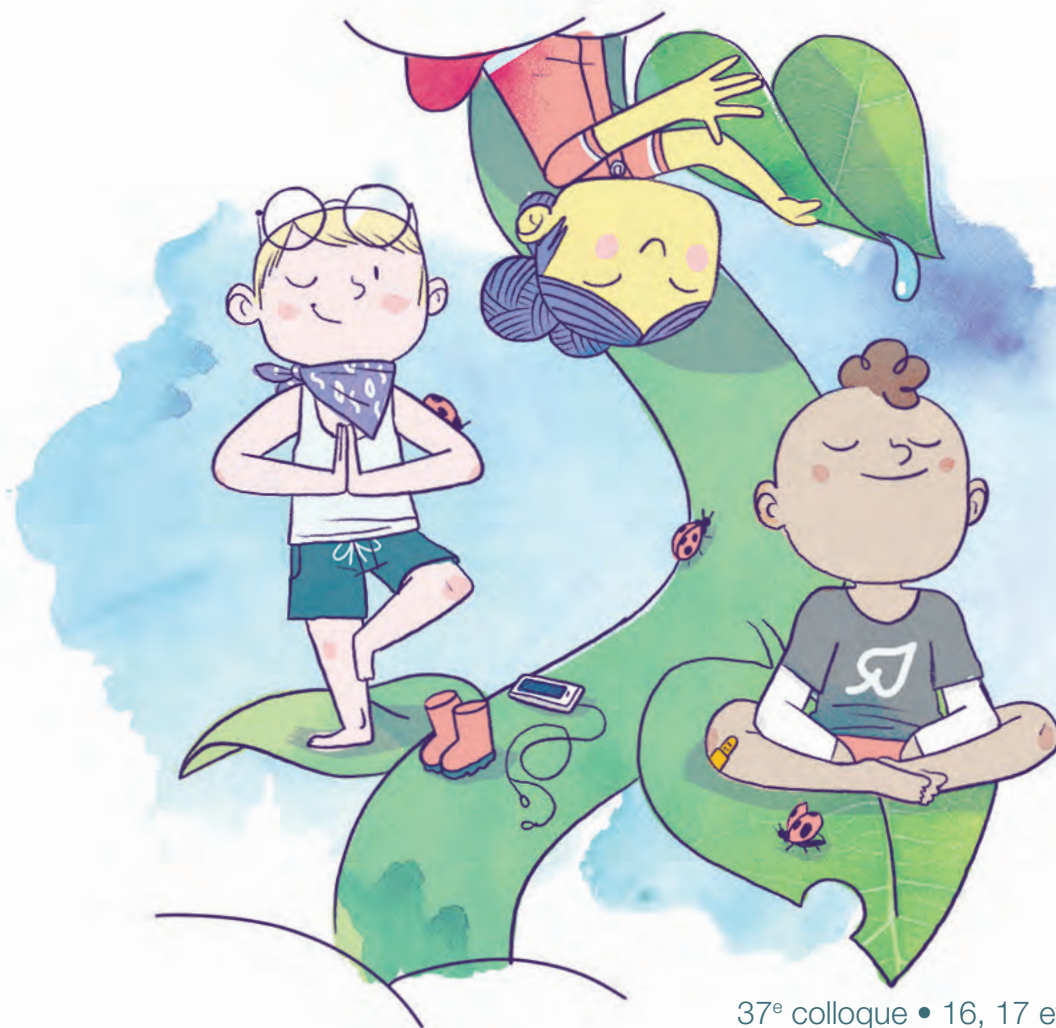


Venez vous ressourcer

@ tous les NIVEAUX



Programme en ligne

37^e colloque • 16, 17 et 18 avril 2019
Hilton et Centre des Congrès QUÉBEC

 aquops.qc.ca

Merci!

à nos membres institutionnels



Sommaire



L'AQUOPS

Mot du ministre	4
Mot de la directrice	5
Remerciements	6
Conférence d'ouverture	7
Cocktail de l'AQUOPS	8
Assemblée générale	9
Horaire du colloque	10

Ateliers

Mardi 16 avril

Ateliers thématiques	Bloc 100	12
----------------------	----------	----

Mercredi 17 avril

Ateliers conférences	Bloc 1100	19
Ateliers exploracamp	Bloc 1200	22
Ateliers appareil en main	Bloc 1500	24
Ateliers conférences	Bloc 2100	27
Ateliers exploracamp	Bloc 2200	30
Ateliers appareil en main	Bloc 2500	31
Ateliers conférences	Bloc 3100	34
Ateliers exploracamp	Bloc 3200	36
Ateliers emballe-moi	Bloc 3300	38
Ateliers appareil en main	Bloc 3500	40

Jeudi 18 avril

Ateliers conférences	Bloc 4100	43
Ateliers exploracamp	Bloc 4200	46
Ateliers appareil en main	Bloc 4500	47
Ateliers conférences	Bloc 5100	50
Ateliers exploracamp	Bloc 5200	53
Ateliers appareil en main	Bloc 5500	55
Ateliers conférences	Bloc 6100	58
Ateliers exploracamp	Bloc 6200	60
Ateliers appareil en main	Bloc 6500	62

Crédits

Comité de rédaction
Infographie
Publicité
Révision linguistique

Michelle Rhéaume
Michelle Rhéaume, Roxanne Allatt et Damien Elliott
Roxanne Allatt et Michelle Rhéaume
Judith Rohlf



Mot du ministre

Jean-François ROBERGE

Ministre de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur

Dans un monde en mouvement, à la fois propulsé et transformé par les technologies numériques, les occasions d'apprentissage des élèves se multiplient, la pédagogie évolue et de nouveaux besoins émergent.

Je trouve donc le thème de votre colloque, *@ tous les niveaux*, très approprié. Il rappelle que les technologies numériques à l'école sont l'affaire de tous : des enseignants aux élèves, en passant par le personnel professionnel et les parents. Nous avons tous un rôle à jouer pour que le numérique devienne un véritable levier de communication, de création, de collaboration et de résolution de problèmes contribuant à la réussite scolaire des jeunes et à l'atteinte de leur plein potentiel.

Ce colloque est l'occasion idéale de pousser plus loin la réflexion, d'échanger avec vos collègues et d'apprendre de vos expériences respectives. Vous êtes près de 1 200 congressistes à y participer et je suis convaincu que des projets stimulants et novateurs verront le jour grâce à vous.

En bout de ligne, ce sont nos jeunes qui en bénéficieront. Ils naviguent déjà dans cet univers, mais avec un enseignement et un accompagnement de qualité pour leur montrer le chemin, nul doute qu'ils deviendront, au fil du temps, des citoyens actifs, branchés et responsables, qui joueront des rôles clés dans le monde de demain.

Bon colloque!

JEAN-FRANÇOIS ROBERGE

MINISTRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Québec 

Mot de la directrice

Michelle RHÉAUME



Lors de la dernière édition, plusieurs d'entre vous nous ont exprimé leur regret de voir partir nos trois personnages si peu de temps après s'y être attachés. Les voici donc de retour dans cette nouvelle aventure, en route vers le 37^e colloque de l'AQUOPS, sous le thème **@ tous les niveaux** !

Ce thème hautement évocateur ouvre les perspectives sur une pléiade de points de vue permettant un portrait global. Ainsi, la polysémie du mot « niveau » traduit-elle un sens de gradation dans un domaine, et peut-elle aussi identifier différents domaines.

C'est le rôle de l'éducation d'élever l'apprenant de tous niveaux scolaires, **@ tous niveaux** d'expertise, dans tous les niveaux de sa vie. C'est le rôle de l'éducateur d'être le tuteur afin que l'apprenant ne cesse de grandir et se déployer, de lui donner soutien et direction jusqu'à ce qu'il soit autonome et responsable.

Pour illustrer notre thème, nous avons opté pour un visuel en trois temps dans lequel nos personnages sont mis en situation :

1— Munis de leurs outils numériques, ils sortent de la classe pour s'appropriier le monde et expérimenter en réalisant un reportage sur cette plante géante qui ne cesse de s'élever. Ils collaborent pour arriver à filmer leur sujet;



2— Ils sont aussi capables de se défaire de leurs outils, de se débrancher pour se ressourcer dans un esprit de bonne camaraderie;

3— C'est ensemble qu'ils apprécient le résultat de leur collaboration.

À travers ce projet, ils ont élevé leurs niveaux technique, relationnel et autres. Ils ont appris et ont grandi **@ plusieurs niveaux**.

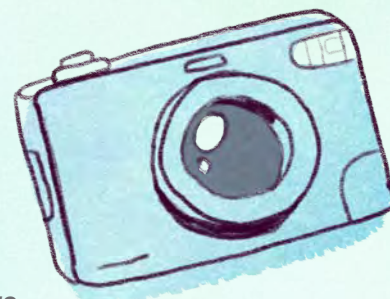
C'est dans l'action qu'adviennent l'apprentissage et son inscription dans la mémoire. Ce triptyque souhaite évoquer l'importance de ce processus. Durant ce dernier, ils ont eu un espace de liberté où ils ont pu créer, expérimenter et confronter leurs idées à la réalité. Ils ont fait valoir leur droit à l'erreur pour, au besoin, se corriger. Ils ont **appris dans le plaisir** et ont alors développé leur **plaisir d'apprendre**. Ce plaisir est le germe de la motivation qui fera d'eux des apprenants tout au long de leur vie.

Le colloque de l'AQUOPS se veut un de ces espaces de liberté où vous pourrez apprendre et vous élever **@ tous les niveaux** !

Au plaisir !



Remerciements



Le colloque de l'AQUOPS se démarque par la qualité de ses ateliers et de son offre, et ce, grâce à nos collaborateurs **@ tous les niveaux**. Je tiens à remercier en particulier le conseil d'administration pour leur empressement à s'impliquer ainsi que leur confiance, nos membres institutionnels pour leur soutien continu et nos partenaires pour leur fidèle parrainage. Nos chers animateurs, vous contribuez de façon inestimable à la programmation par vos présentations réfléchies d'actualité. Aux conseillers RÉCIT et LEARN, nous sommes honorés de votre présence au colloque. Finalement, une pensée particulière à notre équipe permanente et celle de la logistique et un grand merci à nos bénévoles pour leur aide indispensable. Votre travail se fait peut-être derrière les coulisses, mais il se remarque par la fluidité avec laquelle se déroule cet événement. Je vous assure de ma profonde appréciation pour la contribution de chacun et chacune d'entre vous.

MICHELLE RHÉAUME, Directrice générale

Conseil d'administration

Patrick Beaupré (CS de la Pointe-de-l'Île)
Président
Audrey Miller (École branchée)
Vice-présidente
Patrick Touchette (CS de la Capitale)
2^e Vice-président
Guylaine Martel (CS des Rives-du-Saguenay)
Trésorière
Nathalie Charest (CS de la Région-de-Sherbrooke)
Secrétaire
Suzanne Dansereau (retraîtée de l'enseignement)
Responsable du comité de sélection des ateliers
Maxime Pelchat (École secondaire
Mont-Saint-Sacrement)
Julie Chamberland (Edteq)
France Paradis (retraîtée de l'enseignement)
Guylène Boutin (CS du Val-des-Cerfs)
Stéphane Lavoie (RÉCIT national Campus)

Équipe de soutien

Damien Elliott
Programmation et Webdesign
Cédric Darné
Programmeur

Équipe permanente

Marie-France Leclair
Responsable de la comptabilité
Sophie Ritchot
Responsable des inscriptions
Roxanne Allatt
Responsable du salon des exposants et des partenariats

Équipe sur place

Dominic Gagné
Responsable de la logistique informatique du colloque
Olivier de la Chevrotière
Gestionnaire du réseau du colloque




Bénévoles

Kaven Bélanger (CS du Val-des-Cerfs)
Kristine Trottier-Boucher (RÉCIT CS des Trois-Lacs)
Yves Fredette (retraité de l'enseignement)
Sandra Laine (RÉCIT national des Langues)
Annie Marois (RÉCIT CS des Découvreurs)
Jean-Luc Méthé (retraité de l'enseignement)
Thomas Stenzel (LEARN)
Jean Sylvestre (retraité de l'enseignement)
Marie-Andrée Blanchet (CS des Navigateurs)
Johanne Bergeron (retraîtée de l'enseignement)



Nadia Seraiocco

Chargée de cours, conférencière,
chroniqueuse techno et consultante
en numérique

    www.cheznadia.com

Conférence d'ouverture

Mercredi 17 avril 2019, 8 h 15 à 9 h 30,
Salle 306 B au Centre de Congrès de Québec

Suivre sa passion, accepter les défis et imprévus

Dans cette conférence, Madame Nadia Seraiocco nous parlera des défis à relever pour rester «branché », pour développer sa passion, pour accepter de transformer ce qui semblait acquis afin d'évoluer et demeurer en mouvement. Il sera question de la révolution numérique de ce qu'elle a changé dans nos vies et de ce que nous pouvons faire pour contribuer à ce grand virage... Venez apprendre à votre tour lors de la conférence d'ouverture.

Biographie :

Madame Nadia Seraiocco est chargée de cours, conférencière, chroniqueuse techno à Radio-Canada (émission *Moteur de recherche*) et consultante en numérique. Depuis 2013, elle est chargée de cours à l'École des médias et au Département de communication sociale et publique de l'UQAM. En 2015, elle commence un parcours d'études doctorales en communication numérique, sa thèse portera sur le concept d'identité dans les échanges avec les agents conversationnels animés par l'intelligence artificielle. À l'automne 2010, elle a cosigné avec Michelle Blanc le livre *Les médias sociaux 101* publié aux Éditions Logiques du Groupe Librex. Plus récemment, elle signait un chapitre dans l'ouvrage *Communication des risques météorologiques et climatiques* (PUQ, 2017).

Une invitation de l'AQUOPS
et de

**semaine/
numérique**
à l'école QUÉBEC
en numérique

Cocktail de l'AQUOPS

Mercredi 17 avril 2019, 17 h à 19 h,

Salon et Foyer du Hilton Québec



Vous êtes chaleureusement conviés au cocktail de l'AQUOPS. C'est l'occasion de vous remercier de votre confiance et loyauté. Profitons d'une soirée étincelante entre nous, pour faire des rencontres stimulantes et partager vos projets et motivations **@ tous les niveaux**.

Lors de son cocktail, l'AQUOPS vous présentera les récipiendaires des prix CHAPO* 2019.

*Certificat Honorifique en Applications Pédagogiques de l'Ordinateur décerné par le Conseil d'administration de l'AQUOPS.

Récipiendaires 2018



Benoit Petit
RÉCIT national, Domaine du
développement de la personne
(CSSH)



Marie-Élaine Boisclair
Académie Sainte-Thérèse



Yvan Fortier
Directeur du CFER de Bellechasse

Soirée sociale

Mercredi 17 avril 2019, 19 h 30,

Blaxton Cartier - 1179 avenue Cartier Québec, QC, G1R 2S9



Cette année, l'AQUOPS en collaboration avec Edteq vous invite à célébrer lors d'une soirée réseautage festive. L'endroit choisi est le Blaxton Cartier restaurant pub & grill. Le Blaxton nous a concocté un menu réduit avec prix spéciaux exclusivement pour l'événement. Consultez-le à l'avance !

Sur place seront installées une piste de danse, des tables de cocktail, des espaces pour manger et une zone ludique (photobooth, jeux, etc.) en plus d'une animation karaoké plus tard en soirée.



Assemblée générale annuelle

Mercredi 17 avril 2019, 7 h à 8 h,
Salle Courville - Hilton Québec

La 37^e assemblée générale de l'AQUOPS se tiendra lors du colloque. Le conseil d'administration présente à ce moment le rapport annuel, le bilan des activités et les états financiers de l'année. Nous vous invitons à consulter [l'ordre du jour](#).

Si vous êtes membre de l'AQUOPS, c'est que notre association vous tient à cœur. Vous avez la possibilité de soutenir l'association à accomplir sa mission et à réaliser encore de nombreux projets au profit de l'éducation.

Tous nos membres peuvent siéger au CA. La politique de l'AQUOPS stipule que le conseil d'administration doit être composé de onze personnes.

Chaque administrateur élu obtient un mandat de deux ans.

Cette année, l'élection de cinq postes se fera lors de l'assemblée générale. Les personnes intéressées doivent acheminer le formulaire de [mise en candidature au CA](#) (contresigné par trois membres de l'association) à la secrétaire de l'AQUOPS, madame Nathalie Charest, à l'adresse suivante accueil@aquops.qc.ca, une heure avant le début de l'AGA.

Au plaisir de vous rencontrer lors de ce moment important. Café et viennoiseries seront servis!

Tirage de prix de présence!

