

***i*nversons!
la classe!**

**CLIC
2019**



PROGRAMME DU CLIC

28, 29 ET 30

JUIN 2019

**SORBONNE UNIVERSITE
FACULTE DES SCIENCES ET INGENIERIE
CAMPUS PIERRE ET MARIE CURIE**

WWW.CLIC2019.COM



9h00 Accueil des participants et espace village

9h30 Discours d'introduction de la journée

10h00 Conférence plénière : Jean-Marc Merriaux, Directeur du Numérique pour l'Education

11h00

Amphi 15 1 La classe renversée... quand le professeur devient l'élève et l'inversement ! Jean-Charles CAILLIEZ	103 2 Les élèves au cœur de l'escape game ! Denis PUIROUX	105 3 Une classe inversée sans numérique Séverine FIRMINO Emilie LONGELIN	106 4 Inverser pour développer l'autonomie de l'élève : par une néo-inverseuse Mathilde COLAS	1112 5 Des outils pour commencer (création de vidéo, QCM...) Sanae SECOND	110 Atelier Twictée TADAF Sébastien Franc Isabelle Watrinet Céline Martinage	Patio Rencontre équipe pédagogique CAPSULE
---	--	---	--	--	---	--

11h55 Pause café et espace village

12h25

101 7 Viens bouger ton espace ! Martial GAVALLAND	103 8 Proposer une diversité de choix pour favoriser une diversité d'apprentissages Aude DUBOIS	105 9 Utiliser ERSILIA, plateforme d'éducation à l'image et à la citoyenneté, en classe Sophie BARRUET	106 10 S'initier au leadership à 20 ans, entre 4 murs d'une salle mission impossible ? Louise HENNINOT	109 11 Développer l'autonomie et la coopération en classe flexible Muriel Lauzeille Delphine Rimbaud-Le Borgne	107 12 L'apport de l'autoévaluation pour la motivation et l'apprentissage des étudiants en C.I. et/ou renversée Laetitia Thobois Jacob	103 D Twictée dans le secondaire sans galère COLLECTIF TWICTEE Françoise Sauvestre
108 C Atelier retour d'expérience Des classes inversées à la classe autonome ESCAPE'N'GAMES	110 B Atelier TwictLingua TADAF Sébastien Franc Isabelle Watrinet Céline Martinage	Atelier "Projet perso" Collectif Pole Innovant Lycéen				

13h20 Pause déjeuner et espace village

14h50

101 13 Comment débiter en classes inversées, imaginez votre classe inversée Damien SCIMECA	103 14 Former de futurs enseignants FLE à la classe inversée : et si on partageait nos ressources Françoise HAPPEL Géraldine LARGUIER	105 15 Présentation de Trivia EMI, un jeu évolutif et collaboratif Clotilde CHAUVIN	Amphi 15 16 Il n'y a pas d'"endroit" de la classe Jean-Michel ZAKHARTCHOUK	109 17 La classe inversée : Favoriser la réussite de tous les apprenants Cynthia EID	107 18 Les fondamentaux de la C.I. formation professionnelle revisités par la distance et le e-learning Lucie PAQUAY Sandrine BRÏSSOT	103 19 Retour d'expérience en classe préparatoire Frédéric BAURAND
110 F Atelier Twictée TADAF Sébastien Franc Isabelle Watrinet Céline Martinage	108 G Atelier ludifier ses séances de cours, outils et mise en oeuvre ESCAPE'N'GAMES	112 H Atelier "Projet perso" Collectif Pole Innovant Lycéen				

15h45 Conférence plénière : Vanda Luengo, enseignante chercheuse, responsable du Numéri'Lab

