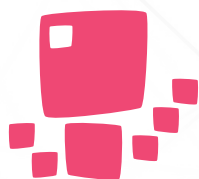
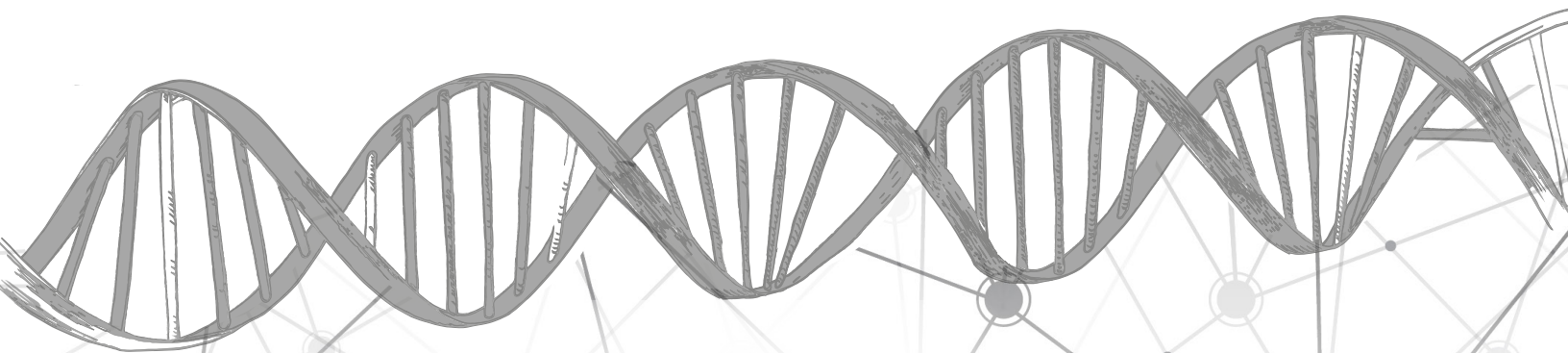


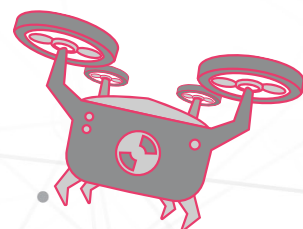
Programme en ligne



AQUOPS

Ateliers virtuels - AQUOPS 2020

**Les matinées des 22, 23 et 24 avril
de 8 h 30 à 12 h**



Association Québécoise des Utilisateurs d'Outils technologiques
à des fins Pédagogiques et Sociales

Conférence 90 min.

Mercredi 22 avril de 08:30 à 10:00

1101 - Comment intégrer les COSP dans vos classes?

Vous êtes un prof de français, d'histoire ou de sciences et on vous annonce que vous devez intégrer du contenu en orientation dans votre cours ou même animer le cours de Projet personnel d'orientation. Ne paniquez pas, Academos est là pour vous aider! Dans cet atelier, nous vous présentons des situations d'apprentissage créés spécifiquement pour simplifier l'intégration de contenus obligatoires en orientation scolaire et professionnelle (COSP) grâce au numérique dans vos classes de français, d'éthique et culture religieuse, de projet personnel en orientation et en exploration de la formation professionnelle.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Joelle Foucault-Chanki

1102 - La plateforme numérique « Notre territoire, nos identités » de BAnQ

Cette conférence a pour objectif de présenter la plateforme-outil « Notre territoire, nos identités » de BAnQ. Cette ressource numérique, cocréée avec le milieu scolaire, offre aux enseignant(e)s du Québec la possibilité de créer des activités pédagogiques dans l'ensemble des disciplines du primaire et du secondaire au moyen d'outils numériques pensés pour la salle de classe. Arrimée au PFEQ, cette plateforme facilite l'utilisation d'objets culturels en salle de classe, favorisant ainsi l'approche culturelle par la technologie. Elle met également de l'avant le rôle de l'enseignant(e) à titre de générateur de liens et de passeur culturel. Cet atelier est destiné à tous les acteurs du milieu scolaire intéressé(e)s à explorer des avenues de projets. À noter qu'il est préférable que les participant(e)s soient doté(e)s d'un ordinateur ou d'une tablette numérique pour participer à l'atelier.

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Mathieu Thuot-Dubé

1103 - Découvrez MaZoneCEC 2.0 une plateforme nouvelle génération!

Les Éditions CEC vous invitent à découvrir MaZoneCEC 2.0, sa plateforme nouvelle génération qui allie performance et convivialité. Compatible avec la tablette, l'ordinateur ou le Chromebook, MaZoneCEC 2.0 est la seule plateforme scolaire conçue pour accéder à la majorité de vos contenus, même sans connexion Internet! Plus riche et intuitive, cette nouvelle plateforme vous propose une navigation réinventée ainsi qu'une gestion simplifiée de vos groupes à l'aide de son tableau de bord. À l'écoute de vos besoins numériques, MaZoneCEC est maintenant compatible avec WordQ. Entrez dans MaZoneCEC 2.0 et voyez ce que l'avenir de la classe numérique vous réserve!

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

Animation

Amélie Boulet

Conférence 90 min.

Mercredi 22 avril de 08:30 à 10:00

1104 - Soutenir l'apprentissage à distance - Composer avec l'affectif

La distanciation physique à laquelle toute la société est confrontée actuellement amène de grands défis. En éducation, tout le monde apprend très rapidement à gérer des rencontres à distance, à prendre contact avec les collègues, les familles, les jeunes. On cherche à les soutenir : de simplement garder une forme d'équilibre jusqu'à poursuivre des apprentissages, les maintenir ou préserver une certaine activité cognitive. Tout cela fait émerger une panoplie d'expressions affectives avec lesquelles il n'est pas toujours simple de composer. Dans un premier temps, cet atelier vise à exposer des pistes théoriques et pratiques qui peuvent éclairer nos actions en contexte de changement. On cherchera à en dégager des principes directeurs. Par la suite, les participants seront mis à contribution pour explorer des initiatives à mettre en œuvre afin de soutenir tout le réseau éducatif (des décideurs aux élèves).

Leadership de gestion et enjeux

Tous

Direction d'école

Débutant

*Besoins numériques

- Tablette
- Application Google Présentation

Animation

Benoit Petit

Appareil en main 90 min.

Mercredi 22 avril de 08:30 à 10:00

1501 - Mathématique (presque) sans méthode

Plusieurs recherches démontrent que lorsque l'élève apprend une procédure pour résoudre un problème mathématique, il applique cette technique de façon machinale et prend moins le temps de réfléchir à la démarche de résolution. Or, cette façon d'apprendre ne permet pas aux élèves de bien comprendre les concepts et de s'en souvenir longtemps. Une approche pédagogique différente appuyée sur l'application en ligne [Graspable Math](#) permet de proposer des tâches amenant les élèves à créer leur propre raisonnement. L'atelier portera, entre autres, sur la notion de conservation de l'égalité, de la priorité des opérations, des opérations sur les fractions, du développement de la pensée algébrique et des modes de représentation des fonctions.

*Besoin numérique

- Navigateur Chrome ou Firefox

Animation

Louise Roy

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur, Tablette

1502 - Le monde de Minecraft : jeu sérieux aux utilisations infinies

Cet atelier a pour but de vous familiariser avec Minecraft, un logiciel riche pour l'exploitation en classe et puissant vecteur de motivation pour les élèves! Tout d'abord, nous vous présenterons de nombreuses ressources pédagogiques en français déjà existantes afin d'utiliser Minecraft en classe dans plusieurs disciplines, tant au primaire qu'au secondaire. Par la suite, des défis d'appropriation et des trucs d'experts vous seront partagés. Vous repartirez ainsi bien équipés pour exploiter Minecraft en classe!