Nos administrateurs actuels :

Patrick Beaupré
Président

Audrey Miller
Vice-présidente

Patrick Touchette
2^e vice-président

Guylaine Martel
Trésorière

Nathalie Charest
Secrétaire

Suzanne Dansereau
(Responsable du comité de
sélection des ateliers)

Maxime Pelchat

Julie Chamberland

France Paradis

Guylène Boutin

Stéphane Lavoie

Horaire AQUOPS 2019

Mardi 16 avril

- 07:00-08:15 Accueil
- 07:00-18:00 Inscriptions
- 09:00-12:00 Ateliers thématiques Bloc 100
- 10:15-10:30 Pause-café
- 12:00-13:30 Dîner
- 13:30-16:30 Ateliers thématiques Bloc 100
- 14:45-15:00 Pause-café
- 16:30-19:00 Ouverture du salon des exposants

Mercredi 17 avril

- 07:00-08:00 Accueil
- 07:00-08:00 ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE
Salle Courville - Hilton Québec
Prix de présence
- 07:00-17:00 Inscriptions
- 08:15-09:30 Mot de bienvenue
Conférence d'ouverture - Nadia Serraioco
Salle 306 B - CCQ
- 09:30-10:00 Visite du salon des exposants
et pause-café
- 10:00-11:30 Ateliers conférences Bloc 1100
- 10:00-11:30 Ateliers exploracamp Bloc 1200
- 10:00-11:30 Ateliers appareil en main Bloc 1500
- 11:30-13:00 Dîner et visite du salon des exposants
- 13:00-14:30 Ateliers conférences Bloc 2100
- 13:00-14:30 Ateliers exploracamp Bloc 2200
- 13:00-14:30 Ateliers appareil en main Bloc 2500
- 14:30-15:15 Visite du salon des exposants
et pause-café
- 15:15-16:30 Ateliers conférences Bloc 3100
- 15:15-16:30 Ateliers exploracamp Bloc 3200
- 15:15-16:30 Ateliers emballe-moi « Ignite » Bloc 3300
- 15:15-16:30 Ateliers appareil en main Bloc 3500
- 16:30-19:00 Visite du salon des exposants
- 17:00-19:00 Cocktail de l'AQUOPS
Remise des prix CHAPO 2019
Foyer et salon des exposants

semaine/
numérigc
à l'école



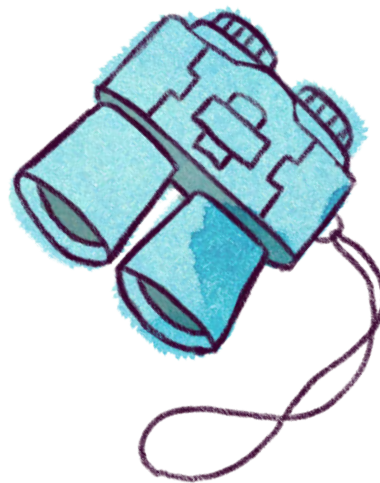
Jeudi 18 avril

- 07:30-08:30 Accueil
- 07:30-13:30 Inscriptions
- 08:30-10:00 Ateliers conférences Bloc 4100
- 08:30-10:00 Ateliers exploracamp Bloc 4200
- 08:30-10:00 Ateliers appareil en main Bloc 4500
- 10:00-10:45 Visite du salon des exposants
et pause-café
- 10:45-12:00 Ateliers conférences Bloc 5100
- 10:45-12:00 Ateliers exploracamp Bloc 5200
- 10:45-12:00 Ateliers appareil en main Bloc 5500
- 12:00-13:00 Dîner et visite du salon des exposants
- 12:45-13:00 Tirages au salon des exposants
- 13:15-14:45 Ateliers conférences Bloc 6100
- 13:15-14:45 Ateliers exploracamp Bloc 6200
- 13:15-15:15 Ateliers appareil en main Bloc 6500

Horaire

Salon des exposants

MARDI	16:30-19:00
MERCREDI	09:00-19:00
JEUDI	09:00-13:00



Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

101 - Bootcamp Collaboration, Création, Communication, Rétroaction

Le temps d'une journée, vous expérimenterez différents outils de la suite Google ainsi que des applications iPad qui vous permettront de vous familiariser avec ceux-ci et d'optimiser vos pratiques pédagogiques et éducatives pour ainsi favoriser l'apprentissage de chacun de vos élèves. Vous relèverez divers défis, et ce à votre propre rythme et en fonction de vos intérêts. Cet atelier d'échange, de collaboration, d'expérimentation et de création vous permettra d'acquérir de nouvelles compétences et vous repartirez avec une foule d'idées pour la salle de classe. La collaboration, la création, la communication et la rétroaction seront au menu.

🗨 Formation technologique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

⚙ ChromeOS, iOS

🔧 Ordinateur, Tablette

* Besoins numériques :

- Outil numérique (ordinateur ou tablette)
- Compte Google (adresse Gmail)
- Applications de la suite Google Éducation

Animation

Corinne Gilbert, Heather Moores, Laurence Audette, Jean-Luc Mimeault

102 - La réalité virtuelle en classe

Comment les outils de réalité virtuelle peuvent-ils nous permettre de faire l'expérience de la ville ou d'un territoire protégé, de visiter un lieu de culte ou un musée, d'apprécier une œuvre d'art et d'explorer le corps humain? Venez vivre une expérience sensorielle avec des casques Oculus Go. Voyez par vous-même s'ils sont plus immersifs que les visionneuses en carton. Nous proposons, pendant cette journée thématique, d'explorer une démarche pédagogique pouvant servir à observer et à analyser les territoires en réalité virtuelle et à expérimenter l'immersion grâce à diverses applications (Expéditions, Street View, YouTube, Tour Creator, Oculus Go). Cela nous permettra de réfléchir aux effets de ce nouveau mode d'apprentissage sur les élèves, notamment du point de vue du développement de leur empathie envers les enjeux abordés. Enfin, nous vous accompagnerons dans la réalisation d'une activité qui tire profit de la réalité virtuelle.

🗨 Formation technologique

📁 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur, Téléphone

* Besoins numériques :

- Téléphone intelligent avec les applications suivantes : Street View, YouTube, Expéditions
- CoSpaces numérique sur ordinateur ou sur tablette
- Compte Google et accès à [Tour Creator](#)

Animation

Steve Quirion, Maude Labonté, Alexandre Lanoix, Claudie Vanasse

103 - Motiver l'élève dans sa démarche d'écriture grâce à Antidote

L'élève qui se retrouve devant une tâche d'écriture a de nombreux défis à relever. Une fois vaincus le syndrome de la page blanche et la rédaction du texte, il se trouve souvent démuni lorsque son enseignant lui demande de « travailler son texte ». Antidote, loin d'être uniquement un excellent outil de correction, peut permettre à l'enseignant de guider la réflexion et l'amélioration du texte de l'apprenant. Ces outils procurent une aide précieuse tant à celui qui écrit qu'à celui qui corrige.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Secondaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur

* Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Logiciel Antidote

Animation

Pascale Campeau

Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

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

Quand on mise sur une pédagogie active, tout le monde gagne! Les élèves sont plus 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. En tant qu'enseignants, nous ne sommes pas en reste! En plus de pouvoir personnaliser 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 en pédagogie active, c'est un sprint de découvertes! Dans une série de missions et de courts ateliers, nous vous ferons vivre différentes stratégies TIC actives comme d'optimiser le temps d'apprentissage des élèves, la création avec les outils du Web et de chercher à lier nos cours à la réalité. Nous travaillons tantôt en pratique réflexive, tantôt à partir des matériaux concrets et présents de vos cours. Tous ensemble nous entreprendrons ce tournant que doivent connaître les systèmes éducatifs pour enfin entrer dans le 21^e siècle. Soyez des nôtres!

🗨 Démarche pédagogique
📁 Primaire, Secondaire
👤 Personnel enseignant
🔗 Intermédiaire

Animation

Jean Desjardins, Kristine Trottier-Boucher, Maxime Quesnel

105 - Éveillez la créativité qui sommeille en chaque élève

Pour s'épanouir dans le monde d'aujourd'hui et façonner celui de demain, les jeunes doivent exploiter leur potentiel créatif et apprendre à s'exprimer de manière nouvelle et innovante. En exprimant leur créativité, ils deviennent de meilleurs communicateurs, apprennent à mieux résoudre les problèmes, racontent des histoires plus riches et trouvent leur propre voix. Et ils développent des compétences qui leur seront utiles toute leur vie! Venez explorer le potentiel créatif du iPad pour permettre aux élèves de développer et communiquer leurs idées, réflexions et découvertes à travers la vidéo, la photo, le dessin et la musique. Vous découvrirez des leçons attrayantes qui introduisent des compétences et techniques de base dans ces quatre domaines en utilisant des applications gratuites. Vous verrez comment intégrer ces projets en mathématiques, en langues, en sciences et en univers social. Notre objectif sera que vous quittiez la journée inspiré pour apporter une expression créative à chaque sujet et surtout à chaque élève.

🗨 Démarche pédagogique
📁 Tous
👤 Personnel enseignant
🏢 Entreprise
🔗 Intermédiaire
⚙ iOS
🖱 Tablette

*Besoins numériques

- iPad

Animation

Annie Martin, Vincent Lessard

106 - Projets créatifs avec LittleBits

Les modules électroniques LittleBits sont conçus pour permettre aux élèves de vivre un apprentissage actif, car ils sont impliqués entièrement dans le projet à mettre en œuvre, du design à la réalisation. S'adressant aux apprenants de tous les niveaux, les LittleBits constituent la matière première parfaite pour la conception d'objets technologiques, programmables ou non. Venez vivre un projet pendant une journée complète en mode STIAM (Science, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques) et réalisez le potentiel pédagogique de cette approche. Comprendre le monde en le construisant pièce par pièce, n'est-ce pas stimulant au possible?

🗨 Formation technologique
📁 Primaire, Secondaire
👤 Personnel enseignant
🏢 Entreprise
🔗 Débutant
⚙ MacOS, Windows
🖱 Ordinateur

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Logiciel Littlebits

Animation

Marc-André Caron

Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

107 - Évaluer moins, évaluer mieux

Une journée complète à s'engager dans sa pédagogie afin de repenser ses façons de faire, est-ce possible? Une journée à découvrir de nouveaux outils qui permettent d'être plus efficace et de donner de la rétroaction rapide aux élèves, est-ce un défi possible? Une journée complète pour développer des situations d'apprentissages et d'évaluation adaptées à votre milieu en plus d'engager vos élèves, est-ce un rêve? Sous forme de défis technopédagogiques, nous vous proposons de repenser vos activités d'apprentissages et d'évaluation afin d'évaluer moins, mais d'évaluer mieux. Des outils concrets qui vous permettront de proposer à vos élèves des activités pédagogiques engageantes et différenciées en plus de rendre l'évaluation significative et formatrice seront explorés. Et si, après, nos élèves travaillaient plus et nous, moins?

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable essentiel, tablette optionnelle
- Compte Gmail serait un atout

Animation

Maude Lamoureux, France Legault, Benjamin Lille

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

🖨 ChromeOS, iOS, MacOS, Windows

108 - Les jeux d'évasion au service de la pédagogie

Vous rêvez de vivre et de créer un jeu d'évasion en classe? Oui? Alors, voici votre chance! Dans un premier temps, cette journée vous propose de jouer à un jeu d'évasion : 45 minutes pour relever les défis et ouvrir la boîte mystérieuse. Vous y verrez les éléments à mettre en place en classe pour le bon déroulement de tout jeu de type BreakoutEdu. Puis, vous aurez la chance de créer votre premier jeu, car personne n'est mieux placé que vous pour créer un jeu qui répondra aux besoins, intérêts et aux apprentissages de vos élèves. À l'aide des nombreux outils présentés, seul ou avec d'autres participants, vous planifierez votre scénario de jeu et bâtirez les énigmes qui feront de votre jeu un succès, le tout soutenu par les animatrices assez habiles pour vous aider à donner vie à vos idées. Le seul problème? Vos élèves en redemanderont! Voilà donc aussi une belle occasion de partager le fruit du travail de chacun pour avoir aussi des scénarios clés en main. Une journée d'où vous repartirez la tête remplie d'idées avec l'envie de réinvestir rapidement ce que vous y aurez développé.

*Besoins numériques :

- Appareil numérique
- Compte Google

Animation

Julie Chamberland, Julie Chandonnet

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

109 - Citoyens en devenir à l'ère de l'intelligence artificielle

L'intelligence artificielle est active dans nos vies, et ce, tous les jours. En sommes-nous conscients? Savons-nous la reconnaître? Pouvons-nous mesurer son impact? Sommes-nous en mesure de nous y adapter et, surtout, savons-nous y préparer nos élèves? Au cours de cette journée thématique, des défis vous seront proposés afin de comprendre et reconnaître l'intelligence artificielle, de réfléchir aux enjeux qu'elle présente et de vous outiller dans une perspective citoyenne. Les participants seront amenés à explorer des pistes pédagogiques afin de préparer les citoyens de demain à composer avec l'intelligence artificielle par la réflexion éthique et la maîtrise de littératies.

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable ou portable infonuagique
- Fureteur récent

Animation

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

110 - Real Ways to Integrate Virtual and Augmented Reality in ESL

Immersive technologies are emerging in education, calling for a shift in pedagogy. The potential of virtual reality (VR) and augmented reality (AR) is unlimited. There are so many options out there that it is a challenge just to decide where and how to begin. This one-day workshop will allow you to discover engaging and motivating activities to develop the ESL competencies through the use of virtual and augmented reality. Play with holographic objects while exploring the MERGE Cubes, compete against other teams in an augmented race around the world, get your passport stamped through a virtual visit of the globe and create your own narrated 360 picture. You will experiment with different VR and AR apps while engaging in different activities for the classroom. Then, you will be invited to create your own immersive 360 virtual tour and uncover the promising universe of VR and AR.

*Besoins numériques :

- Computer
- Headphones
- Mobile device (phone or tablet)
- Account on [Merge Miniverse](#)
- Apps Metaverse, Google Maps, Cardboard Camera, I-nigma or another QR code reader, Google Street View, Galactic Explorer

Animation

Sandra Laine, Émilie Racine

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

🔧 Ordinateur, Téléphone

111 - De Classroom vers de nouveaux sommets : sentiers non balisés

Vous utilisez déjà la suite infonuagique Google en classe avec vos élèves et Classroom est devenu un outil incontournable? Comment aller plus loin? Être un meilleur prof? Venez prendre un temps d'arrêt avec nous pour élever vos pratiques! Poussez à un haut niveau pédagogique l'utilisation des outils que vous connaissez déjà et explorez le potentiel de nouvelles ressources. Vous aurez l'occasion de vivre des activités portant sur la créativité, la différenciation et la rétroaction efficace, autant du point de vue de l'élève que de l'enseignant. Vous en ressortirez avec des idées, des ressources et un accomplissement personnel. Venez vivre une expédition pédagogique agréable et mémorable! NOTE : L'atelier s'adresse à des enseignants qui utilisent déjà Google Classroom et en maîtrisent les notions de base.

*Besoins numériques

- Ordinateur portable ou tablette
- Compte Google

Animation

Brigitte Besnard, Sébastien Deschamps, Alexandre Bazinet

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

112 - La programmation de la consommation à la création

Vous croyez au potentiel pédagogique de la programmation en classe auprès d'élèves du primaire et des enfants de l'éducation préscolaire! Vous vous questionnez sur la démarche organisationnelle à mettre en place afin de passer de la programmation passive à la programmation interactive et créative. Vous voulez découvrir des applications, des ressources, des activités et de voir des élèves en action. Lors de cet atelier, nous vous expliquerons le processus, les différents défis logistiques, les avantages pédagogiques de la programmation en classe et aussi de la richesse du développement des compétences disciplinaires et technologiques dans des contextes signifiants et authentiques. Vous aurez aussi la possibilité d'expérimenter « appareil en main » différents outils. C'est une invitation d'explorer l'univers de la programmation et vous aurez la chance d'y voir un peu plus clair sur plusieurs possibilités pédagogiques des différents outils. Serez-vous avec nous? N'oubliez pas d'apporter votre tablette ou ordinateur.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

***Besoin numérique :**

- Ordinateur portable ou tablette

Animation

Pascale-Dominique Chaillez, Nancie Bouchard, Manon Desrosiers

Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

113 - Expérimentez IDÉLLO, la plateforme éducative du Groupe Média

IDÉLLO s'adresse aux éducateurs, enseignants, élèves et parents et vise tous les niveaux : préscolaire, primaire et secondaire. IDÉLLO vous permettra de faire des recherches de contenus éducatifs numériques qui répondent à des critères spécifiques au monde scolaire ainsi que de créer et de partager du contenu pédagogique. Cet atelier est une formation complète comprenant 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 et outils pédagogiques mis à votre disposition et vos coups de cœur! En vous familiarisant avec IDÉLLO, vous enrichirez différentes approches pédagogiques et vous serez aptes à proposer des ressources adaptées à l'apprentissage de vos élèves.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur, Tablette

114 - De la modélisation à l'impression 3D

Que vous soyez débutant ou initié, cet atelier vous permettra d'avancer à votre rythme avec l'accompagnement de personnes expérimentées dans le domaine de la modélisation et de l'impression 3D. Les participants pourront notamment voir quelques modèles d'imprimante 3D en action, modéliser un objet avec le soutien des animateurs et obtenir des conseils pour l'intégration de la modélisation et de l'impression 3D à un projet pédagogique, et ce, en regard des possibilités et contraintes qui y sont associées. Également, les possibilités d'intégration de ces technologies à un laboratoire créatif et à d'autres technologies seront démontrées. Avez-vous une imprimante 3D? Apportez-la!

*Besoins numériques :

- Création d'un compte sur [Thinkercad](#)
- Ordinateur portable (obligatoire)
- Souris (recommandé)
- Imprimante 3D (facultatif)

Animation

Mathieu Dubreuil, Michel Lacasse, Steve Morissette

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Tous

🖱 Ordinateur

115 - La pensée informatique, une compétence du 21e siècle

La pensée informatique est un ensemble de stratégies cognitives et métacognitives liées à la modélisation de connaissances et de processus, à l'abstraction, à l'algorithmique, à l'identification, à la décomposition ainsi qu'à l'organisation de structures complexes et de suites logiques (Romero, 2016). En participant à notre atelier, vous apprendrez les fondements (Wing, 2006 & Modeste, 2012) sur lesquelles nous nous appuyons, à la Commission scolaire de la Capitale, pour soutenir la programmation comme activité d'apprentissage dans les champs disciplinaires de la mathématique et du français. Durant cette journée, vous apprendrez à utiliser la plateforme Scratch 3.0 ainsi que les structures qui vous permettront de construire l'algorithme et le programme qui répondront à votre intention pédagogique.

