifiques,
- développer les 4 dimensions de l’activité scientifique de l’élève : créative, méthodologique, critique et collaborative,
- renforcer la métacognition des élèves.

Savanturiers déploie cette approche autour de 3 axes :

- Projets Savanturiers dans les écoles maternelles, primaires, collèges et lycées et autour de l’école ;
- Recherche et développement dans le domaine éducatif ;
- Formation et développement professionnel des acteurs éducatifs.

Retrouvez toute l’actualité du programme en vous connectant sur notre site internet :

<https://les-savanturiers.cri-paris.org>

PROGRAMME*

* Programme pouvant être soumis à modifications

	MARDI 20	MERCREDI 21	JEUDI 22
10h00-10h30		#1 - Menez un projet de classe avec les ingénieurs	#6 - Créez une vidéo en 180 secondes avec vos élèves
10h30-11h00		#5 - Découvrez les productions de la communauté Savanturiers	#2 - Menez un projet de classe avec le CNEC
11h00-11h30		#2 - Menez un projet de classe avec le CNEC	#10 - Jouez à un jeu éducatif de philosophie
11h30-12h00		#9 - Jouez à un jeu autour des méthodes de l’ingénierie	
12h00-12h30			#5 - Découvrez les productions de la communauté Savanturiers
12h30-14h00	Permanence infos sur le stand		
14h00-14h30	#2 - Menez un projet de classe avec le CNEC	#8 - Programmez un robot	#7 - Rencontrez des ingénieurs
14h30-15h00	#9 - Jouez à un jeu autour des méthodes de l’ingénierie	#3 - Menez un projet de classe avec la carte de navigation	
15h00-15h30		#10 - Jouez à un jeu éducatif de philosophie	#4 - Découvrez les plateformes numériques CNEC et Apollinaire
15h30-16h00	#6 - Créez une vidéo en 180 secondes avec vos élèves	#9 - Jouez à un jeu autour des méthodes de l’ingénierie	
16h00-16h30	#8 - Programmez un robot	#6 - Créez une vidéo en 180 secondes avec vos élèves	
16h30-17h00	#4 - Découvrez les plateformes numériques CNEC et Apollinaire		
17h00-17h30	#1 - Menez un projet de classe avec les ingénieurs	Venez échanger avec nous !	
17h30-18h30	#10 - Jouez à un jeu éducatif de philosophie		

Autour de l’ingénierie
Plateformes numériques e-FRAN

LES ATELIERS

#1 - MENEZ un projet de classe avec les ingénieurs

Animation : Octave Legendre, Almoutazar Saandi, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment mettre en place un projet "Savanturiers du Numérique et des Technologies" en classe ? Quelles questions se poser en amont ? À quels besoins répondre ? Deux ingénieurs mentors vous aident à préfigurer votre projet d'ingénierie.

#2 - MENEZ un projet de classe avec le CNEC

Animation : Isabelle Dufrière, Isabelle Jacquet, équipe Tralalère, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment le Carnet Numérique de l'Élève Chercheur a-t-il été intégré à un projet de recherche d'une classe de primaire ? Quelles compétences a-t-il favorisées ? Deux enseignantes ayant participé à la co-construction de l'outil vous parlent de leurs expériences.

#3 - MENEZ un projet de classe avec la carte de navigation

Animation : Stéphanie Breniaux, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment la carte de navigation peut-elle aider vos élèves à se repérer, réfléchir à leur parcours de recherche ou encore garder des traces de leurs apprentissages ? Retours d'usage d'une enseignante après deux années d'expérimentation en classe.

#4 - DÉCOUVREZ les plateformes numériques CNEC et Apollinaire

Animation : Isabelle Dufrière, Isabelle Jacquet, équipe Tralalère, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Qu'est-ce que le Carnet Numérique de l'Élève Chercheur ? Qu'est-ce que la plateforme Apollinaire ? Pourquoi les utiliser en classe ? Comment les intégrer dans un projet de recherche ? Démonstrations et prises en main des deux outils.

#5 - DÉCOUVREZ les productions de la communauté Savanturiers

Animation : Bénédicte Assogna, Béatrix Vincent, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment accompagner et coordonner les équipes dans un projet d'éducation par la recherche ? Quels sont les contours et limites d'un projet Savanturiers ? Comment valoriser son projet sur la plateforme Savanturiers Projets ? Retour sur les réflexions collectives des participants de la première Université d'été de l'Éducation par la recherche organisée par Savanturiers - École de la recherche début juillet.