*Besoin numérique

- Ordinateur avec la version la plus récente de l'application Minecraft Éducation

Animation

Nancy Brouillette, Julie Robidoux, Steve Quirion, Maude Labonté

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙ Windows

🖨 Ordinateur

1503 - Concevoir un site web pédagogique pour soutenir ses élèves

Sans prétention, vous découvrirez mes motivations à concevoir le site Web pédagogique « [clementvousenseigne.weebly.com](#) » et surtout vous découvrirez les outils numériques gratuits que j'ai utilisés. Je survolerai la plateforme Weebly qui héberge mon site, je vous présenterai comment je crée des vidéos pédagogiques que je diffuse sur Youtube et je vous démontrerai comment créer facilement des quiz de révision sur Forms et sur Quizizz. Apportez vos appareils pour expérimenter ces outils en même temps que je vous les présenterai. Si vous aimez créer avec le numérique pour soutenir vos élèves, vous serez au bon endroit!

Animation

Clément Lemaitre-Provost

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Intermédiaire

🖨 Ordinateur, Tablette

Appareil en main 90 min.

Mercredi 22 avril de 08:30 à 10:00

1504 - S'organiser et garder des traces avec OneNote

OneNote offre de nombreuses possibilités en contexte scolaire. Cet outil numérique permet de garder des traces, planifier, prendre des notes, organiser des ressources, collaborer et davantage. Lors de cet atelier en visioconférence, nous vous ferons découvrir différents contextes dans lesquels OneNote peut être utilisé. Nous aborderons également plusieurs fonctionnalités intéressantes de cette plateforme qui vous permettront de devenir plus efficaces.

*Besoins numériques

- Ordinateur ou tablette
- Compte Office 365

Animation

Dominique Pissard, Karyne Lachance

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

⚙️ iOS, MacOS, Windows

🖱 Ordinateur, Tablette

1505 - Créer un musée virtuel à l'aide de CoSpaces Edu

Que ce soit pour mettre en valeur les productions des élèves ou pour qu'ils puissent démontrer les fruits de leurs recherches sur un artiste ou un mouvement, un musée virtuel est un outil idéal à partager avec ses proches. CoSpaces Edu est une plateforme Web de création d'expériences augmentées et virtuelles très facile d'utilisation qui permet autant aux novices qu'aux experts de concevoir un espace virtuel riche et interactif. Durant cet atelier, je vous guiderai pas à pas dans la création d'un musée virtuel sur le sujet de votre choix. Vous apprendrez également quelques rudiments de codage. *Il est suggéré de télécharger l'application mobile CoSpaces Edu afin de visiter son musée virtuel avec un téléphone ou une tablette.

Animation

Andrée-Caroline Boucher, Marie-Ève Lapolice

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

1506 - Développer les compétences en littératie avec le numérique

Dans le cadre de cet atelier, les participants découvriront comment exploiter diverses activités numériques interactives pour favoriser l'engagement des élèves du préscolaire et du premier cycle et leur permettre de développer leurs compétences en littératie par l'intermédiaire d'une expérience d'apprentissage positive, tout en assurant une évaluation continue du rendement des apprenants. Pour ce faire, les participants s'initieront à la plateforme Littératout où ils découvriront une variété d'activités numériques interactives visant à développer les compétences en communication orale, en lecture et en écriture. De plus, les participants pourront s'initier aux fonctionnalités du tableau de bord qui permet de suivre le rendement des élèves dans les activités.

*Besoins numériques

- Ordinateur portable
- Navigateur Google Chrome ou Safari dans sa version la plus récente

Animation

Julie Traichel

🗨 Formation technologique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Tous

🖱 Ordinateur, Tablette

Appareil en main 90 min.

Mercredi 22 avril de 08:30 à 10:00

1507 - Stratégies d'apprentissage avec iPad chez les jeunes du secondaire

Cette formation s'adresse spécifiquement aux enseignants et conseillers pédagogiques du secondaire et de l'éducation aux adultes qui souhaitent découvrir le potentiel créatif du iPad afin de permettre à leurs étudiants de développer et communiquer leurs idées, réflexions et apprentissages à travers la vidéo et la photo. Plusieurs idées de projets en lien avec différentes matières en utilisant des techniques comme l'enregistrement d'écran, l'annotation de photos et l'utilisation de Numbers pour documenter ses apprentissages seront partagées. Il sera aussi question de moyens concrets pour rendre l'apprentissage visible et de bonnes pratiques en terme de gestion des travaux. Comme il s'agit d'un atelier « appareil en main », nous vous suggérons fortement de prévoir vous connecter au Webinaire sur un autre appareil que votre iPad afin de pouvoir utiliser votre iPad durant la formation.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👥 Tous

⚙ iOS

🔧 Tablette

*Besoins numériques

- iPad (version OS 11 ou plus)
- Applications : Clips, Photo, Numbers

Animation

Annie Martin, Étienne Filteau

Conférence 60 min.

Mercredi 22 avril de 10:10 à 11:10

2101 - Sprint de science en réseau

Les ateliers participatifs Sprint de sciences proposent aux élèves du secondaire de vivre les étapes de la démarche d'investigation scientifique en 75 minutes grâce à la visioconférence. L'animation des Sprints est assurée par un (une) scientifique spécialisé(e) dans le thème de l'atelier. Au cours de cette activité les élèves sont guidés par un scientifique par l'entremise d'échanges et de discussion virtuelles, les élèves proposent des hypothèses, des étapes de réalisation d'expériences, des façons de faire le recueil de données permettant de valider les hypothèses émises. Le recours à des données issues de recherches existantes, réalisées dans des laboratoires au Québec, permet ce tour de force et offre une grande pertinence et une authenticité au projet. Ayez un crayon et du papier à proximité!

Animation

Marie-Claude Nicole

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

2102 - La technologie au service de la rétroaction

Dans cet atelier, quelques techniques vous seront proposées afin de transformer votre rétroaction traditionnelle (papier et stylo rouge) en une rétroaction audio-visuelle plus personnelle, complète, précise et engageante pour l'élève. La tablette numérique, la caméra document ou plusieurs autres appareils technologiques peuvent être utilisés pour y arriver.

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au [bloc horaire #4103](#)

Animation

Dave Tardif

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

🔧 Ordinateur, Tablette

2103 - Projet Biblius : enfin accès à des livres numériques!

Dans le cadre de la mesure 17 du PAN, le MEES s'est engagé à offrir le prêt de livres numériques dans les bibliothèques scolaires du Québec. La plateforme Biblius permettra non seulement de gérer et de lire les œuvres en ligne, mais également de les utiliser de manière pédagogique en classe, avec tous les élèves, dans le respect des droits d'auteur. Vous ne rêvez pas : le volet numérique de la bibliothèque scolaire est enfin à nos portes. Destinée à tout intervenant du milieu scolaire intéressé par la littérature jeunesse en format numérique, cette conférence a pour objectif de présenter : le projet dans son ensemble; les milieux qui expérimentent la plateforme de janvier à juin 2020 dans le cadre de projets pédagogiques; la collaboration avec la Chaire LMM de l'UQAM.

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au [bloc horaire #4104](#)

*Besoin numérique

- Appareil qui a accès au Web

Animation

Nancy Lusignan

🗨 Leadership de gestion et enjeux

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Conférence 60 min.

Mercredi 22 avril de 10:10 à 11:10

2104 - Le numérique au service du plaisir d'apprendre

Il y a deux ans, notre école a frôlé la fermeture à cause d'un manque d'élèves. L'équipe éducative a alors transformé la pédagogie traditionnelle mise en place en une pédagogie active basée notamment sur la psychologie positive, les intelligences multiples, le jeu d'échecs, l'intégration du numérique, le tout en visant en priorité le bien-être des élèves. Aujourd'hui, le nombre d'élèves a doublé et ils développent des compétences dites du 21^e siècle. Ils y construisent leurs propres projets comme une base lunaire en impression 3D, programment des robots, font des présentations dynamiques, produisent leurs propres collations grâce à notre serre et ruche connectée dans des classes flexibles et décroissonnées, tous ensemble (de 6 à 12 ans) et de manière collaborative. Ils apprennent à leur rythme et ... avec plaisir.