*Besoin numérique :

- Tablette et/ou portable et/ou portable infonuagique

Animation

Martin Baril, Sonya Fiset, Stéphanie Rioux

🗨 Formation technologique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur, Tablette

Journée thématique

Mardi 16 avril de 09:00 à 16:30

116 - Laboratoire créatif

Le plan numérique nous amène un nouveau concept d'espace d'apprentissage pour nos milieux, le laboratoire créatif. Qu'est-ce qu'un laboratoire créatif? Dans quel esprit devrait-on aborder ce projet? Que s'y passe-t-il? Quels sont les stratégies, démarches et outils à mettre en place? Pour tenter de répondre à ces questions (et à d'autres), nous vous ferons vivre une journée appareil en main dans un laboratoire créatif aménagé pour l'occasion. Nous aurons quelques appareils numériques et non numériques que vous pourrez toucher, explorer, pour peut-être créer votre objet.

*Besoins numériques :

- Tablette et/ou portable et/ou portable infonuagique
- Navigateur Web à jour

Animation

Chris Colley, Christine Truesdale, Pierre Lachance, Thomas Stenzel

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

117 - Et si la créativité avait plus de place à l'école?

CRÉATIVITÉ : Est-ce seulement le nouveau mot à la mode qu'on saupoudre de plus en plus pour faire croire que nous embarquons dans le bateau? Nous ne croyons vraiment pas. À l'ère où la technologie est omniprésente, un fait qui nous différencie des autres animaux de ce monde est la créativité des humains. Nous avons tous en notre for intérieur la capacité à développer celle qui sommeille en nous. Pourtant, plusieurs personnes se disent peu créatives. Tout au long de la journée, nous verrons différentes façons de la découvrir, la faire grandir et faire de la place à celle-ci dans nos salles de classe. Nous vous amènerons à trouver des moyens à rendre la technologie au service de la créativité.

Animation

Laurie Ruel, Patrick Valois, Kathleen Godard

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙ Android, ChromeOS, iOS, MacOS

118 - Qbot : un robot « open source » conçu et programmé par les élèves

Découvrez le robot Qbot, un projet intégrant les trois catégories retrouvées dans le cadre du Plan d'action numérique et réalisable sur toutes les plateformes. Robotique : initiation à la programmation par le codage du module Arduino du robot à l'aide de l'application en ligne Bitbloq. Cette application permet la programmation simplifiée. Laboratoire créatif : découverte des aspects d'un projet de type « Maker » par l'exploration du monde de l'électronique, de la conception assistée par ordinateur et de l'impression 3D. Le projet propose la création des roues du robot à l'aide de l'application Onshape, le raccordement des composants électroniques sur le module Arduino et l'assemblage des éléments mécaniques. Flotte d'appareils : utilisation de Chromebooks peu coûteux qui permettent la création de contenus de calibre professionnel dans un environnement collaboratif. La tâche proposée présente un plan de travail sur une plateforme numérique accessible par la flotte d'appareils de classe ainsi que les appareils personnels.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Comptes Bitbloq et Onshape.
- Les participants ne détenant pas les droits administrateurs de leur appareil doivent faire installer le pilote [Web2Board bitbloq](#)
- Souris pour le DAO

Animation

Estelle Bisson, Samuel Tremblay, Jean-François Garneau, Yvon Quémener

🗨 Démarche pédagogique

👤 Secondaire, Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Intermédiaire

⚙ ChromeOS, MacOS, Windows

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1101 - MaZoneCEC 2.0 Une plateforme réinventée!

Les Éditions CEC vous invitent à découvrir MaZoneCEC 2.0, sa plateforme nouvelle génération qui allie performances 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'écoute de vos besoins numériques, MaZoneCEC 2.0 a été validée auprès de nombreux enseignants tout au long de son développement. Entrez dans MaZoneCEC 2.0 et voyez ce que l'avenir de la classe numérique vous réserve! Venez nous rencontrer et recevez un code d'essai d'un de nos produits!

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Tous

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Claude Gauthier

1102 - Curio.ca : utilisation de vidéos éducatives en classe

Aujourd'hui, les élèves sont toujours « branchés » au Web et aux médias sociaux, et c'est afin de susciter leur intérêt que les enseignants ont recours à la technologie en classe. L'utilisation de vidéos constitue une manière simple d'intégrer la technologie en classe. La plateforme Curio.ca permet aux enseignants et aux élèves d'accéder au meilleur contenu éducatif de Radio-Canada et de CBC. Vous y trouverez documentaires, reportages, documents d'archives, séquences génériques et plus encore. Plus de 9 000 reportages, documentaires, séries et guides de l'enseignant accessibles en français et en anglais.

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Tous

Animation

Véronica Barton, Geneviève Leblanc

1103 - Développer la citoyenneté à l'ère du numérique

Appareils mobiles, médias sociaux, intelligence artificielle, réalité virtuelle ou augmentée, algorithmes, mégadonnées, etc. Ouf! Tout cela nous dépasse et on ne sait parfois plus par où prendre la bête. Pourtant, ces technologies numériques sont omniprésentes dans la vie de tous les jours. Elles influencent nos choix au quotidien. Comment préparer les élèves à ces réalités? Comment leur permettre de s'épanouir, de prendre leur place et d'apprendre à exercer pleinement leur rôle de citoyen? Cet atelier propose à la fois de réfléchir sur ces questions éthiques et sur la différence que peut faire la direction d'établissement pour faciliter cet épanouissement.

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📖 Primaire, Secondaire

👤 Direction d'école

🔗 Tous

Animation

Benoit Petit, Patrick Hould

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1104 - Carrefour éducation: bien plus qu'un moteur de recherche!

Grâce à Carrefour éducation, vous trouverez les meilleures ressources éducatives numériques en quelques clics! La mission de Carrefour est de vous offrir un accès rapide à des milliers de ressources gratuites, pertinentes et validées. Consultez les sites Web commentés qui vous permettent de saisir rapidement l'utilité des sites, accédez à des activités interactives à utiliser avec vos élèves, visionnez des vidéos commentées offrant des pistes pédagogiques, explorez les situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ), parcourez les nombreux guides thématiques et découvrez les diverses formations en ligne. La plateforme Carrefour éducation deviendra rapidement une référence de choix en vous proposant une expérience riche de plus de 90 000 ressources constamment mises à jour et bonifiées!

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

🖨 Ordinateur, Tablette, Téléphone

Animation

Anne-Marie Legault, Johanne Duguay

1105 - La programmation et le codage : une offre unique de la SOFAD

Le sujet est à la mode, les besoins sont là, les pratiques sont hétérogènes, les bases sont difficiles à transmettre, les enseignants ont besoin de formation, la résolution de problèmes pose problème... La SOFAD est à l'écoute des besoins du réseau et a développé une offre unique pour soutenir l'enseignement de la programmation dans un cadre technologique unique : PORTAILSOFAD.COM. Une offre à grande valeur ajoutée qui soutient concrètement l'enseignement de la programmation et du codage.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

Animation

Serge Carrier, Diane Pageau

1106 - Atelier de light painting animé par l'AQÉSAP

L'AQÉSAP (association des éducateurs spécialisés en arts plastiques du Québec) fier partenaire de l'AQUOPS, envoie cette année deux membres présenter un atelier en lien avec les nouvelles technologies. Marc Laforest et Gilbert Gosselin, tous deux spécialistes en arts plastiques et multimédia à l'école Mont-de-La Salle feront un exposé portant sur les différentes façons d'utiliser la technique du light painting (peinture de lumière) dans une perspective pédagogique. Les participants pourront par la suite l'expérimenter à partir des différents outils mis à leur disposition.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Gilbert Gosselin, Marc Laforest

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1107 - L'École des Médias : Pour développer l'esprit créatif!

L'atelier portera sur L'École des Médias. Centre sur l'apprenant, cette série d'ateliers en ligne met l'accent sur le récit par la réalisation d'animations ou documentaires, récits numériques, projets interactifs, expériences immersives et réalité virtuelle. L'École des médias favorise l'acquisition de compétences médiatiques qui conduisent à la production et au partage de créations significatives et stimulantes.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

💻 Ordinateur, Tablette, Téléphone

Animation

Nathalie Larivière

1108 - Fini les notes... Maintenant on apprend!

Les élèves performants sont de plus en plus accros à leurs notes. Les élèves faibles ne comprennent pas toujours ce qu'ils ne comprennent pas. Beaucoup d'élèves dans la moyenne développent de l'anxiété de performance lors des évaluations. Depuis quatre ans, je tente de mettre l'élève aux premières loges de la rétroaction. En alliant des outils numériques simples et des rencontres individuelles avec mes élèves, j'invite ceux-ci à prendre le contrôle de leurs acquis afin de redonner le rôle principal aux apprentissages et non aux résultats empiriques. Abolition des notes chiffrées lors des rétroactions, rétention des résultats, choix de la date d'évaluation, auto-notation, 2^e, 3^e chance et évaluation par les pairs sont des stratégies simples qui seront présentées.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

*Besoins numériques :

- Google Apps For Education et Socrative sur ordinateur ou appareil mobile, si les participants désirent expérimenter pendant la présentation

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #4110

Animation

Pierre-Olivier Cloutier

1109 - Science en réseau

L'enseignement de la science et de la technologie au primaire et au secondaire est un défi pour certains enseignants et enseignantes. Si vous croyez que le numérique peut soutenir le rehaussement des capacités et de la motivation de vos élèves dans ces domaines le projet « Science en réseau » est un incontournable. Nous vous présenterons comment il est possible de rehausser la place qu'occupent les sciences et technologies au primaire et au premier cycle du secondaire par l'entremise d'un accompagnement proximal de l'équipe de l'École en réseau (ÉER). Les classes en réseau ont l'occasion de s'engager dans une démarche d'investigation collective virtuelle, en plus d'être accompagnées par des experts scientifiques. Nous vous présenterons l'approche en trois volets de ÉER. Cette approche collaborative est basée sur un processus d'apprentissage commun de coélaboration des connaissances dans un contexte authentique d'investigation collective.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Esther Simard-St-Pierre, Marie-Claude Nicole

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1110 - L'apprentissage socio-émotionnel par la motivation scolaire

Alors que la violence, l'intimidation, la maladie mentale et les problèmes d'inclusion deviennent de plus en plus fréquents dans les écoles, l'apprentissage socio-émotionnel (ASE) est devenu un sujet pressant pour tous les éducateurs. Différents cadres existent pour définir et classer différentes compétences SE, mais de nombreux éducateurs ne disposent pas des outils nécessaires pour les développer et les évaluer facilement. Dans cette session, nous aborderons le paradigme CASEL pour l'ASE et expliquerons comment Classcraft, un outil appuyé par la recherche (UNESCO, Rutgers) peut être utilisé comme un outil permettant aux enseignants de développer et d'évaluer les compétences SE à partir de ce cadre.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👤 Tous

Animation

Shawn Young

1201 - Des pratiques pédagogiques adaptées et novatrices

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🚶 Débutant

1- Transport autonome

Le projet de transport autonome a pour objectif de créer une communauté d'apprentissage où élèves et enseignants réaliseront des activités en robotique avec des technologies différentes. Le véhicule autonome, simulé par un robot, devra traverser le pays en transportant des passagers et en tenant compte de plusieurs consignes. Nous utiliserons le Knowledge Forum pour la mise en situation et le retour sur les connaissances antérieures et la visioconférence Via pour la collaboration. Des comptes pour ces deux applications seront créés pour vous et vos élèves. Un plan du trajet sera remis sur place. Avoir une connaissance de base de votre robot sera un atout, mais vous n'aurez pas à apporter ce dernier pour l'atelier. Clientèle : 2^e et 3^e cycles du primaire et le 1^{er} cycle du secondaire.

Animation : Michel Perreault (École en réseau)

<https://progenreseau.weebly.com>

2- Osez changer vos pratiques pour intégrer les TIC!

Quelles sont les pratiques gagnantes pour l'intégration des TIC en classe? De quelles façons s'y prendre? Par où commencer? Y a-t-il un mode d'emploi? L'ère du numérique suscite bien des questionnements avec l'arrivée des technologies dans les écoles. L'enseignant est confronté à ce changement et a un rôle central à jouer. Il doit être en mesure de montrer le potentiel que la technologie peut avoir tout en éveillant l'engagement et la motivation des élèves. Il se doit aussi d'être un enseignant responsable qui accompagnera les élèves dans l'usage du numérique. C'est tout un défi qu'on lui lance! Voici un partage des coups de cœur des enseignants quant à leurs méthodes, habitudes et réalisations qui font en sorte que la technologie devient une alliée à leur quotidien.

Animation : Kristine Trottier-Boucher (RÉCIT local (CS des Trois-Lacs))

3- 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 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 avec des outils intéressants utilisables dès la semaine suivant le colloque.

Animation : Patrick Poulin (CS de la Beauce-Etchemin)

4- La rétroaction pédagogique audio

La rétroaction pédagogique semble être une stratégie pédagogique efficace pour favoriser l'apprentissage chez les élèves. Une des difficultés rencontrées lorsque je tente de mettre en œuvre des stratégies de rétroaction est la posture des élèves face à celle-ci. En effet, force est de constater que ce qui intéresse davantage les élèves est leur résultat final. L'autre difficulté est le temps; faire de la rétroaction efficace, en demande beaucoup. Bref, comment changer la posture des élèves en ce qui concerne la rétroaction tout en gagnant du temps? Mes stratégies payantes : des notes globales cachées et une rétroaction audio ainsi qu'une petite dose de technopédagogie!

Animation : Maxime Quesnel (Collège Mont-Saint-Louis)

<https://ledidacticien.com/2018/09/18/la-retroaction-pedagogique-audio-avec-google-classroom-et-vocaroo>

Animation

Kristine Trottier-Boucher, Maxime Quesnel, Michel Perreault, Patrick Poulin

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1501 - Créons des lab flexibles!

Dans le cadre du plan d'action numérique du MEES, les établissements scolaires ont reçu du nouveau matériel lié à la robotique, aux flottes d'appareils ou au laboratoire créatif. Quel beau défi d'intégrer ces combos dans notre pratique! Ce nouvel équipement nécessite cependant une réorganisation à l'intérieur des milieux, que ce soit dans l'organisation scolaire, la planification des cours, les pratiques pédagogiques, l'aménagement de l'espace ou la gestion du matériel. Pas de panique, nous avons toute une année pour nous préparer et envisager toutes les possibilités. Nous travaillerons en stations, à l'aide des concepts d'espace flexible, avec comme seuls outils, l'ouverture et la créativité. Venez réfléchir avec nous et vous inspirer de tous pour réorganiser votre propre milieu!

Animation

Claudine Jourdain, Marie-Ève Ste-Croix, Danielle C. Jacques

Leadership de gestion et enjeux

Tous

Personnel enseignant

Tous

1502 - Laboratoire créatif : idées d'activités en mathématiques

Dans cet atelier, je vous présenterai des idées de projets en mathématiques à réaliser dans un laboratoire créatif, tout en explorant les différents logiciels. Dans un premier temps, on regardera des activités dans Geogebra qui permettent aux élèves de créer des images en 2D qui respectent des contraintes mathématiques préétablies. Ces images seront ensuite converties dans le programme Inkscape dans le but d'être imprimées sur du vinyle. Dans un deuxième temps, dans le programme Blockscad, on regardera des idées de projets pour faire construire des objets géométriques en trois dimensions (prisme, cube, cône, solides décomposables, etc.). Ces projets peuvent ensuite être imprimés grâce à une imprimante 3D. Les activités présentées dans cet atelier se situent en premier, deuxième et troisième secondaire.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Logiciels Inkscape, Geogebra et Blockscad

Animation

Marika Perrault

Démarche pédagogique

Secondaire, Éducation aux adultes

Personnel enseignant

Débutant

Ordinateur

1503 - Codage: premiers pas en programmation pour les jeunes élèves

Apprendre à programmer est devenu indispensable au même titre qu'il est essentiel de savoir lire, écrire ou compter. Venez découvrir les outils qui permettent aux plus jeunes élèves de s'initier au développement de la séquence programmée, en plus de faire des liens avec de nombreux domaines disciplinaires. Dictée le déplacement d'une abeille-robot ou créer une séquence qui permet à un objet technologique d'exécuter une tâche, ça se fait avec les tout-petits en classe. L'atelier permettra d'expérimenter et voir le potentiel pédagogique de plusieurs outils comme Bee-Bot, Blue-Bot, Botley et autres outils adaptés.

*Besoins numériques :

- iPad
- Application Blue-Bot

Animation

Marc-André Caron

Formation technologique

Préscolaire, Primaire

Personnel enseignant

Entreprise

Débutant

Android, iOS

Tablette

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1504 - La réalité virtuelle : voyager, explorer et découvrir!

La réalité virtuelle vous intrigue, vous aimeriez la découvrir et l'expérimenter? Cet atelier vise à mieux comprendre la RV, à découvrir des ressources accessibles pour ensuite l'intégrer dans un contexte pédagogique. L'enseignante vous présentera différentes tâches de RV vécues en univers social au cours d'une année scolaire. Dans un premier temps, une vue d'ensemble de ce qu'est la réalité virtuelle sera présentée. De plus, vous explorerez des applications de RV afin de les intégrer dans différentes tâches pédagogiques avec vos élèves. Finalement, vous réaliserez votre première photo-bulle. Venez voyager avec nous!