#6 - CRÉEZ une vidéo en 180 secondes avec vos élèves

Animation : Bénédicte Assogna, Béatrix Vincent, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment résumer une année de projet en 180 secondes ? Quels éléments sélectionner ? Quel travail de métacognition pour les élèves ? Comment écrire un scénario ? Deux enseignantes vous font part de leur expérience.

#7 - RENCONTREZ des ingénieurs

Animation : Octave Legendre, Almoutazar Saandi, équipe Savanturiers

Durée : session libre

Qu'est-ce qu'un ingénieur ? Comment travaille-t-il ? Avec qui ? De quelles façons les méthodes de l'ingénierie peuvent-elles être transposées en classe ? Participez à un *scientific dating* pour poser toutes vos questions à nos deux ingénieurs et mentors Thales.

#8 -PROGRAMMEZ un robot et imprimez en 3D

Animation : Almoutazar Saandi, équipe Savanturiers

Durée : 30 minutes

Comment aborder les thèmes de la fabrication des robots et l'impression 3D avec vos élèves ? Comment programmer des bras robotiques grâce au langage Arduino ? Venez aborder facilement la relation entre les composants mécaniques, électroniques et le programme informatique.

#8 - JOUEZ à un jeu autour des méthodes de l'ingénierie

Animation : Clémence Gueidan, Octave Legendre, Almoutazar Saandi, équipe Savanturiers

Durée : 1h

Comment introduire les concepts, méthodes et outils de l'ingénierie à ses élèves de façon ludique ? Venez jouer à notre jeu "Agiles comme des elfes dans la forêt" !

#9 - JOUEZ à un jeu éducatif de philosophie

Animation : Pleen

Durée : 1h

Comment développer les capacités de réflexion et d'argumentation des élèves dès 8 ans et introduire des notions philosophiques ? Venez tester le jeu Expédition Sagesse créé par l'association ÉPhiscience !

Et tout au long de la journée sous notre chapiteau à Ludovia :

Venez vous informer sur le programme, découvrir des projets menés en classe, assister à des démonstrations des applications e-FRAN et d'une serre connectée, visionner des vidéos de restitution de projets de classe en 180 secondes... ou passez simplement nous dire bonjour !

L'ÉQUIPE D'ANIMATION

Les enseignantes

Bénédicte Assogna @Bassogna

Professeure des écoles - École élémentaire Saint-Louis, Bonnières-sur-Seine (78)

Stéphanie Breniaux @SBreniaux

Professeure des écoles - École élémentaire Les Rousses (39)

Isabelle Dufrene @Dufrenelsabelle

Professeure des écoles - École élémentaire des Marronniers, Meaux (77)

Isabelle Jacquet

Professeure des écoles - École élémentaire Saint-Exupéry, Thiais (94)

Béatrix Vincent @VincentBeatrix

Conseillère pédagogique de la circonscription St Jean de Védas / Référente académique 1er degré à la DANE / Conseillère en développement CARDIE, Académie de Montpellier (34)

Les ingénieurs mentors

Octave Legendre

Ingénieur test - Thales Communication (92)

Almoutazar Saandi

Ingénieur intégration digitale radar - Thales Services (78)

Les partenaires

Clémence Gueidan

Game designeuse et médiatrice ludique

Tralalère



Tralalere, c'est un joyeux mélange d'agités du numérique et de fureteurs d'idées qui veulent changer le monde à leur façon en contribuant à faire évoluer les pratiques éducatives à l'aide du numérique !

www.tralalere.com / @tralalere

L'équipe Savanturiers - École de la recherche / CRI

Alba Cappa

Médiation scientifique Numérique et Technologies

Anne-Solène Chevallier

Cheffe de projet e-FRAN « Savanturiers du Numérique »

Barbara Dussous

Responsable communauté

Nathanël Jeune « Pleen »

Fondateur de l'association ÉPhiScience et animateur de la chaîne YouTube EduKey de vulgarisation de l'éducation

Julie Phan Quang

Responsable communication

ILS NOUS SOUTIENNENT

Savanturiers - École de la recherche remercie ses partenaires et mécènes qui l'accompagnent dans ses actions :



INFOS PRATIQUES



@savantures
#LudoSAV



savanturiers



Savanturiers - École de la recherche

8bis rue Charles V - 75004 Paris
communaute.savanturiers@cri-paris.org
01 84 25 67 96