16h45 Pause café et espace village

17h15

101 20 Classe flexible: du home-staging? Céline MARTINAGE	105 22 Création d'une mini-entreprise grandeur réelle : projet éducatif innovant Mohamed HENNOUCH	106 23 Dis-moi comment tu fais, je te dirai ce que nous apprenons Laëtitia LERAUT Philippe ROUSSEAU	107 25 Plan de travail et parcours d'apprentissage ludifié libre Simon TOURNERIE	Amphi 15 24 Evaluer une compétence : des modalités de C.I. pour une évaluation fine dans l'enseignement supérieur Luc CHEVALIER	110 I Atelier SenseiTwithaiku TADAF Sébastien Franc Isabelle Watrinet Céline Martinage	108 J Atelier retour d'expérience, Des classes inversées à la classe autonome ESCAPE'N'GAMES
103 21 Atelier sur les classes inversées partie 1 Rochane KHERBOUCHE	101 26 Cartexos, un collectif pour créer et partager des fiches d'exercices accompagnés Christine Bideux, Sarah Fiquet, Bleuenn Le Bris, Gaël Migliaccio, Geneviève Ponsonnet, Sandrine Saint-Genès, Damien Scimeca					

18h10

103 21 Atelier sur les classes inversées partie 1 Rochane KHERBOUCHE	105 28 Nouvelles formes de Travaux Dirigés ou la pédagogie par le jeu Thomas LEVASSEUR	106 29 Retour d'évaluation saison 2 Béatrice FALIGAND	109 30 Un escape game pour introduire le stage en entreprise, mais quelle exploitation en classe ? Aurélie BEAUCLAIR Aurélie MANOUGUI Marie-Hélène MINOT	110 L Atelier AplatiTour TADAF Sébastien Franc Isabelle Watrinet Céline Martinage	108 M Atelier ludifier ses séances de cours, outils et mise en oeuvre ESCAPE'N'GAMES
101 27 Le Travail Coordinné dans la Classe Dominique BODIN	Amphi 15 31 Eduquer au numérique Laurent TESSIER				

19h05 Fin de la journée

Légende des ateliers

Retour d'expérience

Atelier participatif

Table ronde

Mini-conférence

Carte blanche

Atelier technique

Atelier des collectifs enseignants

Séquence inversée

Salles couloir 14/24

Salles couloir 24/25



Durée des ateliers = 45 min.
10 min. de battement entre deux ateliers

8h00 Accueil des participants et espace village

8h30 Discours d'introduction de la journée

9h00 Conférence plénière : Jean-Charles Cailliez, Enseignant-chercheur et Vice-président Innovation de l'Université Catholique de Lille

10h00

112 32 La diversité des situations pédagogiques pour s'impliquer, coopérer, et se confronter Joël COHEN	105 33 Utilisation de l'outil Genially pour accompagner sa pédagogie en classe inversée Caroline CLAPPE Maryline BAILLY	106 O Atelier TADAF Twiclingua Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol	107 35 Et si on bougeait sa salle de cours en même temps que sa pédagogie ? Romain BOURDEL-CHAPUZOT Fanny GRAUER	109 36 La classe inversée diverse et variée Jean-Marie LEJEUNE	110 37 Développer les compétences en littérature par l'utilisation des réseaux sociaux Laetitia VAUTRIN Frederic DUPONT Sandrine DESCOMBES	108 P Concevoir un escape game pédagogique ESCAPE'N'GAMES
---	--	---	---	--	--	---

101 39 Atelier sur les classes inversées partie 2 Rochane KHERBOUCHE	101 38 Atelier AP inversée : Venez à l'endroit avec votre cours classique, repartez à l'envers avec un cours inversé Marie SOULIE
--	---

