



@ tous les NIVEAUX

37^e colloque AQUOPS

16, 17 et 18 avril 2019

Hilton et Centre des Congrès - QUÉBEC

aquops.qc.ca

Qui peut présenter un atelier ?

Les enseignants, éducateurs ou formateurs des secteurs

- > Préscolaire, primaire et secondaire
- > Adaptation scolaire
- > Alphabétisation
- > Francisation
- > Formation professionnelle
- > Formation générale des adultes

Les intervenants scolaires ou éducatifs

- > Animateur au RÉCIT national, régional ou local
- > Conseiller pédagogique
- > Professionnel en milieu scolaire
- > Gestionnaire en milieu scolaire ou éducatif
- > Représentant autorisé d'une entreprise privée qui offre des produits et services

Objectifs généraux des ateliers

- > Développer des habiletés en intégration du numérique
- > Offrir des occasions pour apprivoiser la technologie
- > Accompagner des participants dans leur formation continue
- > Accroître les compétences professionnelles
- > Modéliser diverses applications pédagogiques intégrant le numérique
- > Informer, échanger, confronter nos représentations

Critères de sélection

De façon générale, votre proposition doit :

- > Participer au développement de la compétence numérique (des élèves ou des enseignants)
- > Contribuer à combler un besoin précis en pédagogie ou en technologies
- > Répondre au besoin de formation au numérique de la clientèle de l'AQUOPS
- > Être en lien avec l'un de nos quatre volets d'ateliers

Plus précisément, votre proposition doit également :

- > Avoir un titre court (60 caractères max.) décrivant concrètement le contenu de l'atelier
- > Contenir une description invitante (1 100 caractères max. pour journée thématique / 800 pour autres types d'ateliers)
- > Bien identifier la clientèle visée et l'objectif de l'atelier
- > Identifier précisément les préalables (niveau de connaissances des participants, matériel à apporter et applications à installer, s'il y a lieu.)

Un atelier peut ne pas être retenu :

- > S'il ne respecte pas tous les critères énoncés
- > Si plusieurs ateliers sur un sujet semblable ont été proposés et le comité a dû trancher
- > Si un trop grand nombre d'ateliers ont été soumis par rapport à la capacité d'accueil. Dans certains cas, le comité des ateliers peut vous proposer un format différent plutôt qu'un refus. Vous serez alors libre d'accepter ou non.

Notez que les décisions du comité de sélection sont finales et sans appel.

Objectifs particuliers des ateliers

Volet 1 Communication d'une démarche pédagogique

Activité ou projet réalisé en classe qui intègre le numérique

Projet de gestion de classe avec intégration du numérique

Volet 3 Solutions reliées au leadership de gestion et enjeux pédagogiques

Accompagnement des établissements dans le virage numérique

Évaluation de la compétence numérique chez les élèves

Formation continue des enseignants

Volet 2 Formation technologique « appareil en main »

Formation sur des approches pédagogiques incluant une ou plusieurs dimensions technologiques

Atelier relié à des applications, matériels, techniques ou logiciels particuliers

Volet 4 Réflexion sur les divers aspects de la gestion informatique

Solutions techniques et gestion du matériel

Logiciels et applications libres en milieu scolaire

Sécurité et confidentialité des données

Parcours de formation

Est-ce que votre proposition s'inscrit dans l'un des parcours de formation du MEES?

Si oui, merci de le spécifier :

Flotte d'appareils

Laboratoire créatif

Robotique

Les cinq différents types de présentations d'ateliers

Type 1 _Journée thématique

Une journée permettant au personnel scolaire de planifier et de réaliser un projet pédagogique, tout en apprivoisant divers outils technologiques.

Durée : Journée complète du **Mardi 16 avril 2019**

Animation : Généralement en collaboration avec un conseiller pédagogique RÉCIT, en équipe de trois personnes

Type 2 _Appareil en main

Expérimentation d'un logiciel, d'une application ou d'accessoires (robotique, montage vidéo, radio numérique, etc.) dans une démarche disciplinaire ou interdisciplinaire.