*Besoins numériques :

- Téléphone intelligent
- Applications : Google Street View, Google Expeditions, Google Cardboard Camera, Youtube

Animation

Vicki Morissette, Josiane Deshaies

🗨 Formation technologique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Tablette, Téléphone

1505 - Développer une culture d'innovation dans son milieu

Quelles sont les conditions nécessaires pour créer une culture de l'innovation? Au cours de cette session, nous examinerons la différence entre partir des projets innovants et construire des cultures innovantes. Nous explorerons les stratégies que les directions d'école peuvent utiliser pour créer les conditions propices à la transformation des environnements d'apprentissage et de la pratique pédagogique. Nous examinerons également le rôle et l'importance d'évaluer le régulièrement le chemin parcouru pour aider à mesurer les progrès et soutenir l'innovation continue. Les participants repartiront aussi avec des outils pour poursuivre leur réflexion.

Animation

Annie Martin

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📁 Tous

👤 Direction d'école

🏢 Entreprise

🔗 Tous

⚙ iOS, MacOS

1506 - Le iPad pour soutenir les difficultés, connecter et innover

L'utilisation du iPad a complètement changé ma pratique d'enseignante et d'orthopédagogue. Dans cet atelier, vous apprendrez comment utiliser certaines fonctionnalités incluses dans le iPad (énoncer la sélection, dictée, lecteur Safari, etc.) afin d'aider au développement du plein potentiel de vos élèves. Vous apprendrez également comment utiliser certaines applis spécifiques pour supporter les élèves dyslexiques, dysorthographiques ou dyscalculiques.

*Besoins numérique :

- iPad

Animation

Gabrielle Juneau

🗨 Formation technologique

📁 Primaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

⚙ iOS

🔧 Tablette

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 10:00 à 11:30

1507 - Découvrez la classe inversée avec IDÉLLO

Découvrez le concept de classe inversée et comment celle-ci se met en place grâce aux ressources et aux fonctionnalités de partage sur IDÉLLO. Également, une discussion sur les références intéressantes pour bien démarrer et un échange sur les possibilités liées à votre contexte scolaire. Cette formation a pour but de mettre en place des pratiques qui permettront à vos élèves d'être engagés et développer leur autonomie.

***Besoin numérique :**

- Ordinateur portable

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur, Tablette

1508 - OneNote comme carnet de stage

Le bloc-notes OneNote offre de nombreuses possibilités en contexte scolaire. Je vous présenterai d'abord un projet en cours où le bloc-notes est utilisé en contexte de stage pour des étudiants du secondaire inscrits au PFAE (parcours de formation axé sur l'emploi). Je vous guiderai ensuite dans la création d'un bloc-notes où vous constaterez que son utilisation peut s'adapter à votre propre contexte de classe. Mais quels sont ses avantages? Le bloc-notes comprend une partie de documents de consultation, mais aussi un espace personnel où l'élève travaille son carnet de stage, parle de ses expériences, se donne des objectifs en lien avec les compétences du métier à apprendre. Il peut réaliser ses interventions à l'écrit, mais aussi à l'audio et en photo avec son appareil mobile personnel. L'enseignant peut consulter le tout à distance et faire un retour avec chacun sur ses apprentissages. Atelier plus utile pour les milieux où Office 365 est implanté.

***Besoins numériques :**

- Compte Office 365
- Ordinateur portable avec le logiciel OneNote 2016 ou appareil mobile avec l'application OneNote

Animation

Nadine Martel-Octeau

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

1509 - Travailler l'écriture avec La Constellation de l'Ours

Isabelle St-Denis, enseignante, partagera son expérience d'utilisation de l'application La Constellation de l'Ours dans sa classe de 2^e cycle à l'École de l'Étoile. Elle vous montrera comment le jeu a eu un impact positif sur la motivation de ses élèves et leur compétence à écrire et elle présentera quelques unes de leurs créations. Elle partagera également ses trucs et conseils pour intégrer et utiliser au mieux cet outil en français et en univers social. L'équipe de Nanomonx, les créateurs du jeu, sera également sur place pour vous faire essayer le jeu et répondre à vos questions. La Constellation de l'Ours : « le jeu préféré des élèves, l'outil préféré des enseignants! »

***Besoins numériques :**

- Ordinateur portable ou tablette
- Installer la version 2 de [La Constellation de l'Ours](#)

Animation

Isabelle St-Denis, Olivier Carpentier, Marc Suys

🗨 Formation technologique

👤 Primaire, Adaptation scolaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur, Tablette

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2101 - La programmation de la consommation à la création

Vous croyez au potentiel pédagogique de la programmation en classe auprès d'élèves du primaire et des enfants de l'éducation préscolaire! Vous vous questionnez sur la démarche organisationnelle à mettre en place afin de passer de la programmation passive à la programmation interactive et créative. Vous voulez découvrir des applications, des ressources, des activités et voir des élèves en action. Lors de cet atelier, nous vous expliquerons le processus, les différents défis logistiques, les avantages pédagogiques de la programmation en classe au préscolaire et au primaire et la richesse du développement des compétences disciplinaires et technologiques dans des contextes signifiants et authentiques. Serez-vous avec nous?

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

💻 Ordinateur, Tablette

Animation

Pascale-Dominique Chaillez, Nancie Bouchard

2102 - La réponse à l'intervention (RAI) et le numérique

Présentation de l'intégration du numérique à différentes étapes de la mise en œuvre de la réponse à l'intervention dans une école primaire, issue de la collaboration entre deux conseillères pédagogiques, l'une en français, l'autre du RÉCIT. Le numérique permet l'accès à l'ensemble des données recueillies sur un groupe-classe, ce qui facilite la collaboration de l'ensemble des intervenants (titulaires, professionnels, direction). Il soutient également l'organisation du travail lors de la collecte et de l'analyse des données de dépistage. Il permet aussi de développer différents outils de planification et de pilotage pour développer des pratiques universelles et ciblées auprès des élèves. Nous vous présenterons aussi les défis auxquels nous devons faire face dans cette mise en œuvre.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

Animation

Nadine Martel-Octeau

2103 - La famille s'agrandit chez CEC au 3^e cycle en mathématique

Les collections Mathéo et Zoom des Éditions CEC accueillent un nouveau membre au 3^e cycle pour poursuivre l'approche au quotidien de l'enseignement des mathématiques à tous les niveaux du primaire. Judicieusement intégrée à la pédagogie, l'offre numérique de ces collections plonge les enseignants et leurs élèves dans une expérience plus engageante des mathématiques. Chaque 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. Avec des vidéos ludiques en lien avec des notions théoriques ou 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

🔧 Tous

💻 Ordinateur, Tablette

Animation

Karine Loubier, Nancy Lalande

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2104 - Objectif : Leadership numérique

Quand transmettre la motivation d'innover, de créer et de dynamiser devient un objectif et, en bout de ligne, une réussite!

Cet atelier propose la vision d'un passionné du monde numérique qui cherche à tous les jours à se démarquer et à devenir une personne signifiante pour son équipe-école et ses élèves. Être un leader signifie de chercher à marquer les gens. Plongez dans le monde de Denis Dubé, enseignant d'univers social et de multimédia qui vibre à exercer son rôle d'agent de changement dans son milieu. Actualités sur Beekast, analyse collective sur Sutori et gestion collaborative sur Google. Vivez un exemple de cours où tous les outils sont exploités par l'élève. Voyez aussi comment la passion pour les technologies peut être mise à contribution dans l'école.

*Besoin numérique :

- Appareil mobile ou ordinateur portable

Animation

Denis Dubé

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

2105 - Aborder des enjeux cruciaux du numérique

Distinguer influenceur et influencé, détecter les « fake news », comprendre les traces qu'on laisse dans l'univers numérique et exploiter les robots pour mieux apprendre... Voilà des éléments cruciaux à enseigner dans une société de plus en plus numérique. L'organisme Québec numérique, dans le cadre du projet « La Semaine numériQC à l'école », a créé des activités clé en main gratuites qui s'adressent au 1^{er} cycle du secondaire en univers social, français et ÉCR. Cet atelier permettra de prendre connaissance de ces activités et de voir des exemples concrets de leur réalisation dans des classes à travers des témoignages d'élèves et d'enseignants.

Animation

Audrey Miller

🗨 Démarche pédagogique

👤 Secondaire

👥 Personnel enseignant

👤 Débutant

2106 - L'approche numérique de la SOFAD : une offre de grande valeur

Des choix techno-pédagogiques qui favorisent l'utilisation de la technologie au service de l'enseignement et de l'apprentissage dans plusieurs programmes d'études : RÉOLUTION en mathématique, TRANSFORMATIONS en science et technologie, RELATIONS et INTENTIONS en français langue d'enseignement, CONNEXION en francisation. Des ressources de référence uniques qui soutiennent l'apprenant dans l'application des stratégies, des processus de résolution de problèmes et de démarches d'investigation.

Animation

Serge Carrier, Diane Pageau

🗨 Démarche pédagogique

👤 Éducation aux adultes, Formation professionnelle

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Conférence 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2107 - Une classe virtuelle en adaptation scolaire est-ce possible?

Voulez-vous partager du matériel entre collègues, outiller vos élèves dans l'utilisation de leurs outils d'aide, interagir avec eux pendant qu'ils font une tâche? Quelles sont les conditions gagnantes pour créer votre environnement numérique d'apprentissage à partir d'O_365? Dans cet atelier, vous trouverez réponse à ces questions à travers le vécu de la psychoéducatrice et de la conseillère pédagogique qui ont accompagné trois enseignantes. Elles voulaient partager leur matériel, le déposer sur une plateforme accessible par leurs élèves. Elles voulaient les suivre dans leurs démarches d'écriture ou interagir auprès d'eux durant leurs apprentissages. Leurs élèves sont à des niveaux différents et ont des difficultés qui leur sont propres; les ENA permettent de répondre à leurs besoins et intérêts.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Secondaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

⚙️ iOS, MacOS, Windows

🖱 Ordinateur, Tablette

Animation

Renée Dufour, Julie Gasse

2108 - Le PAN : ça change quoi?

Bien avant le lancement du Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur (PAN), plusieurs acteurs de l'éducation agissaient déjà en utilisant le numérique comme outil pédagogique. Désormais chacun de nous est appelé à jouer un rôle à l'ère du numérique, peu importe qui nous sommes. Le mouvement initié par le PAN se veut évolutif et continu puisque l'éducation doit permettre à l'humain de renforcer son pouvoir d'action et de réflexion, même dans un contexte où les technologies évoluent rapidement. Dans mon milieu, dans ma pratique, pour mes élèves, ça change quoi? Différents leviers sont maintenant disponibles, venez en discuter avec nous.

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📁 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

Animation

Yvan Fortier, Patrick Hould

2109 - Textes informaTIC à la manière de...

Lors de cet atelier, nous vous présenterons un projet vécu dans des classes du premier cycle. Ce dernier intégrait les ateliers d'écriture des textes informatifs (Teachers College) ainsi qu'un projet final de la création d'un livret à la manière du *National Geographic*. Nous vous ferons part de toutes les étapes de réalisation de ce projet en passant des ateliers jusqu'à l'utilisation des technologies pour la réalisation du livret. Toutes les ressources ainsi que les outils nécessaires à sa réalisation vous seront également partagés.

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

⚙️ ChromeOS, iOS

🖱 Ordinateur, Tablette

Animation

Mélanie Therrien, Annie Marois, Marie-Michelle Giguère-Fortin

2201 - Des idées pour Adaptation scolaire

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique
📖 Primaire, Adaptation scolaire
👤 Personnel enseignant
👤 Débutant

1- La technologie au service des troubles dys

Cinq fonctions d'aide, un objectif : votre réussite! Lexibar c'est... un logiciel d'aide à l'écriture et à la lecture convivial, conçu en collaboration avec des orthophonistes. Il est facile à installer, simple à utiliser et performant! Il développe les aptitudes à lire et à écrire, améliore les résultats scolaires, favorise la confiance en soi et augmente l'autonomie. Idéal pour les personnes dyslexiques, dysorthographiques et dysphasiques, il contient plus d'un million de mots, plus de 12 000 illustrations, 24 voix de synthèse vocale et trois fonctions d'aide gratuites en tout temps! Lexibar est 100% bilingue français et anglais.

Animation : Francis Haynes (Haylem Technologies)

www.lexibar.ca

2- Aide technologique pour les élèves en trouble du langage

Vous cherchez un outil multifonctionnel simple et convivial pour aider vos jeunes à trouver le sens des mots? Vous désirez les rendre autonomes dans leur apprentissage dans toutes les matières? Vous désirez un outil pour créer du matériel rapidement? Vous souhaitez offrir une synthèse vocale pour permettre de faire de l'autocorrection lors des productions écrites? Vous êtes à la recherche d'un outil de communication utilisant des images, du texte ou le langage des signes? Notre site Web est évolutif et accessible dans différents milieux tout au long du parcours scolaire et même dans le monde du travail. Venez nous rencontrer pour découvrir notre site, *Signes pour dire*.

Animation : Mélanie-Anne Thomassin (CS des Premières-Seigneuries)

3- Google Éducation en contexte de classe spécialisée DI-TSA

Cet atelier est un partage d'expérience sur l'implantation de Google Classroom dans une classe constituée d'élèves adultes vivant avec une DI de légère à moyenne, avec ou sans TSA. Pourquoi développer les compétences numériques chez ces élèves? Quelles sont les difficultés rencontrées? Quels sont les avantages à utiliser les outils de G-Suite avec cette clientèle? Dans un contexte où l'on souhaite favoriser la participation sociale et l'inclusion des personnes vivant avec une déficience intellectuelle, l'appropriation des technologies de l'information et des communications est essentielle. C'est dans cet état d'esprit que des pistes d'exploitation pédagogique avec Classroom seront présentées aux participants combinant soutien à l'autonomie des élèves à l'utilisation créative des TIC.

Animation : Marie-Ève Garand-Gauthier (CS Marguerite-Bourgeoys)

4- Café Péd@ : plateforme éduc-active sous forme de réseau

Café Péd@ est le 1^{er} réseau de pédagogues francophones. Ce projet technopédagogique a pour but le mieux-être de l'enfant à différents niveaux de besoins pédagogiques. Il accompagne les acteurs de la pédagogie et les parents dans la prise de conscience des besoins spécifiques des élèves à l'école en 2018. Ce réseau relais réunit les acteurs virtuellement en proposant sur sa page d'accueil des Unes qui mettent en avant des projets innovants, livres, jeux, événements... afin d'être un lieu de ressources de tous les acteurs pédagogiques francophones. Il offre à tous les intervenants de nouer des contacts d'échanges virtuels et réels.

Animation : Virginie Renard (Café Pédagogique)

Animation

Francis Haynes, Virginie Renard, Mélanie-Anne Thomassin, Marie-Ève Garand-Gauthier

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2501 - Le croquis-note

Comment organiser l'information efficacement et de façon imagée? En mettant à profit les technologies, il existe des méthodes pour transmettre des idées de manière visuelle et organiser sa pensée de façon créative. Pour cela, il n'est pas nécessaire d'être maître dans l'art du dessin! Dans l'atelier, nous vous proposerons quelques bases pour faire du croquis-note (en anglais sketchnoting) de manière efficace avec des applications simples comme Paper sur iPad ou SketchPad sur Chromebook. Peu importe votre discipline ou votre niveau, vous aurez envie de l'essayer en classe! Apportez vos appareils!

***Besoins numériques :**

- Un iPad avec l'application Paper ou un Chromebook avec l'application SketchPad

Animation

Steve Quirion, Maude Labonté

💬 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Tablette

2502 - Projet de coding et de science citoyenne

Venez vivre des activités de codage qui utilisent un micro:bit, un microcontrôleur abordable soutenu par une vaste communauté de pédagogues. Les activités portent sur des thématiques de science citoyenne, de l'environnement intelligent et du développement durable.

***Besoins numériques :**

- Ordinateur portable, iPad ou Chromebook
- Fureteur Chrome ou Firefox

Animation

Mathieu Dubreuil

💬 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

⚙️ ChromeOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur

2503 - La programmation créative avec Makey-Makey et Scratch

La programmation avec le logiciel Scratch pourrait sortir de l'écran si vous branchez Makey-Makey à votre ordinateur! C'est à la fois simple à utiliser et plein de potentiel. Durant cet atelier, je vous présenterai Makey-Makey et nous échangerons à propos de la programmation et de la place du Makey-Makey dans un laboratoire créatif. Vous aurez ensuite l'occasion de l'essayer.

***Besoins numériques :**

- Ordinateur portable
- Se créer un compte personnel gratuit sur le site [Scratch](#)

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #6509

Animation

Denise St-Pierre

💬 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2504 - Programmation et badges avec eSTIME et Pygmalion (Edteq)

Découvrez le programme des écoles eSTIME destiné aux écoles primaires québécoises. Vous serez invité à concevoir une création sur l'application ScratchJr en laissant aller votre créativité, tout comme le font les jeunes élèves dans une école eSTIME. Comprenez mieux comment les élèves acquièrent des compétences en programmation lorsqu'ils codent, de la maternelle à la 6e année. Par la suite, explorez l'utilisation des badges numériques avec Pygmalion en milieu scolaire à travers des exemples d'ici et d'ailleurs, découvrez la plateforme Badge Factor sur WordPress, vivez l'expérience de concevoir des badges numériques, et d'entrevoir les possibilités futures. Badges numériques, une innovation pédagogique et technologique en croissance!