Animation

Jonathan Ponsard

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

2105 - CAMPUS de l'ONF : des films pour susciter l'engagement citoyen

CAMPUS est une plateforme de visionnage de documentaires, films d'animation et œuvres interactives, regroupant des outils pédagogiques à l'intention des élèves de la maternelle à la 12^e année. CAMPUS est un portail incontournable pour mettre en image des enjeux sociaux et des notions abordées dans les programmes scolaires. Les ressources offertes suscitent la réflexion et ouvrent les esprits. Venez rencontrer Philippe Hamelin, enseignant à la CSDM et Nathalie Larivière, membre de l'équipe Éducation de l'ONF, qui vous guideront à travers les différentes fonctionnalités de CAMPUS et proposeront des playlists et des activités à faire en classe ou à la maison. CAMPUS s'adresse aux curieux ainsi qu'aux jeunes du primaire au post secondaire. Grâce à l'entente établie avec le ministère de l'éducation et de l'enseignement supérieur du Québec, tous les enseignants québécois ont accès à CAMPUS.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Tous

🖨 Ordinateur

*Besoin numérique

Créer votre accès gratuit au [CAMPUS de l'ONF](#) dès aujourd'hui

Animation

Nathalie Larivière, Philippe Hamelin

2106 - Carte Géo Histoire

CARTE GÉO HISTOIRE est un outil d'enseignement numérique interactif idéal pour un apprentissage engageant en classe. Il permet aux étudiants de contextualiser des milliers d'événements historiques dans le temps et dans l'espace. Le format multimédia garde l'attention des étudiants! Carte Géo Histoire permet aux enseignants de gagner du temps grâce aux plans de leçons, activités didactiques testant l'apprentissage des opérations intellectuelles et des questionnaires auto-correcteurs intégrés. Conforme aux programmes gouvernementaux, CGH s'est associé à des musées, des historiens, des géographes, des enseignants et des pédagogues, pour créer la plus grande collection virtuelle d'informations historiques au Canada. Les enseignants peuvent créer leurs propres cartes et événements pour des présentations ou des projets scolaires. Bilingue, cette application couvre les programmes de la 5^{ème} année au Secondaire 4. Voyez l'histoire prendre vie avec [Cartegeohistoire.com](#)

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur, Tablette

*Besoin numérique

- Posséder un compte à [www.cartegeohistoire.com](#)

Animation

Martin Plante, Pierre Chagnon

Conférence 20 min.

Mercredi 22 avril de 11:20 à 11:40

3101 - Être proactif dans sa formation continue avec le CADRE21

Grâce au Plan d'action numérique en éducation, les formations en ligne du CADRE21 sont accessibles sans frais pour tous les enseignant/e/s du Québec. Le modèle d'autoformation mise sur la valorisation et la reconnaissance de l'enseignant dans sa démarche de formation continue. Les formations, à la fois liées aux compétences numériques, aux stratégies pédagogiques et à la gestion de classe, permettent un engagement et une progression au rythme de chacun dans SON milieu et peuvent être réalisées en ligne en tout temps, à l'aide de n'importe quel type d'appareil (mobile ou ordinateur). Avec une vingtaine de sujets abordés, voilà de nouvelles ressources à ajouter à son plan de développement professionnel.

Leadership de gestion et enjeux

Tous

Personnel enseignant

Tous

Animation

Maxime Pelchat

3102 - L'offre éducative de BAnQ : outils pédagogiques et cocréation numérique

Cet atelier vise à présenter brièvement l'offre éducative de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), à travers la présentation de sa nouvelle Direction des services éducatifs. Il y sera question des outils numériques actuellement en conception et de la démarche de cocréation instaurée par BAnQ avec le milieu scolaire.

Démarche pédagogique

Tous

Personnel enseignant

Débutant

Animation

Élise Casavant

3103 - La réalité virtuelle et augmentée pédagogique

L'atelier permettra aux participants d'identifier comment utiliser la réalité virtuelle et augmentée, de manière pertinente et objective dans le cadre de leurs cours. En leur donnant une base théorique permettant d'identifier les plus-values de ces activités, les participants connaîtront également à la fin de l'atelier les différents niveaux d'activités en réalité virtuelle et augmentée, ainsi que les types d'activités à réaliser (de manière générale dans tous types de cours, et avec tout type de support VR / AR). L'atelier donnera la possibilité aux participants de manipuler, tester, et créer, dans la mesure du possible. Basé sur mes retours d'expériences en classe, l'atelier se verra réflexif et encouragera les échanges sur la VR / AR en pédagogie.

Démarche pédagogique

Tous

Personnel enseignant

Débutant

*Besoins numériques

- CoSpace Edu
- Google expedition
- CardboardCamera Google
- Explorer (Merge Cube)
- Mr. Body (Merge Cube)

Animation

Laurent Di Pasquale

Conférence 20 min.

Mercredi 22 avril de 11:20 à 11:40

3104 - Les technologies au quotidien

Une multitude de ressources technologiques sont disponibles en pédagogie. Comment s'y retrouver afin de connaître et sélectionner celles qui répondent le plus à nos besoins? Depuis plus de 20 ans, en intégrant les technologies au quotidien dans ma pédagogie, j'ai pu explorer et découvrir des ressources qui sont devenues aujourd'hui « mes indispensables ». C'est ce que j'aimerais vous partager lors de cet atelier dans lequel il sera question d'organisation professionnelle technologique, de classe inversée, d'évaluation et rétroaction par les TIC, de la suite éducative de Google (G Suite), etc. Plus de 20 applications pédagogiques (ou sites) seront présentées et vous repartirez de cet atelier avec des outils intéressants utilisables dès la semaine suivant le colloque de l'AQUOPS.

Animation

Patrick Poulin

💬 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

3105 - Survol du Plan d'Action Numérique (PAN)

Le Plan d'action numérique (PAN) en est à sa 2^e année de mise en œuvre et de nombreuses actions sont possibles pour favoriser l'intégration du numérique dans la pratique professionnelle du personnel scolaire. L'intention de cet atelier est de présenter les différents leviers liés au PAN pour favoriser l'usage du numérique pour enseigner et faire apprendre.

*Toutes les clientèles sont invitées, pas juste les enseignants!

Animation

Patrick Hould

💬 Démarche pédagogique

👥 Tous

👤 Personnel enseignant

👥 Débutant

Conférence 60 min.

Jeudi 23 avril de 08:30 à 09:30

4101 - Réalité virtuelle interactive en classe : présent!

Proteus est une entreprise issue d'un projet doctoral de l'École de santé publique de l'Université de Montréal qui a consisté au développement d'une plateforme de réalité virtuelle interactive. Proteus a développé plusieurs projets pilotes avec la FAD@ - CSDM pour tester et démontrer l'utilisation de la réalité virtuelle dans des contextes d'apprentissage variés. L'atelier consiste en une démonstration de la technologie, une explication des ateliers et laboratoires et la présentation des informations sur les étapes à venir au cours de 2020.

Animation

Méryle Viau, Mathieu Beaulieu

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire, Formation professionnelle

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👤 Débutant

4102 - L'actualité pour un monde de possibilités pédagogiques

L'utilisation régulière de l'actualité en appui à divers scénarios pédagogiques est une démarche cohérente qui permet d'engager les élèves et de développer chez eux une utilisation critique, créative et informationnelle des médias et du numérique. À travers baladodiffusion, ligne du temps, présentation interactive, quiz, blogue, vidéo, robotique, croquis-note, réalité virtuelle et augmenté, la plateforme de guides pédagogiques SCOOP!, à laquelle plusieurs commissions scolaires sont abonnées, favorise l'autonomie dans l'utilisation du numérique tout en développant les compétences disciplinaires. Un atelier à ne pas manquer pour positionner votre enseignement dans des contextes signifiants et faire vivre à vos élèves des situations d'apprentissage authentiques.