10h55

101 39 Atelier sur les classes inversées partie 2 Rochane KHERBOUCHE	106 40 FLEscape, « Escape game à l'université » Dolly RAMELLA Élisabeth RICHARD Anyuli PINEDA	Amphi 15 41 Il était une fois... : la mise en récit au service des ressources pédagogiques en situation de classe inversée Mickaël BERTRAND	106 43 1 an après la classe inversée Fethi BOUTELAA	109 44 Encourager l'auto-testing par des badges Grégory MICHNIK	110 45 Capsules vidéo et Représentations des enseignants Patrice CUPERTY	112 46 Comment développer les compétences socio-émotionnelles ou soft skills ? Pascale HAAG Melody SEPAHPOUR-
107 42 Ma cogni'classe comment allier classe inversée et sciences cognitives Antonio CHAPEIRA	108 R Atelier retour d'expérience, Des classes inversées à la classe autonome ESCAPE'N'GAMES	106 Q Atelier TADAF Twictée Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol				

11h40 Pause café et espace village

12h10

105 47 Aujourd'hui, c'est moi le prof ! Laëtitia LERAULT	110 48 Les classes inversées en situation de formation : vers un modèle de développement professionnel ? Mickaël BERTRAND	101 49 Développer une classe coopérative inversée Damien SCIMECA	Amphi 15 50 Démarche d'évaluation par compétences Thomas LEVAVASSEUR	109 51 La Master Classe en 1ere STMG : Démonstration de classe inversée Mohamed HENNOUCH	101 S Atelier TADAF MathsCivie Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol	112 53 Plan de travail et parcours d'apprentissage ludifié Simon TOURNERIE
107 54 Faisons le point sur la formation de professeurs en Classe inversée Martial GAVALAND	108 T Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique et apprenez à créer le vôtre pour vos classes (60 min) ESCAPE'N'GAMES					

13h05

101 55 Retour d'expérience Classe Inversée débutant Odile NADAL	108 V Concevoir un escape game pédagogique ESCAPE'N'GAMES	105 57 Pédagogie active pour une mise en place d'une routine de travail et de mémorisation Khadija BENHAMZA	106 58 Les Inverseurs ont un plan. Venez le découvrir ! Martial GAVALAND	109 59 Cartexos, un collectif pour créer et partager des fiches d'exercices accompagnés Christine Bideux, Sarah Fiquet, Bleuenn Le Bris, Gaël Migliaccio, Geneviève Ponsonnet, Sandrine Saint-Genès, Damien Scimeca	106 60 Chamboule tout Gwladys DUCHANOIS	107 61 La métacognition au service de l'inclusion Claire TOBIAS
112 62 Classe flexible, un espace étayant Isabelle WATRINET	110 U Atelier TADAF Twoulipo Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol					

13h50 Pause déjeuner et espace village

15h20 Table ronde : Marcel Lebrun, professeur en technologie et conseiller pédagogique du Louvain Learning Lab

16h20 Pause café et espace village

16h50

110 W Atelier TADAF TwittEnRimes Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol	103 63 Cerveaux sous influences: Utiliser les stratégies du neuromarketing en classe...? La table ronde. Alexandre BRZOZOWSKI	105 64 Edpuzzle, une plateforme pour utiliser des capsules avec ses élèves Gael MIGLIACCIO	106 65 Un escape game pédagogique avec S'cape Mélanie FENAERT Sanah MNAOURE	109 66 La classe d'initiative altruiste Jean-Emmanuel MAIGRET	110 67 Changement de posture, et les élèves ? Marie-Camille COUDERT	108 X Atelier retour d'expérience, Des classes inversées à la classe autonome ESCAPE'N'GAMES
---	---	--	--	---	---	--

17h45

107 68 Se lancer dans la création complète d'une séquence pédagogique en classe inversée, video comprise ! ... tout en respectant l'alignement pédagogique" Tuyêt Trâm DANG NGOC Caroline PERS	101 69 S'inspirer des pédagogies du secondaire pour enseigner dans le supérieur en espagnol Marie CHATELAIN	103 70 Changement de posture et formation par les pairs Juliette BENELLI	105 71 Création de capsules vidéo pour Cartexos Christine Bideux, Sarah Fiquet, Bleuenn Le Bris, Gaël Migliaccio, Geneviève Ponsonnet, Sandrine Saint-Genès, Damien Scimeca	106 72 Diversifier les outils pour diversifier l'apprentissage ! Denis PUIROUX Thierry GUQUET	108 A1 Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique et apprenez à créer le vôtre pour vos classes (60 min) ESCAPE'N'GAMES
110 Z Atelier Défilinférences TADAF Isabelle Watrinet Sébastien Franc Sandrine Descombes Laetitia Vautrin Lorène Rossignol					