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

Animation

Christine_ Jost, Geoffroi Garon-Épaulé, Émilie Tardif, Joannie Bussière Rodrigue

2505 - Le défi de la pratique d'une nouvelle langue

Robotel démontrera comment la plateforme numérique d'enseignement de langues « LET'S TALK! » permet aux enseignants de lancer des activités en classe, où tous les élèves peuvent s'exprimer en même temps. Ces activités d'enregistrement en auto-apprentissage peuvent également être distribuées comme devoirs pour augmenter le temps réel de pratique avec le AVAN (apportez votre appareil numérique). Avec l'utilisation de l'intelligence artificielle pour évaluer la prononciation, les élèves reçoivent une évaluation et rétroaction immédiate, leur encourageant de pratiquer et d'améliorer leur parler. La version, « LET'S TALK! English » incorpore du contenu (400+ activités par niveau) et amène les élèves à parler qu'importe l'appareil, le moment ou l'endroit. Pratiquer rendu plus pratique!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👤 Tous

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable, tablette ou téléphone intelligent
- Application ou logiciel SmartClass+
- Aide sur place 15 minutes avant le début de l'atelier pour installer la version logiciel sur votre poste au besoin

Animation

Yvonne Coupal, Yanick Demers

2506 - Des robots sociaux pour apprendre à coder

Les petits robots les plus sympathiques qui soient vous attendent pour un atelier d'initiation à la robotique pédagogique. Les possibilités sont grandes pour les débutants comme pour les mordus de programmation. À l'aide d'une tablette, vous prendrez le contrôle d'un robot et pourrez tirer avantage de tous ces capteurs afin de traverser un labyrinthe... ou de lui faire raconter une blague. Dash, Dot et Cue sont de solides outils permettant de vulgariser la programmation pour les élèves de tout âge. Venez les essayer!

🗨 Formation technologique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙️ Android, iOS

🖱 Tablette

*Besoins numériques :

- iPad
- Applications Cue, Blockly pour Dash et Dot

Animation

Marc-André Caron

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2507 - Le iPad et en classe 2.0

La gestion des iPad dans la classe peut-être très laborieux; la solution à ce problème passe par l'application En Classe. L'atelier vous enseignera l'utilisation, les trucs et les astuces pour un travail plus efficace. L'application gère les iPad de la classe, diminue le temps d'attente et facilite les recherches sur Internet. Fini les codes QR et les URL interminables! Vous pourrez faire naviguer tous les iPad à partir de vos favoris. Observer le travail des élèves en temps réel et attirer leur attention pourra se faire en un clic. La gestion de votre classe simplifiée au bout de vos doigts.

*Besoins numériques :

- iPad
- Application En Classe

Animation

Danyel Potvin

💬 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙️ iOS

🔧 Tablette

2508 - Formez les citoyens de demain et explorez le monde

L'univers social dans le but de diversifier et d'enrichir vos perspectives et celles de vos élèves. Des ressources en géographie et en histoire seront au rendez-vous!

*Besoins numérique :

- Appareil mobile ou ordinateur portable

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

💬 Démarche pédagogique

👤 Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Intermédiaire

🔧 Ordinateur, Tablette

2509 - #Codemath

Dans cet atelier, les participants seront amenés à se familiariser avec les robots Sphero et seront placés au coeur d'une démarche d'apprentissage visant divers apprentissages en mathématique. Ainsi, l'enseignant pourra expérimenter une partie de la séquence vécue en classe par les élèves. Cette démarche est réutilisable et transférable, peu importe le robot utilisé à l'école. L'activité s'adresse principalement au 3^e cycle du primaire, mais elle peut être vécue par les élèves des autres cycles.

*Besoins numériques :

- iPad
- Application Sphero Edu

Animation

Louis-Philippe Duchesne, Karine Pépin

💬 Démarche pédagogique

👤 Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙️ iOS

🔧 Tablette

Appareil en main 90 min.

Mercredi 17 avril de 13:00 à 14:30

2510 - Différenciation pédagogique à l'aide de jeux interactifs

Quels élèves ne sont pas intéressés par les jeux interactifs? Vous souhaitez motiver vos élèves et faire de la différenciation pédagogique afin de répondre aux besoins diversifiés de vos élèves? Vous enseignez en milieu allophone et désirez pallier le manque de soutien à la maison? Que ce soit en ateliers, pour le travail à la maison ou en grand groupe au TNI, venez découvrir toutes les possibilités d'exploitation de la plateforme Boom Learning. Cette plateforme convient tant aux enseignants novices qu'aux plus expérimentés. Vous pouvez utiliser des jeux (entièrement autocorrectifs) créés par d'autres enseignants ou encore créer les vôtres. Lors de cet atelier, nous aborderons l'ouverture de votre compte, la création d'un groupe-classe, l'attribution et le partage des jeux et la visualisation des résultats des élèves. Si le temps le permet, nous pourrions survoler la création de jeux personnalisés. Au plaisir de vous faire découvrir les nombreuses possibilités de cette plateforme. Succès assuré auprès de vos élèves petits et grands!

🗨 Formation technologique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable

- Application Boom Learning si tablette, mais il serait préférable de ne pas créer votre compte sur Boom Learning avant la tenue de l'atelier, vous aurez un code d'accès particulier

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #5503

Animation

Karina Ferland

Conférence 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3101 - L'imprimante 3D qui s'imprime : un produit québécois génial!

Le dessin en 3D et l'impression d'objets feront bientôt partie de notre quotidien. Les applications sont nombreuses et les possibilités se multiplient. Qu'en est-il de l'aspect pédagogique? Venez découvrir ce concept québécois unique qui suggère aux élèves, en classe ou en activité parascolaire, d'imprimer leur propre imprimante avec tout ce que ça sous-entend : s'initier au dessin 3D, assembler des composantes électroniques pour fabriquer un objet technologique fonctionnel, calibrer et tester des impressions... C'est concret, stimulant et hautement éducatif. Cet atelier permettra aux participants d'essayer l'impression 3D.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Logiciels Cura et AutoDesk Fusion 3D

Animation

Marc-André Caron

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙️ MacOS, Windows

🖱 Ordinateur

3102 - Documenter les premières transitions scolaires

Ce peut être un casse-tête de documenter les premières transitions scolaires au Québec. Or, l'arrivée des enfants à la maternelle marque une étape importante de leur vie et représente un défi de taille pour les éducatrices et les enseignantes. La Commission scolaire de la Jonquière, en partenariat avec des organismes liés à la petite enfance, pilote présentement une initiative utilisant la technologie de l'Évaluation de la petite enfance (ÉPE) pour établir un portrait universel et commun du développement global de l'enfant et ainsi mieux cibler les interventions précoces. La GRICS participe au projet pour évaluer la possibilité de faciliter l'intégration et l'utilisation des données générées à l'intérieur du projet et pour en faciliter l'implantation dans d'autres milieux.

Animation

Pierre Drouin, Louis Dugal, Isabelle Côté

🗨 Démarche pédagogique

📖 Préscolaire, Adaptation scolaire

👤 Direction d'école

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

3103 - L'autonomie : cinq trucs quotidiens pour la réussite des élèves

Les fonctions exécutives et l'organisation font partie des compétences ayant le plus grand impact sur la réussite et de plus en plus d'écoles travaillent à les développer. Mais pour bien développer les compétences organisationnelles, celles-ci doivent être explicitement enseignées et demandent une approche concertée dans votre école. Voyez comment à l'aide de Studyo et de ses outils pour enseignants et directions vous pouvez prendre le pouls de l'organisation de vos élèves et coordonner vos efforts pour développer cette compétence essentielle. Vous découvrirez les cinq éléments essentiels au développement de l'organisation qui vous guideront dans l'élaboration d'un programme d'école, que vous utilisiez Studyo ou non.

Animation

Renaud Boisjoly

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📖 Tous

👤 Direction d'école

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙️ Android, ChromeOS, iOS, MacOS, Windows

🖱 Ordinateur, Tablette, Téléphone

Conférence 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3104 - Une offre numérique riche et novatrice au secondaire!

Cet atelier sera l'occasion de vous familiariser avec la plateforme i+ Interactif à travers nos collections en univers social au 1^{er} cycle du secondaire. Découvrez cet outil interactif dynamique et convivial qui vous appuie dans votre enseignement. De nombreux contenus rigoureux, des outils numériques et des synthèses interactives vous permettent d'optimiser votre enseignement tout en diversifiant l'apprentissage de vos élèves. Également, l'outil Gestion +, qui facilite la gestion des codes d'accès à la plateforme i+ Interactif vous sera présenté. Au plaisir de vous y croiser!

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

Animation

Sabrina Houle

3105 - La face cachée des médias sociaux - la revanche des ados

On dit souvent que les ados sont tous sur les médias sociaux. Est-ce si vrai? Supposons que oui, les connaissent-ils bien? Plusieurs adultes affirment « Les jeunes sont-ils conscients des conséquences de leurs gestes dans les réseaux sociaux? » Et bien, quelle belle occasion de confondre les sceptiques! Sous forme de jeu-questionnaire, cet atelier interactif vous amènera à découvrir différentes facettes parfois moins connues du « cloud ». Cette animation propose de mener une réflexion éthique de manière dynamique et de réfléchir sur les pratiques éducatives gagnantes afin de former des citoyens à l'ère du numérique.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

Animation

Benoit Petit

3106 - Mozaïk-Portail : une porte ouverte sur ma classe

Avez-vous entendu parler de Mozaïk-Portail? Cet espace pensé et élaboré pour les enseignants d'aujourd'hui se veut un allié idéal pour votre planification quotidienne et un incontournable pour la collaboration en classe. En utilisant conjointement Microsoft Teams, vous avez tous les outils en main pour gagner du temps et devenir plus efficace. Venez découvrir comment gérer vos groupes, générer vos plans de classe, accéder aux plans d'intervention de vos élèves, consulter votre agenda, créer une planification sur mesure, envoyer des courriels aux parents et encore plus lors de ce tour d'horizon des plus prometteurs!

🗨 Gestion informatique de réseau (nouveau)

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur

Animation

Chantal Beaulieu

Conférence 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3107 - L'apprentissage de la programmation par l'utilisation de jeu

Les jeux vidéo sont extrêmement populaires chez les jeunes qui y consacrent beaucoup de temps à la maison. Comment tirer profit de cet engouement pour intéresser les jeunes à apprendre autrement? Comment créer un environnement sain et sécuritaire de jeu afin d'en encourager l'utilisation dans un milieu scolaire? Fort de son expérience en développement d'outils de communauté tant au public que dans le milieu de l'éducation, Turbulent souhaite répondre à ces questions en développant un jeu permettant aux jeunes de découvrir les principes de la programmation et la base de la méthode scientifique. Joignez-vous à nous pour une discussion sur les possibilités éducatives offertes par les jeux vidéos et en apprendre plus sur nos réflexions quant à l'accessibilité de ce médium par les enseignants.

🗨 Démarche pédagogique

🎮 Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👥 Débutant

Animation

Andréane Meunier, Claire Buffet

3108 - L'identité numérique clé en main!

Voici un projet clé en main facile à vivre en classe pour tout enseignant du 3^e cycle du primaire ainsi que du secondaire visant à faire émerger chez les élèves une réflexion éthique sur l'identité positive en lien avec leurs droits, devoirs et responsabilités dans les environnements numériques. Issu de la recherche et élaboré avec de nombreux collaborateurs, ce projet innovant mise sur une approche non moralisatrice qui amène les élèves à l'aide de capsules Web à réaliser à quels besoins répondent leurs comportements en ligne et à légitimer ces besoins tout en trouvant des façons éthiques d'y répondre. Venez découvrir un site Web attrayant où les discussions éthiques en classe sont à l'honneur.

🗨 Démarche pédagogique

🎮 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

Animation

Maryse Rancourt, Patrick Fleury

3201 - Des idées variées pour dynamiser l'enseignement

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🧩 Débutant

1- Un jeu vidéo sur la photographie contemporaine

Ayant remarqué qu'il existait dans les écoles du primaire peu d'outils pédagogiques numériques voués à l'initiation des élèves à l'art contemporain, et particulièrement à l'art québécois, MOMENTA | Biennale de l'image a entrepris de créer un nouvel outil pour les enseignants. Le jeu « La Galerie des mystères » a pour objectif pédagogique de développer le sens de l'observation des élèves de 2^e et 3^e cycles du primaire, de les amener à s'exprimer sur les œuvres et de stimuler leur sens critique. Le jeu constitue une formidable activité d'appréciation d'œuvres d'art pour les élèves en classe. Dans cet atelier, découvrez cette quête captivante dans laquelle les élèves ont pour mission de récupérer l'appareil photo de leur camarade!

Animation : Audrey Genois (MOMENTA | Biennale de l'image)

<http://gdm.momentabiennale.com>

2- Genial.ly un outil sans limite!

L'apprentissage évolue, les contenus aussi! Genial.ly permet de créer des contenus animés d'une façon amusante et facile. Vous pourrez l'utiliser pour préparer votre cours, mais son utilisation est tellement conviviale que les élèves pourront eux-mêmes l'utiliser pour créer toutes sortes de projets pédagogiques. En plus de créer des présentations dynamiques, ce logiciel qui en permet beaucoup avec la version gratuite vous permettra de créer des images interactives, questionnaires interactifs, jeux d'évasion, présentations vidéo et plus encore.

Animation : Stéphanie Lemieux (CS des Premières-Seigneuries)

3- J'ai 5 ans et je programme mieux que mes parents

Plus de 50% des métiers qu'exerceront les enfants demeurent inexistants pour leurs parents. Il est donc important de commencer dès le préscolaire à enseigner le codage. Cet atelier vous permettra d'intégrer la programmation à votre planification de façon graduelle et amusante à l'aide de jeux, applications et robots. Venez découvrir Bee-Bot, Scratch Jr, Wedo 2.0 et plusieurs autres ainsi que des manières concrètes de les utiliser en classe.

Animation : Caroline Daunais-D'Amours (CS des Patriotes)

Animation

Audrey Genois, Caroline Daunais-D'Amours, Stéphanie Lemieux

Emballer-moi/Ignite

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3301 - Emballe-moi... avec des formations numériques gratuites et variées!

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 apparaissant chacune 25 secondes maximum. Chaque 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.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🧑 Débutant

1- Les parcours de formation en univers social

Jeux sérieux, réalité virtuelle, croquis-note, cartographie numérique et plus encore! Comment les enseignants du primaire et du secondaire intègrent-ils ces technologies en histoire et en géographie? Venez en apprendre plus sur les parcours de formation du RÉCIT de l'univers social qui mettent en valeur des exemples concrets de ce qui se passe en classe. Vous aurez accès à des vidéos en classe, entrevues, tâches et tutoriels. Cela vous permettra d'enrichir vos approches pédagogiques en expérimentant le tout en classe.

Animation : Claudie Vanasse (RÉCIT national, Domaine de l'univers social)

<https://campus.recit.qc.ca>

2- Vocabulary Building in ESL

Pourquoi l'acquisition du vocabulaire est-elle essentielle à l'apprentissage d'une langue seconde? Comment la technologie peut-elle servir de levier pour son apprentissage? Ce cours en ligne, comportant cinq modules, propose aux enseignants d'anglais, langue seconde, de réfléchir à leurs pratiques. Ils sont invités à faire des liens entre ce qu'ils vivent en classe et les différentes avenues offertes par le numérique afin de soutenir l'apprentissage du vocabulaire. L'approche préconisée dans ce cours les amène à faire des allers-retours entre l'expérimentation et la réflexion.

Animation : Nadia Laurendeau (RÉCIT national, Domaine des langues)

<https://campus.recit.qc.ca>

3- Apprendre grâce à la réalité virtuelle

De plus en plus, la réalité virtuelle (RV) se démocratise. Ses promesses sont grandes et ses avantages, nombreux. Plusieurs domaines peuvent considérablement tirer profit de cette technologie et l'éducation ne fait pas exception. Vous êtes toutefois soucieux de l'intégrer adéquatement en contexte scolaire? Vous vous questionnez sur la façon dont elle est susceptible de contribuer aux apprentissages de vos élèves? Découvrez le parcours de formation « Apprendre grâce à la réalité virtuelle » au terme duquel vous serez initié, à votre rythme et selon votre niveau de connaissance actuel, à l'utilisation de cette technologie en classe. De l'appropriation des concepts de base à une expérimentation plus immersive, vous serez soutenus dans votre exploration de la dimension pédagogique de cette technologie afin d'en tirer un avantage réel et profitable pour vos élèves.

Animation : Marjorie Paradis (RÉCIT national, Domaine du développement de la personne (CSSH))

<https://campus.recit.qc.ca>

4- Programmation et robotique

La programmation et la robotique en mathématique, science et technologie, ça peut ressembler à quoi? On débute comment son appropriation de ces compétences du 21^e siècle? Quels sont les liens possibles avec le programme de formation actuel? De plus, comme tout n'est pas que programmation ou robotique, nous présenterons d'autres approches, contextes et outils intéressants à s'approprier pour la classe de MST. Plusieurs autoformations de notre domaine peuvent être utilisées dans un contexte de laboratoire créatif.