Animation

Maxime Laflamme

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👤 Tous

4103 - La technologie au service de la rétroaction

Dans cet atelier, quelques techniques vous seront proposées afin de transformer votre rétroaction traditionnelle (papier et stylo rouge) en une rétroaction audio-visuelle plus personnelle, complète, précise et engageante pour l'élève. La tablette numérique, la caméra document ou plusieurs autres appareils technologiques peuvent être utilisés pour y arriver.

***Attention** : prenez note que cet atelier est répété au [bloc horaire #2102](#)

Animation

Dave Tardif

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👤 Intermédiaire

🖨 Ordinateur, Tablette

Conférence 60 min.

Jeudi 23 avril de 08:30 à 09:30

4104 - Projet Biblius : enfin accès à des livres numériques!

Dans le cadre de la mesure 17 du PAN, le MEES s'est engagé à offrir le prêt de livres numériques dans les bibliothèques scolaires du Québec. La plateforme Biblius permettra non seulement de gérer et de lire les œuvres en ligne, mais également de les utiliser de manière pédagogique en classe, avec tous les élèves, dans le respect des droits d'auteur. Vous ne rêvez pas : le volet numérique de la bibliothèque scolaire est enfin à nos portes. Destinée à tout intervenant du milieu scolaire intéressé par la littérature jeunesse en format numérique, cette conférence a pour objectif de présenter : le projet dans son ensemble; les milieux qui expérimentent la plateforme de janvier à juin 2020 dans le cadre de projets pédagogiques; la collaboration avec la Chaire LMM de l'UQAM.

Leadership de gestion et enjeux

Tous

Personnel enseignant

Débutant

***Attention** : prenez note que cet atelier est répété au [bloc horaire #2103](#)

***Besoin numérique**

- Appareil qui a accès au Web

Animation

Nancy Lusignan

Appareil en main 60 min.

Jeudi 23 avril de 08:30 à 09:30

4501 - Le iPad chez les jeunes apprenants : la photo et l'enregistrement audio

Durant l'atelier, les participants apprendront comment utiliser l'appareil photo pour réaliser différents projets créatifs en classe. À l'aide de techniques simples telles que l'annotation, les jeunes élèves pourront utiliser les apps Appareil photo et Photos pour illustrer leurs idées, raconter des histoires et rendre compte de leur apprentissage. En deuxième partie, ils aborderont l'enregistrements audio accompagné d'effets sonores dans Garage Band. Ainsi, la narration d'albums et des projets tels que la création d'histoires, pourront être réalisés facilement par les élèves et leur enseignant (e). Comme il s'agit d'un atelier « appareil en main », nous vous suggérons fortement de prévoir vous connecter au webinaire sur un autre appareil que votre iPad afin de pouvoir utiliser votre iPad durant la formation.

*Besoins numériques

- iPad, écouteurs et stylet ou Apple pencil (facultatif)
- Applications : Notes, Sketches School, GarageBand

Animation

Brigitte Léonard

🗨 Démarche pédagogique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👥 Tous

🍏 iOS

4502 - Engager vos élèves avec des badges numériques

Le badge est connu pour son usage dans le scoutisme et dans les activités parascolaires. Il souligne un accomplissement, une reconnaissance ou l'atteinte d'un niveau de compétence. À l'ère du numérique, le badge est un outil précieux que le récipiendaire peut partager pour se faire valoir. Des établissements scolaires et plusieurs organisations ont adopté le badge numérique comme outil de motivation et d'accréditation. Au cours de cet atelier, nous verrons ce qu'est un badge numérique, ses différents contextes d'utilisation en formation et quelques référentiels qui le sous-tendent. Nous irons ensuite créer un badge avec toutes les informations requises afin de lui donner une valeur significative. Puis, nous décernerons le badge pour finalement le montrer aux autres.

Animation

Simon Martin, Stéphane Lavoie

🗨 Démarche pédagogique

👥 Tous

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

4503 - Survol de la plateforme GeoGebra.org

GeoGebra.org, c'est beaucoup plus qu'un logiciel de géométrie dynamique. En plus des nombreuses applications, vous découvrirez une plateforme en ligne libre et gratuite d'échange et de partage. Dans cet atelier, vous verrez les outils permettant de créer des activités et des livrets à partir de vos propres réalisations et de celles des autres. Différentes options de réseautage, de partage et l'intégration d'activités vous seront également présentées.

*Besoins numérique

- Créer un compte GeoGebra.org

Animation

Louise Roy

🗨 Formation technologique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

🖨 Ordinateur, Tablette

Conférence 60 min.

Jeudi 23 avril de 09:40 à 10:40

5101 - Coéducation à l'ère du numérique

Comment créer une alliance avec les parents et ainsi créer les meilleures conditions possibles pour assurer le bien-être des jeunes à l'ère du numérique? Au terme de cette rencontre, vous aurez développé votre posture de coéducation et serez outillés pour accompagner votre équipe-école dans la création d'un climat bienveillant propice à la création de votre relation équipe-école et famille. De plus, vous repartirez avec des outils concrets afin d'accompagner les parents à l'ère du numérique.

Animation

Stéphanie Dionne, Julie R-Bordeleau, Judith Cajelais

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Débutant

5102 - Oculus Quest en classe d'arts **ATELIER ANNULÉ**

~~La mise en marché l'année dernière des casques de réalité virtuelle Oculus Quest a permis aux enseignants d'arts plastiques d'offrir un nouvel outil de création à leurs élèves. Ces appareils qui ne requièrent ni câble, ni ordinateur, donnent la liberté à l'utilisateur de se déplacer à l'intérieur et autour de sa création. Des applications telles que Tilt Brush et KingSpray Graffiti repoussent les limites de la créativité et ouvrent de nouvelles avenues artistiques. Durant cette conférence, nous aborderons les applications Oculus Quest pertinentes en arts, les fruits des expérimentations réalisées en classe et les protocoles d'usage suggérés. Nous vous montrerons des exemples de productions d'élèves et discuterons des pistes pédagogiques envisageables.~~

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

👤 Débutant

*Besoins numériques

- Tilt Brush et KingSpray Graffiti

Animation

Andrée-Caroline Boucher, Marie-Ève Lapolice

5103 - Créez votre propre aventure sous-marine avec L'ÉCOLE DE L'OCÉAN de l'ONF

L'École de l'Océan est une expérience d'apprentissage interactive et immersive sur le web, basée sur l'apprentissage par enquête, elle vise à fournir aux élèves les connaissances et les compétences pour examiner et concevoir des solutions novatrices aux défis auxquels font face nos océans. Un enjeu critique est d'abord soumis à l'élève. Cet enjeu guidera son processus d'apprentissage et l'amènera à agir sur des sujets comme la protection des habitats naturels, la pêche durable et la découverte de techniques et de connaissances ancestrales. Facile à utiliser en classe ou à la maison et Intégré à Google Classroom. Venez plonger dans l'École de l'Océan en compagnie du producteur exécutif Jac Gautreau. Aiguiser l'esprit critique de vos élèves en façonnant leur conscience citoyenne. L'École de l'Océan s'adresse aux curieux, aux enseignants d'univers social et aux élèves de 11 à 15 ans. L'École de l'Océan est offerte gratuitement.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Secondaire

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Animation

Jac Gautreau

Conférence 60 min.

Jeudi 23 avril de 09:40 à 10:40

5104 - À un clic de la fausse nouvelle

Fausse nouvelles, écosystème médiatique et biais cognitifs : pendant cet atelier, vous serez amenés à explorer les mécanismes qui sont à la base de « l'envie de cliquer ». Nous mettrons l'accent sur la façon dont nous le consommons le contenu, plutôt que sur le contenu lui-même. Nous proposons des pistes qui permettent d'aborder les enjeux de l'éducation aux médias avec nos élèves.

 Démarche pédagogique

 Primaire, Secondaire

 Personnel enseignant

 Tous

Animation

Marjorie Paradis, Annie Turbide

Appareil en main 60 min.

Jeudi 23 avril de 09:40 à 10:40

5501 - Le monde merveilleux de Desmos!