Expérimentation d'un scénario comportant un défi à relever.

Intégration d'outils technologiques dans la réalisation d'un projet original.

Durée : 75, 90, 120 minutes

Animation : Un animateur, idéalement avec coanimateur(s)

Type 3 _Conférence

Présentation d'une pratique pédagogique exemplaire de la compétence numérique, une démarche de projet, des trucs pour la gestion de la classe qui intègrent le numérique, etc.

Durée : 75, 90 minutes

Animation : Un animateur, avec ou sans coanimateur(s)

Autopromotion

Nous vous invitons à faire l'autopromotion de votre atelier en le partageant sur les réseaux sociaux à l'aide des outils de partage intégrés à notre programme numérique.

Pour les plus motivés, libre à vous de réaliser une vidéo (ou autre visuel). En ajoutant l'hyperlien de ce média à notre formulaire, celle-ci apparaîtra à-même notre programme numérique!

Si vous souhaitez ajouter un hyperlien (vidéo ou documentation) après avoir soumis votre proposition, communiquez avec [✉ inscriptions@aquops.qc.ca](mailto:inscriptions@aquops.qc.ca)

SUZANNE DANSEREAU

responsables du comité de sélection des ateliers
[✉ ateliers@aquops.qc.ca](mailto:ateliers@aquops.qc.ca)

SOPHIE RITCHOT

responsable de la gestion/traitement des propositions d'ateliers
[✉ inscriptions@aquops.qc.ca](mailto:inscriptions@aquops.qc.ca)

Type 4 _Exploracamp

L'Exploracamp est une session de 90 minutes qu'on pourrait qualifier de « speed dating » technopédagogique! Dans une même salle, cinq animateurs reçoivent à leur table attirée un petit groupe de congressistes à la fois et leur parlent pendant 15 minutes top chrono. Ensuite, les congressistes changent de table et les présentations recommencent. En tout, chaque animateur présente 5 fois. Ce format est idéal pour présenter une technique ou un outil pédagogique multidisciplinaire et multi niveau.

Durée : 15 minutes, répété 5 fois

Animation : Un seul animateur par table
(Cinq animateurs seront jumelés par session)

Type 5 _Emballer-moi (ignite)

Lors d'une séance « *Ignite* », les conférenciers se succèdent à l'avant de la salle et présentent un diaporama. Le format retenu par l'AQUOPS est composé d'exactly 25 diapositives de 25 secondes chacune.

L'animateur dispose donc d'environ 11 minutes pour présenter son contenu et faire valoir son point. Dans ce type d'atelier haut en couleurs, les diapositives défilent les unes après les autres de manière automatique. Les animateurs peuvent en accélérer la présentation, mais ils ne peuvent pas la ralentir.

Durée : Environ 11 minutes (25 diapositives, 25 secondes max. chacune)

Animation : Un seul animateur par diaporama
(Six animateurs seront jumelés par session)

Besoins matériels

L'AQUOPS s'attend à ce que chaque animateur utilise son propre matériel informatique pour animer. Prenez note qu'un projecteur, une surface de projection ainsi qu'un lien Internet sans fil seront offerts à tous les animateurs sans qu'il vous ayez à le mentionner dans le formulaire. Si vous avez d'autres besoins, veuillez dans ce cas les préciser sur le formulaire en ligne! Pour toutes questions concernant vos besoins techniques, contactez DOMINIC GAGNÉ, responsable de la logistique informatique

[✉ La_Logistique@aquops.qc.ca](mailto:La_Logistique@aquops.qc.ca)

Clientèle visée

- > Préscolaire
- > Primaire et secondaire
- > Adultes
- > Formation professionnelle
- > Adaptation scolaire

Dates à retenir

1^{er} novembre 2018

Date limite de proposition d'atelier

20 novembre 2018

Confirmation des ateliers retenus

23 janvier 2019

Lancement du programme numérique
Début des inscriptions

1^{er} avril 2019

Confirmation officielle de la tenue des ateliers