

Didier Paillard

Maire de Saint-Denis
Vice-président de Plaine Commune

David Proult

Maire adjoint à l'Éducation

Bertrand Godefroy

Conseiller municipal délégué
au numérique à la Ville de Saint-Denis

Mauna Traika

Conseillère communautaire
déléguée au Développement numérique
du territoire à Plaine Commune

Béatrice Gille

Rectrice de l'académie de Créteil

Christian Wassenberg

Directeur académique
de l'académie de Créteil

Philippe Roederer

Délégué académique au Numérique
au Rectorat de Créteil

**Myriam Ahmed-Yahia
Zarjevski**

Directrice de l'Atelier Canopé

Vous invitent à venir participer au salon
Education & Numérique :
**Quels changements
pour nos territoires ?**

Mercredi 17 février 2016
De 14h à 17h

Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord
20 Avenue George Sand,
93210 Saint-Denis, France

Métro ligne 12 : Front populaire



**Saint
Denis**

Retrouvez-nous sur www.ville-saint-denis.fr &   [VilleSaintDenis](https://www.facebook.com/VilleSaintDenis)

Programme :

13h45 : Accueil

14h : Ouverture

- Philippe Roederer, délégué académique au Numérique - Éducation nationale.
- Mauna Traikia, conseillère communautaire déléguée au développement numérique du territoire de Plaine Commune.
- Bertrand Godefroy, conseiller municipal délégué au numérique de la ville de Saint-Denis.
- Cap digital.

14h15 : Table ronde

Education & numérique : quels changements pour nos territoires ?

En présence de : David Prout (adjoint à l'Éducation à la ville de Saint-Denis), Cap digital, Frédéric Levasseur (adjoint au délégué académique au numérique), Myriam Ahmed-Yahia Zarjevski (directrice de l'atelier Canopé de Seine-Saint-Denis), Deborah Elalouf (directrice générale de Tralalere), Fabien Hobart, Ange Ansour (Le CRI – projet des savanturiers), Florence Schreiber (directrice des médiathèques de Saint-Denis).

15h-17h : Ateliers-Barcamp

- **Atelier Code/Decode** : faire comprendre les fondamentaux du code et de la culture numérique dès le plus jeune âge et promouvoir l'initiation à la programmation auprès de tous les publics.
- **Atelier Enigma** : mettre en place un raisonnement, affûter sa logique, résoudre des énigmes.
- **Atelier réseaux sociaux** : usages responsables pour le temps scolaire et périscolaire.
- **Atelier pédagogique « Twitter »** : utiliser les réseaux sociaux pour le temps scolaires et périscolaire.
- **Atelier ENT** : présentation d'une classe numérique et construction d'un projet d'équipement concerté (éducation nationale/collectivité).

En accès libre : espace de présentation des ressources numériques et des services proposés par le réseau et l'atelier Canopé de proximité.