Vous êtes enseignant de mathématiques, vous enseignez les fonctions, vous avez besoin de Desmos! Voyez comment inclure le grapheur Desmos dans vos activités pédagogiques et dans votre enseignement de tous les jours. Cet outil aidera à la compréhension de vos élèves! Vous aimeriez pouvoir créer vos propres activités sur Activity Builder. Cet atelier vous permettra de vous approprier l'interface, de créer vos propres activités et même les partager avec vos collègues. Vous pourrez constater la simplicité d'utilisation de l'interface et à quel point cet outil peut vous permettre de modifier votre enseignement des mathématiques. Après cet atelier, vous ne pourrez plus vous en passer! Vos élèves vont vous remercier de rendre vos cours autant créatifs et dynamiques!

*Besoin numérique

- Ordinateur ou tablette

Animation

Frédéric Ouellet

🗨 Formation technologique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

5502 - SOCRAT et les changements climatiques

SOCRAT est une simulation accessible gratuitement sur téléphone mobile ou tablette, une appli sur Android ou Apple. Dans notre atelier, nous allons jouer avec les dialogues suivants, au choix des participants : l'environnement : le climat, la température terrestre, l'eau, le carbone, le dioxyde de carbone, l'effet de serre, le méthane. Les changements climatiques : les variations climatiques anciennes, les variations climatiques récentes, les changements climatiques, les glaciations, es inondations, les assurances. SOCRAT est gratuit et vous pouvez l'expérimenter dès maintenant.

*Besoins numériques

- Appareil mobile
- Application Socrat

Animation

Bernard Gagné

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Tous

📱 Tablette, Téléphone

5503 - Le iPad comme outil efficace pour les élèves en difficulté

L'utilisation du iPad a complètement changé ma pratique d'orthopédagogue. Utiliser des fonctionnalités novatrices afin de soutenir et d'optimiser les apprentissages des élèves en difficulté, c'est ma vision du soutien orthopédagogique! À travers cet atelier destiné aux enseignants et aux orthopédaugues, vous apprendrez comment utiliser certaines fonctionnalités du iPad (énoncer la sélection, dictaphone, suggestions de mots, lecteur Safari, etc.) afin d'aider au développement du plein potentiel de vos élèves. Vous apprendrez également comment utiliser certaines applications spécifiques pour supporter les élèves dyslexiques, dysorthographiques ou dyscalculiques.

*Besoins numériques

- iPad à jour
- Écouteurs
- Applications Pages, Livres, Keynote et Sketches School

Animation

Gabrielle Juneau

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙ iOS

📱 Tablette

Conférence 45 min.

Jeudi 23 avril de 10:50 à 11:35

6101 - Présentation du Plan d'Action Numérique (PAN)

Le Plan d'action numérique (PAN) en est à sa 2^e année de mise en œuvre et de nombreuses actions sont possibles pour favoriser l'intégration du numérique dans la pratique professionnelle du personnel scolaire. L'intention de cet atelier est double : premièrement, présenter les différents leviers liés au PAN pour favoriser l'usage du numérique pour enseigner et faire apprendre et deuxièmement, introduire les partenaires du PAN pour votre développement professionnel et celui de votre compétence numérique : les autoformations du CADRE21 et du RÉCIT ainsi que les ressources de l'École branchée.

*Toutes les clientèles sont invitées, pas juste les enseignants!

Animation

Patrick Hould

💬 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Débutant

6102 - Carrefour éducation : bien plus qu'un moteur de recherche!

La mission de Carrefour éducation est d'offrir un accès rapide à des milliers de ressources gratuites, pertinentes et validées aux enseignants, directions, orthopédagogues ainsi qu'aux conseillers pédagogiques du préscolaire, du primaire et du secondaire. Elle constitue une référence de choix pour des ressources éducatives (sites Web, vidéos, activités pédagogiques, applications mobiles, guides thématiques, formations, et plus encore). Carrefour éducation, c'est également des nouvelles de l'actualité en éducation. Nous vous guiderons à travers nos milliers de ressources et vous présenterons de toutes nouvelles fonctionnalités. Apportez votre appareil numérique et explorez notre plateforme sur les sujets qui vous intéressent. Vous repartirez avec des outils concrets pour votre enseignement.

Animation

Phylippe Laurendeau

💬 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Appareil en main 45 min.

Jeudi 23 avril de 10:50 à 11:35

6501 - Travailler en 3D avec GeoGebra

L'application en ligne Calculatrice 3D permet de travailler en trois dimensions en mobilisant des notions de mathématique. Dans cet atelier, vous verrez comment créer des objets à partir des outils et de leur représentation algébrique, déplacer les objets dans la fenêtre graphique, travailler avec les plans et afficher les vues. En prime : les objets créés avec cette application peuvent être exportés en format STL.

🗨 Formation technologique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

👤 Tous

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Louise Roy

6502 - La classe inversée avec IDÉLLO

Découvrez le concept de classe inversée et comment celui-ci se met en place grâce aux ressources et aux fonctionnalités de partage sur la plateforme de contenus numériques IDÉLLO. Nous discuterons également des références intéressantes pour bien démarrer et nous échangerons sur les possibilités liées à votre contexte scolaire. Cet atelier a pour but de mettre en place des pratiques qui permettront à vos élèves du primaire et du secondaire de tenir un rôle actif dans leurs apprentissages et de développer leur autonomie.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👤 Débutant

*Besoin numérique

- Tablette ou ordinateur portable

Animation

Barbara Franchi Johnson

6503 - Initiation à Teacher Desmos en mathématique

Vous enseignez les maths au 1^{er} cycle du secondaire ou au 3^e cycle du primaire et vous voulez vous initier à Teacher Desmos? Cet atelier vous permettra de vous approprier l'interface Teacher Desmos en explorant différentes activités déjà créées pour vos élèves. Ensuite, des activités partagées par l'équipe pédagogique de Desmos ou par des enseignants et des conseillers pédagogiques vous seront présentées. Je vous ferai vivre le fonctionnement pratique de Teacher Desmos et je vous partagerai quelques astuces pour rendre vos cours dynamiques et créatifs en l'utilisant. Vous serez donc dans l'action et prêt à utiliser cette ressource la semaine prochaine. L'ouverture d'un compte sur teacher.desmos.com sera nécessaire pour participer à cet atelier.

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👤 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

*Besoin numérique

- Compte à activer sur le site teacher.desmos.com

Animation

Marie-Josée Simard

Conférence 20 min.

Jeudi 23 avril de 11:40 à 12:00

7101 - RÉCIT et Campus RÉCIT, pour qui? Pourquoi?

Le RÉCIT propose aux intervenants scolaires la plateforme [Campus RÉCIT](#) qui accueille plus de 80 formations accessibles en ligne. Destiné d'abord aux enseignants, aux conseillers pédagogiques et aux directions, ce site offre des formations sur des sujets divers en lien avec le Programme de formation de l'école québécoise (PFEQ). Ces activités et ces ressources permettent à l'apprenant de vivre une séquence d'apprentissage à son rythme, seul, avec des collègues ou accompagné d'un conseiller pédagogique. Venez les explorer avec nous, pour un développement professionnel sur mesure!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Jennifer Poirier, Stéphane Lavoie

7102 - Connaître les Premières Nations et Inuit par des récits

Une rencontre avec les Premières Nations et Inuit du Québec, dans votre classe, avec la Trousse Premiers Peuples du Musée de la civilisation. Des contes pour les deux premiers cycles du primaire, des récits et des textes documentaires pour le troisième cycle, tous narrés et accompagnés de photos d'archives, objets de collection et de vie contemporaine, vidéos pour visiter les communautés autochtones en compagnie de leurs habitants et de centaines de capsules informatives, cartes, schémas et tableaux, ainsi que d'un guide pédagogique et d'activités pour chaque récit. L'enseignant peut regrouper les ressources selon sa propre utilisation et permettre aux élèves un accès autonome à sa section du site. Une mine de ressources Web pour préparer des projets variés et faire de belles découvertes!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Adaptation scolaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

Animation

France Gagnon

7103 - Mes contenus de cours passent en mode numérique

Avec la diversité des outils numériques à notre portée, le partage bidirectionnel de documents entre l'enseignant et l'élève est devenu monnaie courante. Exercices, devoirs, ressources... à tous les niveaux, on apprécie la rapidité et l'efficacité des différentes plateformes de partage. Mais au-delà du contenant, est-ce que le contenu partagé exploite toujours au maximum les possibilités du numérique? Cet atelier se veut une occasion d'explorer les langages augmentés et le langage graphique dans une perspective pédagogique. Utilisés un peu partout dans les médias, les icônes, les hyperliens et les schémas peuvent aussi être mis au service de l'apprentissage, reliant ainsi plusieurs des dimensions présentées dans le [Cadre de référence de la compétence numérique](#) (MEES, 2019).

