



# Assises Départementales de l'Inclusion Numérique

Laurent Dour, directeur de l'Atelier Canopé 74  
[laurent.dour@reseau-canope.fr](mailto:laurent.dour@reseau-canope.fr)

---



RÉSEAU CANOPÉ  
DIRECTION TERRITORIALE AUVERGNE RHÔNE-ALPES



## Réseau Canopé ?

- ❖ Réseau national **opérateur du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse pour la formation continue des enseignants**
- ❖ Organisme de **formation certifié Qualiopi**
- ❖ **Très impliqué sur le numérique pour l'éducation**



# 1 Direction territoriale – 12 Ateliers en Auvergne Rhône Alpes



Les Ateliers Canopé **assurent les formations, la mise à disposition des ressources, ainsi que les médiations et les animations qui en découlent.**

Ils proposent une offre de services adaptée aux nouveaux enjeux éducatifs.

Ils accueillent l'ensemble de la communauté éducative dans des espaces innovants et connectés.

## Nos missions

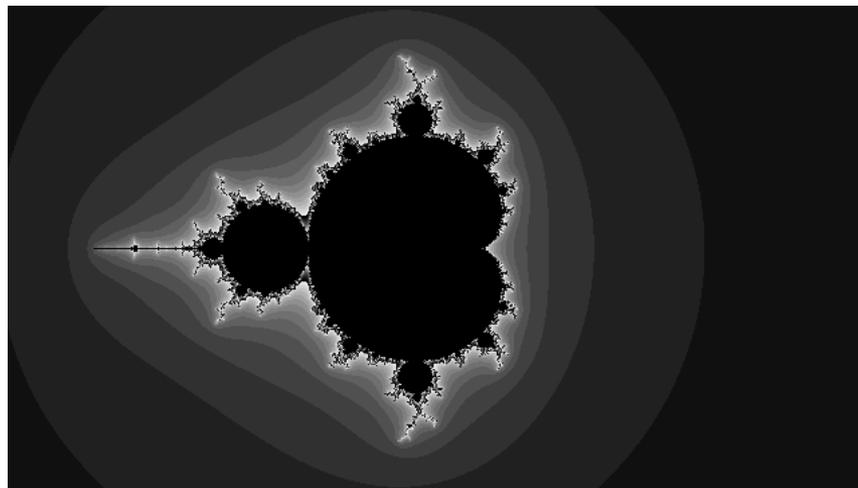
- Proposer des formations aux acteurs de la communauté éducative : enseignants, autres personnels éducatifs, cadres, personnels d'associations, de collectivité...
- Mettre à disposition des ressources, numériques ou non, pour soutenir les apprentissages : Pégase, Quizinière, Mathador, planète code...



## Réseau Canopé et le numérique

Trois façons d'envisager le numérique pour l'éducation :

- Le numérique au service des apprentissages
- Le numérique comme objet d'apprentissage
- Le numérique comme objet de société



## Le numérique au service des apprentissages

Du numérique seulement s'il apporte une plus-value pédagogique !

- Exemple : une formation d'adultes pour encadrer des activités langagières d'élèves, qui utilisent une webradio. Le fait de devoir préparer le conducteur, les interviews... impose d'écrire, de dire, de se coordonner.



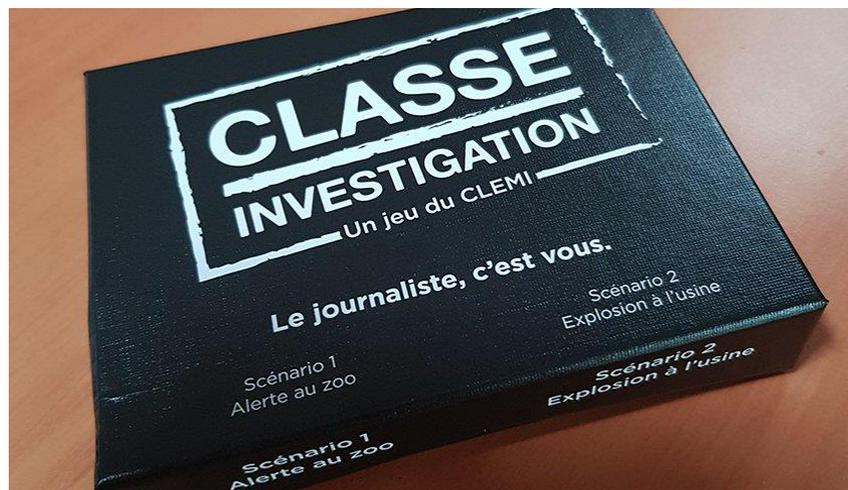
## Le numérique comme objet d'apprentissage

- Programmation, algorithmique, robotique : dès l'élémentaire.
- Par exemple formation à la programmation d'un robot Thymio afin de réaliser des activités de classe autour des notions de capteurs, actionneur, algorithme...
- Des élèves parfois passionnés par ce genre d'activités !



## Le numérique comme objet de société

- Réseaux sociaux : #Nadia, jeu immersif pour comprendre les pratiques des adolescents sur les réseaux sociaux
- Education aux médias et à l'information (lien avec le CLEMI), par exemple
- Intelligence artificielle



# Des ressources numériques pour l'éducation

- Les [fondamentaux](#) : « des films agités pour bien cogiter »
- [Quizinière](#) : des quiz en ligne pour évaluer
- [Pégase](#) : pour créer des jeux de pistes ou des escapes games (atelier cet après-midi)



# Merci de votre attention !

[www.reseau-canope.fr](http://www.reseau-canope.fr)

[www.canotech.fr](http://www.canotech.fr)

[contact.atelier74@reseau-canope.fr](mailto:contact.atelier74@reseau-canope.fr)

04 87 87 03 74