18h30 Pause café et espace village

19h00 Fin de la journée



08h50 Assemblée générale de l'association

10h00 Accueil des participants et espace village

10h30 Discours d'introduction de la journée

11h00

101 74
Les échecs de la classe inversée
Marie-Camille COUDERT

103 75
Globe Reporters, correspondances numériques entre des classes et des journalistes en reportage
Alain DEVALPO

105 76
Construire sa capsule vidéo d'entraînement avec son Mac ou son iPad
Yannis TAILLASSON

101 77
Classe immersive en langues vivantes
Gaelle HALLEZ

112 79
Défi capsule : 15 minutes pour réaliser et publier une capsule
Simon TURNERIE

110 78
Classe inversée et plan de travail en HG au collège
Caroline MEYER

106 D1
Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique et apprenez à créer le vôtre pour vos classes (60 min)
ESCAPE'N'GAMES

108 C1
Atelier TADAF Twittconte
Sébastien Franc
Isabelle Watrinet
Sandrine Descombes
Laetitia Vautrin
Bénédicte Assogna

107 84
Elèves à haut potentiel
Hélène MARCELLI
Henri DEROUBAIX

101 80
L'évaluation coopérative différenciée où comment motiver les apprenants par la Danse
DANSE ET ÉVALUATION

103 81
Créer une chaîne vidéo avec ses élèves : retour sur l'expérience "Jolies Maths"
Sebastien PERONNO

106 82
Présentation du dispositif Minestory
Bénédicte ASSOIGNA

105 83
L'OpenClasse ou comment décroisser les environnements d'apprentissage pour mieux apprendre
Karen GRANDREMY

109 85
Classe mutuelle
Hélène MARCELLI, Sébastien FRANC, Henri DEROUBAIX, Romain BOURDEL

112 86
Animation des ateliers de formation au profit des assistants de l'enseignement supérieur agricole
Aziza GASMI-BOUBAKER

106 D1
Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique et apprenez à créer le vôtre pour vos classes (60 min)
ESCAPE'N'GAMES

11h55

108 C1
Atelier TADAF Produire des écrits
Sébastien Franc
Isabelle Watrinet
Sandrine Descombes
Laetitia Vautrin
Bénédicte Assogna

13h00

Pause déjeuner et espace village

14h30

101 87
Quand la gestion de classe passe par le jeu
Hélène MARCELLI
Henri DEROUBAIX

103 88
Nous, nous renversons la classe!
Carine PERRIN
Laurence AVY

105 89
L'apport des QR Code et de la RA pour la classe inversée
Caroline MEYER

106 90
Projet Savanturier : Le robot témoin de la première guerre mondiale
Bénédicte ASSOIGNA

107 91
Des CartExos en histoire-géo / atelier collaboratif de création de ressources
Claire DREYFUS, Marie-Camille FOURCADE, Mickaël BERTRAND, Adrien ARROUS

110 92
Numérique en formation, quelle conduite de changement ?
Delphine DAUX

112 93
Jeu de rôle en géo : les élèves parlent de leur expérience
Juliette BENELLI

15h25 Conférence équipe pédagogique : Equipe de Florence Raffin du lycée Genevoix de Bressuire

16h25 Cloture du CLIC

17h25 Fin de la journée



- PEARLTREES
- MICROSOFT
- ITS LEARNING
- WOOC LAP
- INDEX-PRONOTE
- MADMAGZ

Collectifs partenaires



Partenaires institutionnels



FSER

Partenaires presse



Partenaires entreprises et associations