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

*Besoin numérique

- Appareil numérique

Animation

Maxime Pelchat, Julie Chandonnet

Conférence 20 min.

Jeudi 23 avril de 11:40 à 12:00

7104 - Les offres éducatives des musées

Des images, des films, des archives, des œuvres à faire voir en classe à partir de ressources gratuites en ligne. On parle non pas de centaines ou de milliers de ressources, mais bien de millions! D'accord, personne n'a le temps de tout fouiller dans ces coffres aux trésors! C'est pourquoi nos partenaires vous présenteront leur plateforme et leurs offres pédagogiques de qualité, de diversité et en nombre incroyable! Un exploracamp pour faciliter votre enseignement en ouvrant votre porte de classe à la culture et en mettre plein la vue à vos élèves. Soyez au rendez-vous!

Animation

Thibault Zimmer

 Démarche pédagogique

 Tous

 Personnel enseignant

 Débutant

Conférence 45 min.

Vendredi 24 avril de 08:30 à 09:15

8101 - Carrefours d'apprentissage intégrant un laboratoire créatif

Les écoles devront « Déployer le prêt de livres numériques en bibliothèque scolaire et encourager leur transition vers des carrefours d'apprentissage » (MEES, PAN, 2018). Notre équipe interprofessionnelle et intersectorielle se base sur l'approche de « design thinking » afin de cocréer le projet de bibliothèque de l'avenir des écoles. Ainsi, nous avons mis en place une communauté de pratique pour réfléchir à la façon dont le carrefour d'apprentissage pourrait offrir à la communauté de l'école une variété d'outils technologiques, de ressources imprimées et numériques et d'espaces collaboratifs au service d'une pédagogie active. Cette communication présente notre démarche et le résultat de la collaboration. Elle permettra aux participants de réfléchir aux aspects de la gestion du matériel.

Animation

Viviane Morin

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👥 Débutant

8102 - L'Aventure en Arctique, L'aventure en classe

L'atelier « L'aventure en classe » présente l'application numérique éducative « Aventure en Arctique » qui a été conçue spécialement pour les jeunes. La composante numérique qui accompagne le documentaire « Odyssée sous les glaces » diffusé à Radio-Canada et à Explora permet de découvrir la palpitante aventure en Arctique de deux plongeurs, Mario Cyr et Jill Heinerth, ainsi que cinq fascinants animaux marins qui y vivent. L'atelier propose d'abord un tour d'horizon de l'application, suivi de trois mini-leçons, dans le but d'outiller les enseignants du 2^e et 3^e cycle du primaire ainsi que les parents afin de faire découvrir aux jeunes l'application. De belles façons d'explorer la science, le français, les arts médiatiques ainsi que les changements climatiques.

*Besoins numérique

- Application « Aventure en Arctique »

Animation

Natacha Veilleux, Martine Pagé-Dubois

🗨 Démarche pédagogique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

⚙ Android, iOS

📱 Tablette, Téléphone

8103 - Donner votre cours à distance en toute simplicité

Le monde de l'enseignement doit prendre un virage sans précédent. Le numérique est devenu l'outil principal pour rejoindre nos élèves. Comment vivre cette transition subite de façon simple et structurée? Notre présentation révisé les principales notions d'une structure de classe et les subtilités pour la transformer simplement en un cours à distance. Les méthodes d'enseignement sont nombreuses et notre expérience de 35 ans en éducation nous sert de référence pour pouvoir assister les professeurs dans cette nouvelle ère. Restructuration complète ou simple ajustement de contenu et des méthodes sont un exemple des dimensions à évaluer dans le cadre de cette transition. La solution numérique [SmartClass+ HUB](#) avec ou sans contenu permet d'enseigner de tout lieu, heure et appareil, à l'extérieur ou l'intérieur de la salle de classe. Ensemble, nous allons relever ce défi, un pas à la fois.

Animation

Yvonne Coupal

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👥 Tous

Appareil en main 45 min.

Vendredi 24 avril de 08:30 à 09:15

8501 - Scratch, apprendre et expérimenter la programmation créative

Venez participer à notre atelier pour apprendre la programmation par blocs avec Scratch, un logiciel de programmation visuelle avec lequel les élèves peuvent créer des projets interdisciplinaires et partager leurs créations avec d'autres élèves partout dans le monde. Vous programmerez quelques projets dont une histoire, une résolution de problème sous forme de jeu-questionnaire, une carte interactive et utiliserez votre créativité pour personnaliser vos productions. Vous découvrirez le potentiel pédagogique de cet outil qui permet aux jeunes de devenir des créateurs utilisant le numérique et de programmer différents robots. Plusieurs ressources vous seront présentées afin d'établir des liens entre la programmation et le PFEQ. De plus, des microcontrôleurs Makey Makey seront aussi mis à votre disposition pour animer des productions en les programmant avec Scratch. Tout au long de la journée, vous serez accompagnés afin d'accroître vos compétences professionnelles et de vivre des réussites avec Scratch!

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Primaire, Adaptation scolaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🔧 Débutant
- ⚙️ iOS, MacOS, Windows
- 💻 Ordinateur, Tablette

*Besoin numérique

- Ordinateur ou tablette

Animation

Sonya Fiset, Martin Baril, Sylvie Veilleux

8502 - Susciter le goût de la lecture avec BOUKILI et IDÉLLO

Apportez votre tablette ou votre ordinateur portable et découvrez l'application la plus prisée du Groupe Média TFO : BOUKILI! Auteurs franco-canadiens, livres gradués, ludification des apprentissages... Cette application motivera vos jeunes élèves du primaire à explorer de nouvelles histoires et à persévérer dans leur apprentissage de la lecture. Suite à cet atelier, vous serez expert utilisateur de BOUKILI et serez familier avec plusieurs autres ressources dédiées à la lecture sur la plateforme de contenus numériques IDÉLLO.

- 🗨 Formation technologique
- 📖 Primaire, Adaptation scolaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🏢 Entreprise
- 🔧 Débutant

*Besoin numérique

- Tablette ou ordinateur portable

Animation

Suzanne Korell

Conférence 45 min.

Vendredi 24 avril de 09:25 à 10:10

9101 - Fonctions exécutives et l'intégration des technologies

Pour plusieurs élèves qui commencent le secondaire dans un environnement un pour un, le défi n'est pas seulement la transition du primaire au secondaire, mais aussi l'outil numérique. Les nouveaux comptes, les nouvelles applications, l'agenda numérique et les distractions peuvent sembler être un raz-de-marée d'informations. Pour mieux accompagner nos élèves, nous avons créé des journées d'accueil. Lors des trois premiers jours, les élèves travaillent sur l'apprentissage de l'outil numérique et des fonctions exécutives. Avec DECKTOYS, nous avons créé des défis que les élèves doivent relever, le fil conducteur étant les fonctions exécutives. Lors de cet atelier, nous vous présenterons l'objectif, le contenu de ces journées, les réactions des élèves et le témoignage d'une enseignante.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

📱 Android, ChromeOS, iOS

*Besoin numérique

- Tablette ou ordinateur portable si les participants veulent suivre sur leur appareil (facultatif)

Animation

Mélanie Bronsard, Kitrie Marin-Auger

9102 - Découvrez la plateforme Edutechno!

