

JOURNEE DES SVT, Mercredi 20 mars

Lieu Lycée Voltaire, Orléans et Maison pour la Science

DES STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT AU SERVICE DES APPRENTISSAGES EN SVT

Programme :

8h30-9H Accueil

9h-12h30 Conférences

13h30-15h30 : Ateliers

15h30-16h30 : Plénière, bilan

Repas au lycée Voltaire

MATIN Conférences et échanges

- 9h-10h15-Conférence 1 + questions **Robin Bosdeveix** (Inspecteur général STVST).
- 10h15-10h30, Intervention d'une formatrice sur le site SVT-Académie O-T
- 10h30-11h45 Conférence 2 + questions **Marc-André Sélosse** (MNHN). Services écosystémiques
- 11h45-12h15 max : Proposition : vous identifiez une idée forte sur les programmes de SVT et une sur le programme d'ES. On prend ensuite quelques questions d'enseignants.

APRES-MIDI : ATELIERS (inscription gérée par la DAFOP)

Durée de chaque atelier 30 à 40 minutes.

- Les enseignants font trois vœux préférentiels (gestion DAFOP)
- Les enseignants font 2 ateliers
- Une affiche est à compléter dans chaque atelier : Que pensez-vous des modalités d'apprentissages présentées en ateliers ? 2 colonnes pour les réponses : Intérêts, freins

	Thèmes	Animateurs	Lieu- Matériel
1	Escape-game : la chasse aux neuromythes	Maison pour la science, équipe Olivier Richard	Maison pour la science 8h à 9h (2 sessions) 13h30 à 15h30 (2 à 3 sessions)
2	Escape-game : « Sauver le patient 0 »	Aurélie Ménard-Parrod Aurélie Sentex et Aurélie Fargeaudou	Salle info 1
3	Apport des neurosciences	Jérôme Boscq Noémie Catalino Céline Gaufreteau	Salle info 2
4	Jeux sérieux, Programmation et imprimante 3D en Sciences et technologie cycle 3	Benjamin Didier Philippe Tiret (Techno)	Salle classique 1
5	Programmation Python et Programmation (NetBiodyn)	Christophe Lejeune Valérie Rambaud	Salle info 3
3bis	Apport des neurosciences	Mariame Minkhar Suzanne Dijon	Salle classique 2
6	Sciences participatives	Claire Marait Gilliane Creusot	Salle Maison pour la science
7	Réalité augmentée et virtuelle avec le BYOD	Nicolas Robert	Salle classique 3

Deux sites

- Site maison pour la science : escape game neuromythes + 2 salles avec vidéoprojecteur
- Lycée Voltaire : 6 salles avec vidéoprojecteur. 3 classiques et 3 informatiques

RETOUR EN PLENIERE (15h30-16h30). Animation IG et IA-IPR. Exploitation des affiches, débats, échanges.