Animation : Pierre Lachance (RÉCIT national, de la mathématique, des sciences et de la technologie)

<https://campus.recit.qc.ca>

5- Des cours hybrides microaccrédités

En plus des fameuses autoformations liées au plan d'action numérique, Campus RÉCIT a offert cette année deux formations hybrides microaccrédités dont la formation « Gérer les travaux des élèves comme un-e pro ». Hybrides, car ces formations sont offertes en partie en mode synchrone, lors de rencontres en visioconférence hebdomadaires et en partie en mode asynchrone avec des travaux, lectures ou expérimentations à réaliser; le tout accompagné par une équipe d'accompagnateurs experts. Au cours de cette courte présentation, vous verrez l'organisation du cours, l'accompagnement prodigué et quelques résultats et témoignages des enseignants participants.

Animation : Stéphane Lavoie (RÉCIT régional FGA (16 -Montérégie))

<https://campus.recit.qc.ca>

6- La formation continue au CADRE21

La valorisation et la reconnaissance de compétences professionnelles sont au cœur du modèle de formation du CADRE21. Cette offre de formation est disponible en ligne gratuitement pour tout le personnel scolaire du Québec depuis septembre 2018. En effet, le CADRE21 est un partenaire officiel du MÉES pour la formation continue dans le cadre du Plan d'action numérique. Le badge numérique octroyé par le CADRE21 vient reconnaître l'action réflexive de l'enseignant, à même sa pratique quotidienne. Le modèle souple et accessible de nos formations élimine les irritants et les freins habituels au développement professionnel; l'apprenant développe de nouvelles compétences dans le contexte de son milieu d'enseignement.

Animation : Maxime Pelchat (Centre d'animation, de développement et de recherche en éducation pour le 21^e siècle (CADRE21))

<https://www.cadre21.org>

Animation

Marjorie Paradis, Stéphane Lavoie, Maxime Pelchat, Nadia Laurendeau, Pierre Lachance, Claudie Vanasse

Appareil en main 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3501 - Un blog rapide et gratuit avec Wordpress

Un blog peut être un outil très intéressant en classe puisqu'il nous permet de partager rapidement de l'information. Il est parfait pour promouvoir un projet, partager des photos ainsi que des documents. Le temps est précieux en enseignement, c'est pourquoi il est intéressant d'utiliser la plateforme Wordpress. Son utilisation est simple et rapide. Avec ses nombreuses fonctionnalités, l'outil Wordpress devient un atout et non pas une tâche pénible à accomplir! Les élèves peuvent l'utiliser avec facilité. Un dernier avantage : cet outil est gratuit! Je vous propose en 75 minutes de monter votre propre blog.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Marie-Josée Murray

💬 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙️ MacOS, Windows

🖱️ Ordinateur

3502 - Des problèmes ouverts... même pour les élèves les plus fermés

Venez voir pourquoi et comment tirer profit des problèmes ouverts pour permettre aux élèves en difficulté d'apprivoiser les mathématiques en vivant des moments mathématiques mémorables. Nous vivrons ensemble des exemples concrets et nous verrons tout le potentiel de la technologie dans un tel environnement! Qui sait, cet atelier sera peut-être pour vous un moment mathématique mémorable!

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable ou appareil mobile

Animation

Simon Lavallée, Geneviève Dubois

💬 Démarche pédagogique

📁 Tous

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Tous

3503 - IDÉLLO : Devenez un utilisateur expert

Découvrez les fonctionnalités avancées de la plateforme IDÉLLO. Lors de cet atelier, vous apprendrez tout sur les fonctionnalités avancées de la plateforme IDÉLLO : création de groupes d'élèves, partage de ressources, création de quizz et activités et bien d'autres astuces pour vous faire gagner du temps.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

💬 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Intermédiaire

🖱️ Ordinateur, Tablette

Appareil en main 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3504 - Les six faces de la réalité augmentée

MERGE Cube et CoSpaces se sont alliés pour offrir une nouvelle expérience de réalité augmentée! Le MERGE Cube est un cube réel fait de caoutchouc mousse. Il permet de tenir en main un objet 3D virtuel, tel que le système solaire, des poumons ou même des artéfacts historiques! De plus, vu que le MERGE Cube possède six faces, donc six images déclenchantes différentes, l'appareil mobile de l'utilisateur reconnaît chacune des surfaces afin d'afficher des images variées dans la même expérience. Par exemple, on peut raconter une histoire en six chapitres où il ne suffit que de tourner le cube dans sa main pour voir se déployer chacune des parties de l'histoire. CoSpaces, une application Web de création d'espaces virtuels, permet maintenant de concevoir des expériences sur mesure pour le MERGE Cube.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Appareil mobile
- Application CoSpaces

Animation

Marie-Ève Lapolice

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

3505 - Processus d'écriture en contexte numérique

Les outils numériques permettent de redéfinir plusieurs bases de l'écriture. Cet atelier visera principalement à explorer des types variés d'environnement d'écriture pour adapter les pratiques en fonction de certains de ces outils numériques et de leurs usages. Basé sur une expérimentation en contexte d'écriture professionnelle, l'atelier vous permettra d'explorer l'écriture collaborative et l'adaptation des pratiques en fonction de ces outils. Nous aborderons la richesse collective de l'écriture entre élèves ainsi que du point de vue enseignant/élève.

*Besoins numérique :

- Ordinateur portable (préférable) ou tablette

Animation

Anick Fortin

🗨 Démarche pédagogique

👤 Secondaire, Éducation aux adultes

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur

3506 - Vitalis : jeu numérique sur les ITSS

Venez découvrir un outil numérique intéressant permettant de traiter d'un sujet pas toujours facile à aborder en classe, les ITSS. Dans la peau de Dr Jean Guéri vous pourrez aider vos patients efficacement en développant avec eux un bon lien de confiance!

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable ou tablette
- Si tablette, télécharger l'application ([lien pour l'App Store](#), [lien pour le Google Play store](#))

Animation

Judith Cajelais

🗨 Démarche pédagogique

👤 Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🖨 Ordinateur

Appareil en main 75 min.

Mercredi 17 avril de 15:15 à 16:30

3507 - Récits et jeux en classe de français avec Twine

Vos situations d'écriture s'essoufflent? Vous avez l'impression que vos élèves stagnent? Venez vous initier à Twine, l'outil pour raconter des histoires interactives et pour créer des jeux hypertextuels. Ce logiciel libre, gratuit et disponible en ligne donnera un second souffle à vos séances d'écriture et inspira vos élèves à aller plus loin. Dans cet atelier, découvrez comment utiliser Twine pour créer une courte fiction interactive qui demandera au lecteur de faire des choix et qui sera enrichie d'images, de son et de vidéos. Vous pourrez également élaborer un jeu simple avec des éléments de programmation fondamentaux.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- [logiciel Twine](#) (le logiciel est également disponible sous forme d'application Web)

Animation

Amélie Vallières

💬 Formation technologique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙️ ChromeOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur

3508 - Programmer et imprimer en 3D avec Blockscad

BlocksCAD est un outil en ligne gratuit permettant de programmer facilement des solides en trois dimensions. Après avoir dessiné une composition de solides en 3D, il est possible d'imprimer la création de l'élève. BlocksCAD est donc un outil fort intéressant pour travailler l'aire et le volume des solides. Lorsque vos élèves utilisent BlocksCAD, leur créativité mathématique est grandement sollicitée. L'impression 3D fascine les élèves et il est facile de discuter avec eux de différents métiers s'y rattachant. Vos élèves apprécieront de quitter l'école avec un objet qu'ils ont eux-mêmes conçu. Venez découvrir ce que la programmation 3D peut apporter à vos élèves!

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable

Animation

Sandra Fortin, Annie Fillion

💬 Formation technologique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur

3509 - J'accorde comme exemple d'outil pour aider vos élèves en français

Outre son côté pratique, l'utilisation judicieuse d'un outil numérique d'exercices peut permettre d'affiner le suivi et l'accompagnement de vos élèves. Au cours de cet atelier, nous aurons l'occasion de découvrir concrètement comment vous pouvez mettre J'accorde à votre service dans ce but. L'atelier se déroulera en deux temps. Un premier temps nous fera explorer J'accorde « en conditions réelles » et découvrir ce qu'elle peut apporter dès aujourd'hui à vos élèves. Dans un second temps, plus prospectif, vous serez invités à plonger avec nous dans l'avenir et voir comment J'accorde pourra, en poursuivant son évolution, encore mieux accompagner l'apprentissage des élèves.

Animation

Antoine van Eetvelde

💬 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4101 - Pourquoi changer ma pratique quand tout va bien?

Vous êtes agents de changement dans votre milieu? Vous n'avez plus d'arguments pour convaincre vos collègues de changer? Vous avez besoin de soutien? Nous avons des solutions pour vous. Et si on abordait le sujet autrement? Nous verrons comment accompagner les enseignants dans leur changement de posture. Évidemment, cela ne se fera pas sans négocier avec les différentes formes de résistances que nous connaissons tous. Or, l'intention qui nous anime est de vous proposer des solutions pour devenir des agents de changement motivés, capables de contaminer positivement les collègues à bonifier leur pratique pour le plus grand bonheur de leurs élèves. Pour réussir ce beau projet, il faudra sûrement dialoguer avec le petit reptilien qui sommeille en chacun de nous.

💬 Leadership de gestion et enjeux

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Animation

Normand Brodeur, Maude Lamoureux, France Legault

4102 - Portail Sofad.com au cœur des apprentissages de la réussite

Un environnement numérique d'apprentissage conçu pour les apprenants mais aussi pour les enseignants, formateurs et tuteurs. Un seul but : rendre accessibles et mettre à profit des ressources pédagogiques mettant la technologie au service de l'apprentissage et de la réussite. Une grande importance est accordée au suivi et à la relation avec l'apprenant.

💬 Démarche pédagogique

👤 Adaptation scolaire, Éducation aux adultes

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Animation

Serge Carrier, Diane Pageau

4103 - Changer sa posture enseignante pour engager et apprendre

Grâce à Explain Everything, la création de contenus devient facile et malléable, tant pour l'enseignant que pour l'élève. Voici enfin une appli qui permet de laisser libre cours à notre créativité et à notre spontanéité d'enseignant. En plus d'offrir la mobilité que l'on a besoin dans un monde où les technologies sont omniprésentes, cet outil obtient également une adhésion immédiate de la part des élèves. On vous attend en grand nombre pour réfléchir, expérimenter et s'amuser dans divers contextes pédagogiques! Cet atelier a déjà remporté un fort succès lors des derniers EdCamp Le Sommet et EdCamp Québec. À ne pas manquer! Plusieurs nouveautés ont été ajoutées dans l'application pendant l'été 2018.

💬 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

⚙️ ChromeOS, iOS

Animation

Frédéric Lavoie

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4104 - Du nouveau aux Éditions CEC en français 1er et 2e cycles

L'équipe du CEC vous convie à la découverte de ses deux nouvelles collections en français au primaire. Pour répondre à votre demande, ces collections proposent une approche pédagogique renouvelée de l'enseignement du français. Intégrée à vos pratiques, l'offre numérique généreuse enrichira votre enseignement. Vos élèves seront soutenus dans l'acquisition de connaissances par des vidéos, activités interactives et outils de suivi facilitants. Avec ses nombreux suppléments numériques, vous aurez en main une ressource dynamique et adaptée à vos besoins pour bonifier votre enseignement. Participez en grand nombre à cette présentation!

🗨 Formation technologique

📖 Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👥 Tous

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Isabelle Sauriol

4105 - L'école de l'océan : pour mieux connaître l'océan!

L'atelier portera sur L'École de l'océan, une plateforme d'apprentissage novatrice qui vise à accroître nos connaissances sur l'océan par une méthode d'apprentissage par enquête intégrant les plus récentes technologies. L'objectif? Mieux comprendre notre impact sur l'océan, mais aussi l'impact qu'il a sur nous. L'EDO utilise de puissantes techniques de narration, des technologies immersives, des médias interactifs et un modèle d'apprentissage fondé sur l'enquête pour faire progresser la sensibilisation à l'environnement et l'alphabétisation des océans.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

👥 Tous

Animation

Nathalie Larivière

4106 - Les 5+3 au quotidien : Quand autonomie rime avec technologie

Implantée depuis plusieurs années dans de nombreuses classes, les 5 au quotidien favorisent l'autonomisation en littératie. La numératie, quant à elle, n'est pas en reste avec sa propre adaptation de la méthode nommée les « 3 au quotidien ». Ce sont donc 8 composantes que nous verrons à développer différemment, selon une démarche flexible dans la durée, adaptable au niveau enseigné, modifiable dans son contenu ou sa forme et, surtout, tirant profit du numérique pour favoriser la réussite des élèves. Dans le but de redéfinir l'apprentissage de la littératie et la numératie au primaire, la tablette numérique est donc un précieux allié qui stimule notamment la créativité, la coopération et la communication, tout en permettant d'atteindre le niveau d'autonomie souhaité chez les jeunes.

🗨 Démarche pédagogique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

👥 Débutant

⚙️ Android, iOS

🔧 Tablette

Animation

Maxime Laflamme

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4107 - Initiation à la programmation via la robotique éducative

Ainsi, dans cet atelier, nous présentons une série de défis en robotique permettant un apprentissage graduel de la programmation. Ces défis visent la familiarisation avec du langage visuel (ViewLab Lego) ou textuel (SmallBasic) de programmation ainsi qu'avec le fonctionnement des nombreux capteurs et effecteurs du très populaire robot Lego MindStorm EV3. Vous repartirez donc de cet atelier avec du matériel pédagogique permettant de vous familiariser avec la programmation et qui peut également être directement réinvesti comme activité auprès des élèves. Notre atelier vise l'introduction de concepts de base en programmation auprès des enseignants pour qu'ils soient en mesure de développer leurs propres activités éducatives en lien avec leur discipline enseignée.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Logiciel SmallBasic et EV3

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙ Windows

🖨 Ordinateur

Animation

Hugo G. Lapierre, Patrick Charland, Pierre-Luc Labelle

4108 - Introduire la programmation partout à l'école : voici eSTIME!

Dans mon école, l'équipe part à zéro pour introduire la programmation. Comment s'y prendre? La solution? Devenir une école eSTIME! Dans une école eSTIME, tous les enfants apprennent à coder. Dans cet atelier, venez découvrir le programme eSTIME. Cet atelier s'adresse aux directions d'écoles et aux enseignants qui poursuivent l'objectif d'intégrer la programmation informatique dans leur école et qui cherchent des stratégies pour convaincre leurs collègues que c'est un apprentissage incontournable du 21^e siècle. L'atelier se déroule en collaboration avec l'équipe de Brault et Bouthillier afin de vous présenter le matériel et l'accompagnement pédagogique que nous intégrons à travers notre planification.

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📖 Primaire

👤 Direction d'école

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

Animation

Christine Jost

4109 - Droit d'auteur : votre école a une licence pour ça!

Les écoles du Québec sont couvertes par des licences facilitant l'utilisation d'œuvres protégées par le droit d'auteur. Voyez comment le théâtre, la musique et la littérature, sans oublier un grand nombre de ressources audiovisuelles, vous sont accessibles, dans le respect des auteurs. L'Internet donne accès à une myriade d'œuvres numériques, savez-vous les utiliser en respectant la Loi sur le droit d'auteur? Un volet portant sur les œuvres libres de droits est également présenté. Obtenez une liste des sites incontournables où puiser des œuvres et repartez avec un carnet d'adresses bien rempli pour enrichir vos sources documentaires. Cet atelier est accessible à tous, que vous soyez expérimenté ou novice. Les étudiants sont les bienvenus.

🗨 Leadership de gestion et enjeux

📖 Tous

👤 Personnel enseignant

🔧 Tous

Animation

Geneviève Leblanc

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4110 - Fini les notes... Maintenant on apprend!

Les élèves performants sont de plus en plus accros à leurs notes. Les élèves faibles ne comprennent pas toujours ce qu'ils ne comprennent pas. Beaucoup d'élèves dans la moyenne développent de l'anxiété de performance lors des évaluations. Depuis quatre ans, je tente de mettre l'élève aux premières loges de la rétroaction. En alliant des outils numériques simples et des rencontres individuelles avec mes élèves, j'invite ceux-ci à prendre le contrôle de leurs acquis afin de redonner le rôle principal aux apprentissages et non aux résultats empiriques. Abolition des notes chiffrées lors des rétroactions, rétention des résultats, choix de la date d'évaluation, auto-notation, 2^e, 3^e chance et évaluation par les pairs sont des stratégies simples qui seront présentées.

*Besoins numériques :

- Google Apps For Education et Socrative sur ordinateur ou appareil mobile, si les participants désirent expérimenter pendant la présentation

***Attention** : prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #1108

Animation

Pierre-Olivier Cloutier

💬 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

4201 - Des idées Leadership-Gestion-École

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

1- Pourquoi implanter un fab lab dans une école secondaire?

La convivialité des logiciels permet désormais à des enfants de contrôler des machines de fabrication numérique auparavant réservées aux ingénieurs. Avec les fab labs, les élèves apprennent « comment tout faire (ou presque) ». L'objectif de cet atelier est de faire le point sur la démarche des fab labs à l'école secondaire. Comment et pourquoi les différentes initiatives de fab labs ont-elles émergées? Quel est le portrait actuel de la fabrication numérique à l'école? Quels en sont les scénarios prospectifs?