Vos élèves deviennent plus réceptifs lorsqu'ils sont confrontés à de nouvelles méthodes d'apprentissage! La plateforme [Edutechno](#) propose une foule de ressources vous permettant de varier vos approches pédagogiques. Au cours de cet atelier, vous découvrirez comment les outils d'Edutechno permettent de différencier votre enseignement avec des leçons et des exercices passionnants pour votre classe. Vous ressortirez de cet atelier avec des idées concrètes d'utilisation des différentes ressources dans votre classe.

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

Animation

Alexandre Paradis, Charles Sol

Appareil en main 45 min.

Vendredi 24 avril de 09:25 à 10:10

9501 - Expérimentez IDÉLLO, une plateforme du Groupe Média TFO

IDÉLLO s'adresse aux éducateurs, enseignants, élèves et parents et vise tous les niveaux : préscolaire, primaire et secondaire. La plateforme IDÉLLO vous permet de rechercher des ressources éducatives numériques (vidéos, applications, livres numériques, etc.) qui répondent à des critères spécifiques au monde scolaire, ainsi que de créer et partager du contenu pédagogique. Cet atelier appareil en main comprend l'introduction à la plateforme, l'utilisation de l'ensemble des fonctionnalités et la découverte de contenus spécifiques à vos besoins. Vivre la plateforme IDÉLLO en atelier, c'est aussi échanger sur les meilleures pratiques, les outils pédagogiques mis à votre disposition et vos coups de cœur!

💬 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur, Tablette

*Besoin numérique

- Tablette ou ordinateur portable

Animation

Pascale Bourdeau

9502 - Un site Web pour sa classe avec Google Site

Les outils Google n'ont plus de secrets pour vous; vous êtes un expert de Classroom, mais vous souhaitez obtenir une meilleure interface pour votre espace numérique de classe. Google Site est là! Dans cet atelier, nous passerons à l'action dès les premières minutes puisque vous serez amené à créer votre propre site Web, puis à le personnaliser selon votre matière ou l'utilisation souhaitée. La nouvelle mouture de Google Site permet de produire une page de Web de qualité et intègre parfaitement tous les autres outils Google (Documents, Présentation et Feuille de calcul) ainsi que le petit cousin YouTube. Dynamisez votre espace numérique de cours, proposez de l'enrichissement à vos élèves ou utilisez Google Site pour fournir de l'information à votre communauté.

💬 Formation technologique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Avancé

⚙ MacOS, Windows

🖨 Ordinateur

*Besoins numériques

- Ordinateur

- Compte Google Éducation

- Navigateur Google Chrome

Animation

Maxime Quesnel

9503 - Venez « Flipper » sur Flipgrid avec nous!

En cette ère numérique où la vidéo est reine, nous vous proposons d'explorer et d'approprier Flipgrid. Cette récente application se décrit comme une plateforme de discussion vidéo. Au cours de cet atelier, vous vous amuserez avec Flipgrid pour en découvrir plusieurs facettes, mais surtout pour expérimenter différentes utilisations pédagogiques. Vous apprendrez à l'utiliser en relevant des défis, tous plus intéressants les uns que les autres. En plus de ressortir avec la tête pleine d'idées, vous serez prêt à l'utiliser avec vos élèves afin de les amener à apprendre autrement et à créer à l'aide de la vidéo.

💬 Formation technologique

📖 Secondaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

*Besoins numériques

- Appareil mobile

- Application FlipGrid

Animation

Nathalie Charest, Stéphane Lavoie

Conférence 90 min.

Vendredi 24 avril de 10:20 à 11:50

10101 - Lexibar, à la rescousse des troubles d'apprentissage

Lexibar est un logiciel d'aide spécialisé en lecture et en écriture pour les élèves aux prises avec un trouble d'apprentissage. Il permet de belles et grandes réussites, même pour des élèves qui cheminent avec des troubles sévères comme la dyslexie, la dysorthographe et la dysphasie. Son prédicteur de mots à correspondance phonétique et ses illustrations en font un outil d'aide technologique de prédilection. Cet atelier a pour objectif de présenter le logiciel Lexibar, ses cinq fonctions d'aide et son intégration en classe. Animé par une orthopédagogue, l'atelier portera sur le moment d'introduction de l'outil, les méthodes pédagogiques via lesquelles les enseignants peuvent accompagner l'élève, les principales difficultés rencontrées, l'utilisation de Lexibar en contexte d'examen, les limites de l'outil, la façon pour un élève d'obtenir l'aide technologique, le rôle de l'orthopédagogue et l'implication des parents. Des exercices pratiques qui facilitent l'apprentissage de la lecture et de l'écriture seront également présentés.

- 🗨 Formation technologique
- 📖 Primaire, Adaptation scolaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🏢 Entreprise
- 👤 Tous
- ⚙ MacOS, Windows
- 💻 Ordinateur

*Besoin numérique

- Téléchargement de la version gratuite de Lexibar (optionnel)

Animation

Claudia Potvin, Julie Pigeon

10102 - Un cercle littéraire virtuel intégrant la robotique en réseau!

Les participants à cet atelier pourront voir les nombreuses possibilités et les avantages de faire un cercle de lecture en réseau. Deux projets littéraires seront présentés sous le thème de Tintin et d'Astérix. Les participants pourront voir comment allier visioconférence et forum d'écriture pour rendre interactifs et vivants les apprentissages et découvertes chez les élèves. L'intégration de différents domaines dont la robotique, peut rendre ces projets très créatifs et pluridisciplinaires.

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Primaire, Secondaire
- 👤 Personnel enseignant
- 👤 Tous

Animation

Julie Turcotte, Pascale Tremblay

10103 - Zoom et MathiQ, une approche liée à la réalité des élèves!

Les collections MathiQ et ZOOM des Éditions CEC vous proposent une méthode renouvelée pour l'enseignement des mathématiques aux 2^e et 3^e cycles du primaire. Judicieusement intégrée à la pédagogie, l'offre numérique de ces collections plonge les enseignants et élèves dans une méthode plus engageante de l'enseignement des mathématiques. Leur ensemble didactique numérique favorise l'apprentissage par l'immersion et l'interactivité, soutient l'acquisition de connaissances par des activités dynamiques et facilite le suivi des élèves. Avec son éventail de vidéos en lien avec les notions théoriques et des stratégies, vous aurez toutes les ressources en main pour bonifier votre enseignement! Participez à notre atelier et venez découvrir ces collections novatrices.

- 🗨 Formation technologique
- 📖 Primaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🏢 Entreprise
- 👤 Débutant

*Besoin numérique

- Compte créé sur mazonecec.com

Animation

Nathalie Mercier

Conférence 90 min.

Vendredi 24 avril de 10:20 à 11:50

10104 - Gestion efficace des courriels/tâches avec Outlook/To Do

Vous avez perdu le contrôle des courriels à lire, à suivre, à répondre? C'est la même chose pour le suivi de vos tâches à accomplir? Vous avez pris conscience que ça ne va surtout pas diminuer dans le futur, même en cette période de crise sanitaire? Votre organisation vous impose de travailler avec la suite d'outils d'Office 365? Si vous avez répondu oui à plusieurs de ces questions, cet atelier vous sera sûrement utile. Je vous propose une série de stratégies éprouvées en plus de mettre en lumière les fonctionnalités les plus aidantes des applications de bureau Outlook et To Do de Microsoft.

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

⚙ Android, iOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur

Animation

Dominic Gagné

Appareil en main 90 min.

Vendredi 24 avril de 10:20 à 11:50

10501 - Enrichir son vocabulaire avec Antidote

Outil souvent peu utilisé par les élèves parce que méconnu de ceux-ci et de leurs enseignants, Antidote se révèle l'instrument par excellence pour stimuler l'imagination! Son dictionnaire de champ lexical permet d'élaborer des cartes mentales, de mettre de l'ordre dans ses idées. Le dictionnaire des cooccurrences et la recherche par critère proposent des mots précis pour traduire sa pensée. Élaborer un mot croisé sur un thème étudié en classe ou compléter celui d'un pair devient un jeu d'enfant réalisé en quelques clics. Des listes de mots judicieusement choisis faciliteront la révision et l'identification des répétitions favorisera la fluidité d'un texte. L'enrichissement de son vocabulaire n'aura jamais été aussi stimulant!

