

PROGRAMME DE LA FORMATION

Forum Éducation à la Santé et à la Citoyenneté

PUBLIC(S) CIBLE(S)	Parent d'élève, Personnel d'éducation, Personnel d'un établissement privé, Personnel médico-social, Professeur des écoles, Directeur d'école, Enseignant second degré, Chef d'établissement (collège, lycée)
NIVEAU(X)	Élémentaire, Collège, Lycée
INTENSITE	Découverte
PRESENCE / DISTANCE	en présence

OBJECTIFS

Venez découvrir les outils permettant de travailler autour de la Santé et de la Citoyenneté à l'école élémentaire et dans le secondaire. Tout au long de la journée, des présentations de ressources auront lieu. Vous pourrez même participer, dans l'après-midi, à un escape game sur les valeurs de la République, à destination des collégiens. Cette journée est organisée par l'atelier Canopé 74 et la section MGEN 74.

CONTENU

Les outils ADOSEN/ MGEN : <http://adosen-sante.com/outils-pedagogique/>

- Filgood : Un outil pour identifier et prioriser les thématiques de santé à aborder auprès des collégiens et lycéens et pour faire de ces derniers des acteurs éclairés de leur santé.

- Où est Alice ? C'est un Serious Game permettant d'explorer les usages d'internet des jeunes. A travers le regard d'Alice, l'on comprend les usages du web par les jeunes et comment leurs identités se construisent sur la toile par le biais d'échanges, de démonstrations artistiques, de peines et aussi de joies.

- Stéréotype / stéréomeufs : Plateforme présentant des vidéos et des séquences pédagogiques de la primaire au lycée pour favoriser le développement de l'égalité entre les filles et les garçons et de lutter contre les préjugés.

Les outils CANOPE

- Corpus : Une plateforme interactive qui présente des vidéos autour de sujet liés à la santé, aux inégalités ou avec des visées philosophiques. Ces vidéos sont utilisables à partir du collège pour lancer ou alimenter le débat, ainsi que l'esprit critique.

- Médiasphère est un jeu de plateau permettant d'aborder de la primaire au lycée, selon trois thèmes : L'identité numérique, les usages du numériques et leurs conséquences et le droit « numérique ». L'enjeu est d'organiser des débats autour des questions amenées par le jeu.

- L'image pour lancer un débat et former l'esprit critique

- Escape game Valeurs de la République : amener à faire réfléchir sur les valeurs de manière ludique.

Programme :

Matin

9h Accueil (inscription à l'escape game)

9h15 Présentations de Filgood - Où est Alice ?

10h30 Présentations de Corpus - Médiasphère (La famille tout écran)

11h15 L'image pour lancer le débat - Stéréotype/Stéréomeufs - égalité filles/garçons

Après-midi

13h30 Accueil (inscription à l'escape game)

13h45 Présentations de Filgood - Où est Alice ?

15h Présentations de Corpus - Médiasphère (La famille tout écran)

15h30 Escape Game "Valeurs de la République"

16h15 L'image pour lancer le débat - Stéréotype/Stéréomeufs - égalité filles/garçons

[Voir les dates au verso](#)

DATES

Le mercredi 19 Février 2020

Durée : 07 heures

Horaires : le mercredi 19 Février de 09:00 à 17:00

Lieu : Atelier Canopé 74 - Annecy - 2 rue des Aravis - 74012 Annecy cedex

Salle(s) : Atelier, espace VPI

Intervenants : Mme Valero Aude

Contact : Mme Valero Aude - aude.valero@reseau-canope.fr - T : 0450237936

Plus d'information sur reseau-canope.fr