Animation : Mathieu Dubreuil (CS Marguerite-Bourgeoys)

2- Un système gratuit de gestion de vos ressources partagées

Découvrez une toute nouvelle application Web qui vous permettra de réserver les ressources partagées de votre école : locaux, appareils mobiles, portables, etc. Il est également possible de gérer l'inscription d'élèves à une convocation : retenue, reprise d'examen, etc. Soyez la personne qui amènera cette solution clé en main dans votre milieu scolaire. Vous apprendrez comment créer et configurer votre compte école, vos comptes utilisateurs, votre calendrier, vos ressources, les autorisations et bien plus. Inscrivez-vous sans frais sur appsp.ca avant l'atelier et vous pourrez déjà entrer les ressources de votre école pendant l'atelier.

Animation : Sylvain Payeur (École secondaire Roger-Comtois)

<https://appsp.ca/aquops2019>

3- Les cinq éléments pour un virage...

À la lumière de trois années d'accompagnement avec une équipe pédagogique numérique, cinq facteurs déterminants à la réussite du virage ont été cernés. Cet atelier sera une discussion sur les impacts de chacun des facteurs et un partage sur les pistes de solution données par des directions accompagnées, qui vous permettront de faire un virage stratégique et réussi. Les résultats d'apprentissage : prendre connaissance de cinq facteurs déterminants à la réussite du virage à l'ère numérique, cibler certains facteurs présents et absents dans votre école, déterminer des pistes d'action possibles pour débiter, continuer ou amplifier le virage dans votre école.

Animation : Pascal Lalonde (Conseil scolaire de district catholique de l'Est ontarien (CSDCEO))

4- La formation à distance au secondaire avec les TIC

Moodle est un environnement numérique d'apprentissage polyvalent. Grâce au module BIGBLUEBUTTONBN offert par ce dernier, la formation à distance devient un outil technologique de qualité pour les élèves du secondaire. De plus, lorsque les autres outils offerts par MOODLE sont intégrés à la mise en place d'une formation à distance pour les élèves du secondaire, l'organisation d'un cours de qualité pour tous les élèves devient un jeu d'enfant. L'atelier permettra aux participants d'explorer toutes les phases de planification et de mise en place du cours et nous terminerons avec les commentaires des élèves qui ont participé à cette expérimentation.

Animation : Marc Desgroseilliers (Collège Jean-de-Brébeuf)

Animation

Mathieu Dubreuil, Pascal Lalonde, Marc Desgroseilliers, Sylvain Payeur

Appareil en main 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4501 - Débuter en programmation

Le Plan numérique en éducation veut que le Québec se mette davantage à la programmation en classe. Comme la programmation n'est pas innée, on doit commencer quelque part notre apprentissage. L'atelier présentera des outils pour s'initier, des outils pour la classe (selon les intentions pédagogiques), la place de la robotique et des stratégies gagnantes, tout en discutant du pourquoi programmer et des liens avec le programme de formation.

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable ou portable infonuagique
- Fureteur à jour

Animation

Pierre Lachance

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

4502 - FLS : développer les compétences langagières de vos élèves

Cet atelier propose une variété de stratégies d'apprentissage permettant d'adapter les ressources IDÉLLO pour répondre aux besoins des élèves dans le programme d'immersion française. Nous utiliserons certaines capsules vidéo et fiches pédagogiques des trousseaux pédagogiques *À l'écoute* et *Français sans frontières* pour mettre l'accent surtout sur l'écoute et la communication orale. À noter que cet atelier est une conférence.

*Besoins numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

4503 - Premiers pas en programmation

Nous croyons que la programmation est une compétence essentielle. Elle stimule la créativité et développe les capacités de résolution de problèmes. Savoir coder est indispensable pour préparer les élèves à un avenir façonné par les technologies. Joignez-vous à nous pour en savoir plus sur *La programmation pour tous*, une série complète de ressources qui facilite l'enseignement de la programmation, de la maternelle à l'université. Grâce aux guides de l'enseignant et aux leçons, vous pouvez présenter les bases aux élèves du primaire de façon visuelle sur iPad.

Animation

Carl Parent

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙️ iOS

🔧 Tablette

Appareil en main 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4504 - Les maths avec Desmos et Activity Builder

Vous êtes enseignant de mathématiques, vous enseignez les fonctions, vous aimez Desmos et les activités que l'équipe pédagogique de Desmos a créées! Vous aimeriez pouvoir créer vos propres activités sur Activity Builder. Voyez comment inclure le grapheur et le volet géométrie Desmos ainsi qu'Activity Builder dans vos activités pédagogiques. 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. Vos élèves vont vous remercier de rendre vos cours aussi dynamiques et créatifs!

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable (préférable) ou tablette

Animation

Frédéric Ouellet

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur, Tablette

4505 - Le jeu d'évasion pour sortir du traditionnel cours de maths!

Cet atelier vous permettra de vivre le jeu d'évasion en tant que participant. Le jeu présenté a été conçu afin de réviser avec les élèves les concepts mathématiques au programme de première secondaire. Toutefois, l'expérience vous permettra principalement de vous familiariser avec cette approche ludique d'apprentissage qu'est le jeu d'évasion et vous pourrez, par la suite, adapter ce jeu à votre niveau d'enseignement. Venez donc participer à « Mission: sauvetage dans l'espace » et ainsi aider les astronautes de la NASA à sauver l'humanité! Différentes ressources vous seront également partagées afin que vous repartiez la tête remplie d'idées et ce qu'il faut pour vous lancer dans la conception d'un tel jeu.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable ou tablette

Animation

Isabelle Gamache, Nathalie Charest

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur, Tablette

4506 - Le numérique en ÉCR au primaire

Vous cherchez des outils pour alimenter votre cours d'éthique et culture religieuse en y intégrant d'autres disciplines? Cet atelier vous propose des ressources en ligne à utiliser en classe et des projets concrets à réaliser avec vos élèves du primaire : utilisation du Web pour collaborer, réalisation de diaporamas, utilisation de la capture vidéo pour favoriser la métacognition, développement d'une citoyenneté à l'ère du numérique, etc. Apportez votre portable ou votre tablette afin d'accroître l'interactivité.

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable ou portable infonuagique

- Fureteur récent

Animation

Alexandre Chenette, Marjorie Paradis

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

Appareil en main 90 min.

Jeudi 18 avril de 08:30 à 10:00

4507 - GéoHistoire : cartographie historique interactive

La carte interactive GéoHistoire : une application pédagogique pour l'enseignement de l'histoire et de la [géographie](#). Utilisant Google Maps, GéoHistoire intègre la navigation des lieux avec des événements temporels. Plus de 2000 événements historiques couvrant le programme d'histoire de la 4^e secondaire sont liés à la carte et chacun offre une description, image ou vidéo, des animations et des liens externes. De plus, la nouvelle version de la carte GéoHistoire permet l'ajout d'événements et de couches au besoin. Lors de l'atelier, un enseignant utilisateur de la carte GéoHistoire prendra quelques minutes pour partager des exemples de son utilisation avant de vous inviter à l'utiliser.

*Besoin numérique :

- Tablette ou ordinateur portable

Animation

Colette Chayer, Martin Plante

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙ Android, ChromeOS, iOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur, Tablette

4508 - L'évaluation intégrée et les TIC

Accéder aux représentations de l'apprenant, créer des parcours d'apprentissage différenciés et offrir des rétroactions plus facilement, voilà trois apports possibles des TIC à une démarche d'apprentissage qui intègre l'évaluation. Et par des outils efficaces comme GoFormative, Classkick, Edpuzzle, VideoAnt et Screencastify intégrés à votre espace de cours numérique, il devient plus facile de déterminer si chaque élève a appris et d'agir pour la réussite de tous. Venez parfaire votre savoir-faire TIC et ajouter du numérique aux tâches évaluatives sur lesquelles vous comptez!

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Intermédiaire

Animation

Jean Desjardins

4509 - La magie du light painting

Comment le numérique peut-il stimuler à la fois la pensée créatrice la pensée scientifique? Lors de cet atelier, nous vivrons, mains sur les touches, un projet de light painting (peinture de lumière) qui allie de façon créative les arts et les sciences. Nous aborderons les concepts de l'approche STEAM-STIAM-MATIS et nous verrons comment la créativité se fusionne à l'intégration de ces disciplines dans ce projet exploitant le iPad. Cet atelier rejoindra davantage la clientèle du 3^e cycle du primaire ainsi que du 1^{er} cycle du secondaire.

*Besoins numériques :

- iPad

- Applications Photobooth par Apple, Slow Shutter Fast Cam par Inited Solutions s.r.o., Autodesk SketchBook par Autodesk, Fused par Easy Tiger Apps, LLC., iMovie par Apple, MOLDIV Éditeur photo, Collage par JellyBus, Clips par Apple

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

⚙ iOS

🔧 Tablette

Animation

Annie Marois, Andrée-Caroline Boucher

Conférence 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5101 - L'évaluation formative à l'aide d'outils numériques

Pourquoi prioriser les outils numériques au papier/crayon pour questionner les élèves? Ils offrent en outre de la rétroaction immédiate et permettent rapidement à l'enseignant de prendre le pouls de sa classe en validant les connaissances acquises dans le but de réguler son enseignement. Pour l'élève le questionnement lui permet de s'évaluer, de faire réfléchir, mais surtout de le rendre actif dans ses apprentissages. Lors de cet atelier, vous découvrirez différents outils permettant de questionner tels que : Plickers, Kahoot, Quizizz, Formative, Edpuzzle et Googleform. Vous aurez un regard critique sur les avantages et les défis de chaque outil dans le but de faire un choix éclairé sur l'outil répondant le mieux à vos besoins.

Animation

Stéphanie Lemieux

🗨️ Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

⚙️ Android, iOS, MacOS, Windows

🔧 Tablette, Téléphone

5102 - Laboratoire créatif, c'est quoi au juste?

Le terme « Laboratoire créatif » est apparu dans le Plan numérique en éducation au printemps dernier. L'atelier tentera de définir ce que c'est un laboratoire créatif, d'expliquer le pourquoi et les avantages d'un tel espace, de vous outiller pour en débiter sa mise en place. De plus, nous présenterons des exemples de laboratoires créatifs et de projets réalisés et nous discuterons du matériel qui peut être utilisé.

Animation

Pierre Lachance

🗨️ Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

5103 - Préparer les élèves aux enjeux éthiques de l'IA

L'intelligence artificielle est déjà active dans nos vies à tous les jours. En sommes-nous conscients? Savons-nous la reconnaître? Sommes-nous capables de mesurer son impact dans nos vies? Sommes-nous en mesure de nous y adapter et, surtout, savons-nous y préparer nos élèves? Cet atelier propose une réflexion éthique sur ces questions. Dans un premier temps, nous tenterons de cerner le concept à l'aide d'exemples actuels et chercherons à repérer des enjeux éthiques que ces réalités soulèvent. Ensuite, nous explorerons les impacts que cela peut avoir en éducation.

Animation

Benoit Petit, Alexandre Chenette

🗨️ Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

Conférence 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5104 - Élèves à besoins particuliers : les ressources à leur service

Chaque élève, notamment les élèves à besoins particuliers, apprend différemment, donc comment s'adapter à chacun quand on a une classe entière à gérer? Les ressources numériques sont aujourd'hui à votre service pour différencier plus facilement votre enseignement sans être derrière chacun en permanence. Vous découvrirez dans cet atelier différentes ressources numériques en ligne et comment s'en servir pour différencier vos apprentissages : Edutechno, eduMedia, dictionnaires en ligne, visuels et/ou audio, Didacti. Des exemples concrets de situation en classe seront abordés à travers les témoignages d'enseignants!

🗨 Formation technologique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Tous

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Anne-Sophie Hétault

5105 - Les intérêts pédagogiques de l'usage de la vidéo en classe

L'usage pédagogique de la vidéo a un effet positif sur l'apprentissage et la motivation et offre une valeur ajoutée tant pour les élèves qu'auprès des enseignants. *La Collection de vidéos éducatives* comprend plus de 12 000 documents audiovisuels de qualité, reliés de près au Programme de formation de l'école québécoise. Lors de cet atelier, apprenez comment et pourquoi utiliser *La Collection de vidéos éducatives* afin de faire de celle-ci un outil incontournable pour votre enseignement.

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

Animation

Julie Couture

5106 - Des outils numériques adaptés à l'enseignement au primaire!

La technologie c'est pratique, mais encore faut-il l'utiliser de manière à en tirer tous les bénéfices! Venez découvrir l'univers convivial de la plateforme i+ Interactif primaire à travers nos collections du 2^e cycle du primaire. Nous vous proposons un vaste choix d'outils afin d'exploiter, de partager et de personnaliser de nombreux contenus numériques. Qu'il s'agisse des activités interactives avec rétroaction ou du module de gestion de groupe qui vous permet de suivre la progression de chacun de vos élèves, vous y trouverez mille avantages!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Débutant

Animation

Virginie Lalonde

Conférence 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5107 - La machine à voyager dans le temps

La machine à voyager dans le temps est un projet multimédia avec le iPad et l'écran vert qui permet aux élèves de voyager dans le passé afin de visiter et rencontrer des personnages historiques. Au lieu de réaliser une présentation traditionnelle sur le fruit de leur recherche, les élèves ont dû réaliser un court métrage les projetant dans le passé afin d'aller chercher des réponses à leur question de départ en univers social. Ce projet combine plusieurs compétences, tant numériques que disciplinaires : univers social, français écrit et oral, art dramatique, multimédia, etc. Nous partagerons le fruit de notre expérimentation ainsi que des ressources pour vous aider à réaliser un tel projet.

Animation

Éric Letendre, Jane Bernier

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👤 Tous

⚙️ iOS

🖱 Tablette

5108 - Mission orientation : Parlons COSP grâce au numérique!

Comment démarrer l'enseignement des COSP en classe? L'atelier Mission orientation vous fera découvrir un outil numérique gratuit qui vous permettra d'explorer les trois axes de connaissances à développer en classe, soit la connaissance de soi, la connaissance du monde scolaire et la connaissance du monde du travail. Mission orientation c'est une découverte personnelle et professionnelle!

Animation

Judith Cajelais

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

👤 Débutant

🖱 Ordinateur

5109 - Repenser notre cour! (Design de la pensée / Lab créatif)

Après avoir suivi une formation et visité une école (Design39Campus) utilisant le design de la pensée, nous avons expérimenté cette méthode avec des élèves de 3^e année dans le cadre de leurs cours de français, de mathématiques, d'art et de science (STEAM). À la lumière d'expériences vécues par les élèves résultant d'un manque de jeux sur leur cour, nous leur avons proposé de réaliser un projet de vie réelle, soit d'utiliser le design de la pensée afin de pallier cette situation à l'aide de réflexions, de recherches et de solutions. Nous ferons état de ce qu'est le design de la pensée et de ses différentes étapes. Nous présenterons ensuite le projet où les élèves ont repensé et recréé leur cour de rêve, et ce, à l'aide d'outils comme l'imprimante 3D et la machine de découpage au laser.

Animation

Nathalie Simard, Tommy Bérubé

🗨 Démarche pédagogique

📁 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

👤 Tous

🖱 Ordinateur, Tablette

Conférence 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5110 - DYS-tinctive : relais pédagogique facilitateur d'inclusion

DYS-tinctive constitue le pilier pédagogique d'EDUC@ctive, centre d'accompagnement référent pour Elèves à Besoins Spécifiques. Il propose un programme relais inclusif permettant la mise en place guidée d'aménagements scolaires raisonnables et utilisables par les enseignants mais aussi par les parents. Il offre un accès à une plateforme collabor' active permettant aux différents intervenants d'interagir entre eux en temps réel, d'avoir accès à une multitude d'informations concernant l'élève, et à des outils-ressources essentiels à son inclusion. Un e-dossier inclusion suit l'élève tout au long de son parcours scolaire permettant une visibilité complète de son cheminement et une efficacité de prise en charge à chaque étape de sa vie d'apprenant.

💬 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

👤 Tous

Animation

Véronique Keunen, Virginie Renard

5201 - Des ressources générales_ Culture

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

1- Activités sur la démocratie : au laboratoire de tests!

Le numérique offre multiples possibilités pour intégrer la démocratie en classe. S'appuyant sur l'expérience *Électeurs en herbe*, vécue par plus de 169 000 jeunes lors des élections provinciales, Élections Québec continue d'innover afin de mettre en œuvre des approches interactives adaptées au contexte scolaire. De nouvelles activités ont été créées et c'est le moment de les tester. Cet atelier invite les participants à passer au laboratoire de tests! Ils découvriront en primeur des activités pour améliorer les apprentissages des élèves sur nos institutions démocratiques et stimuler leur goût pour l'engagement. Ils ouvriront aussi le dialogue sur le rôle du milieu scolaire pour initier les élèves à la démocratie et sur les façons dont la technopédagogie peut constituer un précieux soutien.

Animation : Marlène Lebreux (Élections Québec)

https://www.electionsquebec.qc.ca/francais/enseignant-etudiant/electeurs_en_herbe.php#bandeau-zed

2- Apprendre à lire à l'ère du numérique avec Télé-Québec

Venez découvrir la nouvelle trousse pédagogique en littérature de Télé-Québec conçue pour les élèves du 1^{er} cycle du primaire. Venez explorer avec nous cette trousse pédagogique pensée et conçue pour les tableaux numériques interactifs (TNI), les tablettes numériques, et les ordinateurs. La trousse en littérature contient 16 albums soigneusement sélectionnés pour vous par une enseignante du 1^{er} cycle du primaire. Tous les albums ont été écrits et illustrés par des artistes québécois. Télé-Québec souhaite ainsi mettre en valeur la littérature jeunesse québécoise et permettre aux enfants de tous les milieux d'y être exposés.