*Besoins numériques

- Ordinateur ou appareil mobile
- Antidote ou Antidote Mobile

Animation

Pascale Campeau

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Secondaire, Adaptation scolaire
- 👤 Personnel enseignant
- 💻 Entreprise
- 🔧 Débutant
- 🖨 Ordinateur, Tablette

10502 - Outils de la suite Smart en ligne pour la lecture interactive

Dans cet atelier, vous découvrirez les outils de la suite Smart en ligne qui vous permettront d'ajouter de l'interaction dans votre classe. Vous devez avoir Smart Notebook dans votre milieu de travail pour participer à l'atelier. Ensuite, nous vous présenterons la démarche de création d'une lecture interactive à l'aide des outils Smart en ligne, telle que présentée sur le RéseauPédagonumérique du RÉCIT du domaine des langues. Vous aurez accès à un canevas de planification téléchargeable ainsi qu'à une banque de planifications de lectures interactives déjà conçues.

*Besoins numérique

- Avoir accès à Smart Notebook

Animation

Nadine Martel-Octeau

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Primaire, Adaptation scolaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🔗 Intermédiaire
- 🖨 Ordinateur, Tablette

10503 - Class Notebook (ou bloc-notes de classe), la différenciation pédagogique et la rétroaction USB

Class Notebook permet la création d'un portfolio numérique muni d'une bibliothèque de ressources, d'espaces collaboratifs et d'une section personnelle à l'élève. Cet outil permet la différenciation pédagogique et une rétroaction efficace. Le bloc-notes de classe est une valeur ajoutée au traditionnel bulletin. La plateforme permet la réalisation et la remise de différents types et formats de travaux (écrit, audio, photo, vidéo). De plus, l'utilisation de certaines fonctionnalités permet d'explorer de nouvelles avenues pédagogiques. Venez en découvrir différentes facettes! Prérequis : connaissances des fonctionnalités de base de OneNote ou avoir suivi l'atelier [1504 - S'organiser et garder des traces avec OneNote](#). Avoir en main les données de connexion d'un élève (son numéro de fiche, adresse courriel, et son mot de passe) au sein de votre commission scolaire. Ceci permettra d'expérimenter le module de correction durant la formation.

*Besoins numériques

- Ordinateur ou tablette
- Compte Office 365

Animation

Dominique Pissard, Karyne Lachance

- 🗨 Formation technologique
- 📖 Secondaire, Éducation aux adultes
- 👤 Personnel enseignant
- 🔗 Intermédiaire
- ⚙ iOS, MacOS, Windows
- 🖨 Ordinateur, Tablette

Appareil en main 90 min.

Vendredi 24 avril de 10:20 à 11:50

10504 - Interpréter une œuvre abstraite en 3D à l'aide du Merge Cube et de CoSpaces Edu

CoSpaces Edu est une plateforme web de création d'expériences augmentées et virtuelles très facile d'utilisation qui permet autant aux novices qu'aux experts de concevoir des œuvres 3D riches et interactives. L'association avec MergeVR permet de faire des expériences déclenchées avec le Merge Cube et donc de tenir dans sa main et manipuler un hologramme de sa création visible via un appareil mobile. Durant cet atelier, je vous guiderai pas à pas dans l'interprétation 3D augmentée d'une œuvre abstraite de votre choix. Vous apprendrez également quelques rudiments de codage. *Les participants doivent imprimer et construire un Merge Cube en papier s'ils n'en ont pas (bit.ly/printmerge) et télécharger l'application CoSpaces Edu sur leur appareil mobile pour vivre l'expérience augmentée créée.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

*Besoin numérique

- CoSpaces Edu

Animation

Andrée-Caroline Boucher, Marie-Ève Lapolice

10505 - La pédagogie active et les TIC : un sprint de découvertes!

Quand on mise sur une pédagogie active, tout le monde gagne! Les élèves sont engagés et forment des apprentissages plus durables. À force de raisonnements complexes, de problèmes résolus et de défis surmontés, ils apprennent aussi à apprendre pour la vie. Et nous, profs, en plus de pouvoir adapter notre enseignement davantage, on découvre le plaisir de mieux connaître nos élèves personnellement, plutôt que de n'avoir qu'une impression du groupe et ses leaders. N'avoir qu'une seule journée de formation, c'est un sprint de découvertes! Dans une série de missions et de courts ateliers, nous vous ferons vivre différentes stratégies TIC actives pour optimiser le temps d'apprentissage, pour créer avec les outils du Web et lier nos cours à la réalité. Nous travaillons tantôt en pratique réflexive, tantôt à partir des matériaux concrets de vos cours. C'est 2020! Nous entreprendrons ce tournant que doit connaître l'éducation pour être de son siècle. Nous avons réuni une équipe de formateurs de rêve! Soyez des nôtres!

🗨 Démarche pédagogique

📁 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

Animation

Maxime Quesnel, Kristine Trottier-Boucher, Jasmine St-Laurent, Alexandra Bernier

10506 - Enseigner les langues à distance et/ou en classe

« Travailler à distance et en classe » avec la plateforme d'enseignement « [SmartClass+ HUB](#) » pour créer, assigner et lancer des activités vers vos élèves, quel que soit le lieu, l'heure et l'appareil utilisé. Activités de prononciation parmi d'autres pour pratique orale. L'intelligence artificielle évalue automatiquement prononciation et jeu-questionnaire, vos élèves reçoivent une évaluation et rétroaction immédiate les encourageant à pratiquer et s'améliorer. Enregistrement audio, vidéo et téléchargement de matériels possible par vous, les enseignants. Toutes langues reconnues par un clavier sont supportées. Reconnaissance de voix pour toutes langues reconnues. Curriculum « Let's Talk! English » [contenu](#) 2 500 et plus d'activités CECR, niveaux A1 au B2. Enseigner et apprendre à distance rendus plus facile! Dans une classe traditionnelle (45 minutes - 30 étudiants), chaque élève parle moins de 20 secondes. Dans cet atelier interactif, VOUS serez l'étudiant Et vous parlerez plus que 20 secondes. Vous verrez comment la SmartClass+ HUB vous permet d'interagir avec vos élèves « à distance et au retour des classes ». Le HUB peut aussi s'intégrer au SC+ LIVE Gestion de classe. Venez vivre cette expérience virtuelle!

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Tous

*Besoin numérique

-Télécharger l'application **SmartClass+ HUB** (À venir)

Appareil en main 90 min.

Vendredi 24 avril de 10:20 à 11:50

10507 - La ClassLab : Des activités interactives faciles à utiliser à l'école comme à la maison!

Dans ce webinaire, vous découvrirez la ClassLab (classe virtuelle avec des activités interactives pour l'école ou la maison). Venez constater à quel point il est facile de créer une leçon ou de transformer une de vos leçons (Notebook, Word, Google Doc, PowerPoint ou PDF) en une leçon interactive pour la ClassLab. La seconde partie de cette rencontre se fera sous forme d'ateliers « appareil en main » où vous pourrez créer une leçon ou transformer une de vos leçons. Jeu télévisé, Monster Quiz, insertion de vidéo YouTube, activité collaborative, piste de course, ... Avec la ClassLab, vous deviendrez le prof le plus HOT en ville!

*Besoin numérique

- Vous devez avoir accès à Smart Notebook, ceux qui possèdent déjà une [licence SMART](#) pourront se connecter à l'aide de leur identifiant Google ou Microsoft professionnel. Sinon, les autres pourront faire une demande de [compte gratuit](#).

💬 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

⚙️ Android, ChromeOS, MacOS, Windows

🖱️ Ordinateur, Tablette

Animation

Caroline Boudreau, Monika Tait