Animation : Cynthia Racine (Télé-Québec)

3- La plateforme « Notre territoire, notre identité » de BAnQ

Cet atelier vise à présenter le potentiel pédagogique de la première plateforme Web éducative de BAnQ, « Notre territoire, notre identité », cocrée en collaboration avec le milieu de l'éducation. Cette plateforme, actuellement en format bêta, a pour objectif de promouvoir une approche intuitive d'appropriation des objets culturels des collections de BAnQ à des fins éducatives, et ce, pour l'ensemble des disciplines enseignées au primaire et au secondaire. Elle offrira aux enseignant(e)s de la province une série d'outils numériques facilitant l'utilisation d'objets culturels en salle de classe, favorisant ainsi l'approche culturelle par la technologie.

Animation : Mathieu Thuot-Dubé (Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ))

4- Connaître les Premières Nations et Inuit par des récits

Offrez à vos élèves une rencontre avec les Premières Nations et Inuit du Québec grâce à la *Trousse Premiers Peuples* du Musée de la civilisation. Des contes pour le premier et le deuxième cycles du primaire, des récits et des textes documentaires pour le troisième cycle du primaire, tous narrés, sont accompagnés de photos d'archives, objets de collection et de vie contemporaine, vidéos pour visiter les communautés autochtones du Québec en compagnie de leurs habitants et de centaines de capsules informatives, cartes, schémas et tableaux pour l'enseignant comme pour les élèves, 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!

Animation : France Gagnon (Musée de la Civilisation de Québec)

<https://troussepremierspeuples.mcq.org>

Animation

Cynthia Racine, Mathieu Thuot-Dubé, France Gagnon, Marlène Lebreux

Appareil en main 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5501 - BOUKILI et les ressources IDÉLLO pour donner le goût de lire

Amenez votre tablette et découvrez l'application la plus prisée du Groupe Médias TFO : BOUKILI ! Auteur(e)s canadien(ne)s, livres illustrés, carnet de voyage... Cette application inspirera vos jeunes à explorer de nouvelles histoires et persévérer dans leur apprentissage ludique. Suite à cet atelier, vous serez expert utilisateur de BOUKILI et serez familier avec plusieurs autres ressources dédiées à la lecture sur IDÉLLO.

*Besoin numérique :

- Tablette ou ordinateur portable

🗨 Démarche pédagogique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

5502 - Les outils de cartographie numérique

Impossible aujourd'hui d'enseigner la géographie sans utiliser les outils de cartographie et leurs données géolocalisées. Ces outils, parfois collaboratifs, offrent à l'élève la possibilité d'explorer le monde, de créer, de documenter ou d'illustrer des enjeux géographiques. Nous présenterons des exemples de tâches vécues en classe ainsi que notre parcours de formation sur le sujet. Vous pourrez ensuite vous approprier la création de cartes à l'aide du site Google Mes Cartes et développer une tâche que vous pourrez expérimenter avec vos élèves.

🗨 Formation technologique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Maude Labonté, Claudie Vanasse

5503 - Différenciation pédagogique à l'aide de jeux interactifs

Quels élèves ne sont pas intéressés par les jeux interactifs? Vous souhaitez motiver vos élèves et faire de la différenciation pédagogique afin de répondre aux besoins diversifiés de vos élèves? Vous enseignez en milieu allophone et désirez pallier le manque de soutien à la maison? Que ce soit en ateliers, pour le travail à la maison ou en grand groupe au TNI, venez découvrir toutes les possibilités d'exploitation de la plateforme Boom Learning. Cette plateforme convient tant aux enseignants novices qu'aux plus expérimentés. Vous pouvez utiliser des jeux (entièrement autocorrectifs) créés par d'autres enseignants ou encore créer les vôtres. Lors de cet atelier, nous aborderons l'ouverture de votre compte, la création d'un groupe-classe, l'attribution et le partage des jeux et la visualisation des résultats des élèves. Si le temps le permet, nous pourrions survoler la création de jeux personnalisés. Au plaisir de vous faire découvrir les nombreuses possibilités de cette plateforme. Succès assuré auprès de vos élèves petits et grands!

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable

- Application Boom Learning si tablette, mais il serait préférable de ne pas créer votre compte sur Boom Learning avant la tenue de l'atelier, vous aurez un code d'accès particulier

🗨 Formation technologique

👤 Préscolaire, Primaire

👥 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

***Attention :** prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #2510

Animation

Karina Ferland

Appareil en main 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5504 - Les robots Thymio pour apprendre facilement à coder

Thymio est un petit robot qui vous permettra de découvrir l'univers de la robotique et d'apprendre le langage des robots. Vous pourrez le programmer et réaliser de nombreuses expériences. Avec Thymio, la programmation et les bases de la robotique deviennent des notions abordables à tout âge. Atelier pratique pour découvrir le potentiel de cet outil d'apprentissage.

Animation

Marc-André Caron

🗨 Formation technologique

📱 Primaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙ Android, iOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur, Tablette

5505 - Desmos et Classes flexibles en mathématiques secondaire 162

Marie-Andrée Cazes, enseignante en mathématiques au secondaire, et Marc-André Smith, directeur de l'école Envol, vous convient à un atelier appareil en main et conférence. Cet atelier vous présentera une manière d'apprendre les mathématiques pour les élèves de secondaire 1^{re} et 2^e secondaire. Cette année, l'Envol a implanté un modèle de classes flexibles en mathématiques pour l'ensemble des élèves dans une perspective d'inclusion. Nous avons fait le pari que d'innover serait à l'avantage de toute la clientèle, peut-être même plus pour l'élève du « régulier ». Dans cet atelier, vous vivrez une séquence d'enseignement selon l'approche en classe flexible avec, entre autres, l'aide du site Web DESMOS. C'est une rencontre à ne pas manquer.

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable
- Application Web Desmos (gratuit)

Animation

Marie-Andrée Cazes, Marc-André Smith

🗨 Démarche pédagogique

📱 Secondaire, Adaptation scolaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

5506 - Venez « flipper » avec nous sur Flipgrid!

En cette ère numérique où la vidéo est reine, nous vous proposons d'explorer et d'apprivoiser Flipgrid. Cette récente application se décrit comme une plateforme de discussion vidéo. Au cours de cet atelier, vous vous amuserez avec Flipgrid pour 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, à créer à l'aide de la vidéo.

*Besoins numériques :

- Tablette ou ordinateur portable
- Application Flipgrid

Animation

Nathalie Charest, Stéphane Lavoie

🗨 Formation technologique

📱 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

Appareil en main 75 min.

Jeudi 18 avril de 10:45 à 12:00

5507 - Ça ne mord pas

Votre collègue vous parle de programmation et vous pensez au prochain Festival d'été de Québec? On vous montre un code QR et vous cherchez l'illusion d'optique? Vous n'êtes pas seuls! Venez franchir un premier pas dans le monde des technologies éducatives en misant sur la simplicité et l'efficacité. Que ce soit pour mettre du piquant dans vos leçons, pour motiver vos élèves dans leurs projets créatifs ou pour repenser votre façon d'évaluer, vous y trouverez certainement votre compte. Nos expériences en tant que facilitatrices dans nos milieux nous permettront de vous guider dans votre développement professionnel. Répétez après nous, « Cette année, j'ose. » À bientôt!

*Besoins numériques :

- Tablette
- Applications : Google drive, iMovie, PicCollage, Book Creator, PuppetPals, i-nigma, Clips, Sketches, Quickvoice et Puppet Edu

Animation

Myra Auvergnat Ringuette, Anne-Julie Marois

🗨 Formation technologique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🍏 iOS, MacOS

5508 - Créer des vidéos interactives avec H5P

L'outil H5P permet de créer facilement des questions et d'afficher des informations dans des vidéos que vous avez préalablement tournées ou en utilisant celles disponibles en ligne. Il est aussi facile de créer des images cliquables, des lignes du temps, des traductions avec reconnaissance vocale et bien d'autres. H5P est très utile pour les enseignants de toutes les matières à tous les niveaux. Vous verrez aussi comment intégrer vos réalisations dans des sites Web et dans Moodle.

*Besoins numérique :

- Ordinateur portable ou tablette

Animation

Anick Fortin, Michel Lacasse

🗨 Formation technologique

📖 Secondaire, Éducation aux adultes

👤 Personnel enseignant

🔧 Intermédiaire

🖨 Ordinateur, Tablette

5509 - Studio Agri-Techno - Brownies le lutin

Dans cet atelier, vous découvrirez comment l'école Hamelin de Wotton a pu établir un studio de tournage dans ses locaux depuis 2016. Écran vert, logiciels de montage, caméras et bien d'autres équipements sont nécessaires à la production de divers projet tels que Mission E.A.T. (2017), les bulletins météorologiques (2017), Brownies le lutin (2017), les capsules d'apprentissage « À vos crayons! » et Fenêtre sur Wotton (webtélé communautaire). À l'aide du studio, nous intégrons plus matières et enseignons l'approche orientante de manière concrète. En effet, nos jeunes peuvent être animateurs, acteurs, caméramans, preneurs de son, monteurs, accessoiristes, ... De plus, le livre numérique de Brownies le lutin a été couronné lauréat du prix de reconnaissance en lecture par l'AQUOPS.

Animation

Sylvain Lévesque

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Avancé

🖨 Ordinateur, Tablette

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 14:45

6101 - Les jeux sérieux en univers social

On propose de plus en plus d'utiliser les jeux vidéo pour l'apprentissage. Jusqu'à tout récemment, cette idée relevait de la science-fiction. Nous disposons maintenant de plusieurs jeux (comme Minecraft, par exemple) qui permettent à la fois de penser et de construire des environnements virtuels. D'autres, comme *Assassin's Creed - Origins*, permettent de se lancer dans l'exploration virtuelle de l'Égypte antique. L'atelier propose une exploration du potentiel pédagogique et didactique de ces deux jeux à partir d'exemples vécus en classe ancrés dans les programmes d'univers social du primaire et du secondaire.

💬 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

Animation

Alexandre Lanoix, Daniel Deschênes, Steve Quirion

6102 - ONF ÉDUCATION : Vitrine numérique pour saisir le monde

L'atelier portera sur les différentes ressources pédagogiques innovantes et les productions de L'ONF afin d'engager vos élèves et les sensibiliser aux enjeux actuels de notre société. CAMPUS d'ONF ÉDUCATION est maintenant offert par le Ministère de l'Éducation du Québec à l'ensemble des enseignantes et enseignants des secteurs primaire et secondaire. Une présentation des projets en cours tels l'*École des médias*, l'*École de l'Océan* et le programme d'apprentissage sur les *Voix autochtones* et la *réconciliation* sera également offerte.

💬 Démarche pédagogique

👤 Tous

👥 Personnel enseignant

🔗 Tous

*Besoin numérique :

- Tablette pour maximiser votre expérience

Animation

Nathalie Larivière

6103 - Mon expérience avec les réseaux sociaux et les cellulaires

L'introduction des cellulaires dans nos vies a bousculé notre rapport avec le monde extérieur et nos classes, notre enseignement et nos élèves. Comment s'en sortir? Comment intégrer le monde technologique dans notre enseignement? Comment percevoir les réseaux sociaux dans nos relations enseignants-parents-élèves? De l'arrivée de YouTube à SnapChat, il existe des expériences positives et négatives. Quel poids accorder à ces applications dans notre pédagogie? Entre permission et interdiction, il ne doit pas y avoir de dogme. Expérimenter fait partie de l'éducation. Il suffit d'encadrer de la bonne façon.

💬 Démarche pédagogique

👤 Secondaire, Adaptation scolaire

👥 Personnel enseignant

🔗 Débutant

*Besoin numérique :

- Tablette, ordinateur portable ou portable infonuagique

Animation

Maxime Amiot

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 14:45

6104 - La réalité augmentée au service de la littérature jeunesse

Aujourd'hui, la réalité augmentée est au cœur de toutes les innovations technologiques récentes. Certains livres disponibles dans nos librairies et même sur les tablettes de nos bibliothèques scolaires sont la preuve vivante de ce changement qui touche la littérature jeunesse. Cet atelier permettra aux participants de découvrir des applications de la réalité augmentée qui permettent à un élève, un enseignant ou tout simplement un utilisateur d'un livre imprimé de voir au-delà du contenu d'un livre (texte et illustrations) pour envisager une utilisation ludique et technopédagogique en classe.

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Préscolaire, Primaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🔧 Débutant
- ⚙️ Android, ChromeOS, Windows
- 📱 Tablette, Téléphone

Animation

Fouad Bendifallah

6105 - Créer et collaborer en classe

Entrez, entrez, pour visiter virtuellement notre boulangerie, notre studio de radio, notre magasin de matériel scolaire écologique, notre classe extérieure et plus encore. Vous nous verrez évoluer dans notre classe flexible en cercle de lecteurs, en atelier d'écriture. Vous pourrez capter des moments de pure collaboration, de créativité, d'innovation, d'empathie, d'écoute active, de résolutions de problèmes, d'autonomie et d'initiative. Les compétences du 21^e siècle sont très sollicitées dans notre classe! Tout comme la collaboration avec d'autres classes et la communauté. Nous espérons vous faire voir le côté hautement pédagogique dans l'utilisation de certains outils numériques comme Twitter et Seesaw. Le défi de Mme Catherine sera de faire tout ça en 90 minutes!

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Préscolaire, Primaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🔧 Tous

Animation

Catherine Lapointe

6106 - Enseigner les Arts avec la Fabrique culturelle

La Fabrique culturelle de Télé-Québec, des scénarios et ressources inspirantes pour créer et apprécier en musique, en arts plastiques et en art dramatique. Nous présenterons des scénarios pédagogiques cocréés par le RÉCIT des arts et une équipe d'enseignants et les résultats de leur expérimentation dans plusieurs classes du primaire et du secondaire. Ces scénarios incitent à exploiter des capsules vidéo mettant en valeur des pratiques artistiques inspirantes. Ils favorisent le développement des compétences Créer et Apprécier. Cet atelier découle de notre recherche-développement axée sur la valorisation scolaire des contenus culturels numériques québécois et financée par le Plan culturel numérique.

- 🗨 Démarche pédagogique
- 📖 Primaire, Secondaire
- 👤 Personnel enseignant
- 🔧 Débutant

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Andrée-Caroline Boucher, Jeanne Dompierre, Sarah Bélanger-Martel

Conférence 90 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 14:45

6107 - Dynamiser votre dynamique numérique!

Que vous soyez débutant ou avancé dans l'utilisation du numérique pour l'apprentissage, il existe toujours un nouvel outil ou une nouvelle pratique pour renouveler vos stratégies. Dans cet atelier à la fois réflexif et actif où chacun sera mis à contribution, venez vivre et découvrir (ou redécouvrir!) différentes façons de dynamiser votre enseignement et l'organisation de votre classe grâce au numérique. Un survol rapide et efficace, mais générateur d'idées! Venez dynamiser votre dynamique numérique!

Animation

Marie-Ève Ste-Croix

Leadership de gestion et enjeux

Tous

Personnel enseignant

Tous

6108 - Interactivité et réalité augmentée avec Metaverse

Metaverse est une plateforme en ligne pour la création d'expériences interactives sur appareils mobiles. Cet outil se distingue par la possibilité d'inclure plusieurs actions à une même scène augmentée. On peut relier d'innombrables cartes ensemble pour créer des jeux, des histoires dont vous êtes le héros et même des rallyes géolocalisés ! Metaverse est notamment très utile pour les jeux d'évasion éducatifs ou pour la démonstration des apprentissages réalisés par les élèves. Durant cet atelier, vous serez guidés pas à pas pour créer votre première expérience interactive.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Appareil mobile

Animation

Marie-Ève Lapolice

Formation technologique

Tous

Personnel enseignant

Intermédiaire

6109 - La techno au primaire public? Oui, voici notre expérience!

Projet iPad 1:1 et parc de tablettes, laboratoire créatif, codage et programmation dans une école primaire publique? C'est possible! Nous désirons partager notre expérience sur les différents sujets liés à l'implantation du numérique dans une école primaire publique. Que vous ayez seulement quelques tablettes, des idées de grandeur ou des technologies plus avancées à votre disposition, notre parcours pourra sûrement vous outiller et vous inspirer. En toute simplicité, nous partagerons nos réussites et les défis que nous avons relevés. Nous aborderons l'origine de notre projet, le côté organisationnel (avant et pendant) ainsi que les retombées bénéfiques chez nos élèves. De plus, vous pourrez poser vos questions tout au long de la présentation.

Animation

François Lake-Héon, Caroline Montreuil

Leadership de gestion et enjeux

Préscolaire, Primaire

Personnel enseignant

Débutant

iOS, Windows

Ordinateur, Tablette

6201 - Créativité numérique

L'Exploracamp est un format d'atelier qui donne aux congressistes l'occasion de découvrir plusieurs idées dans un seul bloc, à travers une formule dynamique et personnalisée favorisant les échanges directs avec les présentateurs. Concrètement, vous prendrez place à une table pour une courte présentation, puis changerez de table au signal pour aller à la découverte d'une autre idée, une sorte de « speed dating » pédagogique!

🗨 Démarche pédagogique

👤 Primaire, Secondaire

👥 Personnel enseignant

🚶 Débutant

1- Des robots et des contes

Venez découvrir le projet « Des robots et des contes » réalisé dans 35 classes en réseau du Québec! À partir de l'album *Le Loup qui n'aimait pas lire* d'Orianne Lallemant, les élèves ont exploré les mondes de Peter Pan, de Pinocchio, et plusieurs autres. Ils ont ensuite imaginé un monde imaginaire et l'ont représenté sous forme d'une maquette. Des robots ont ensuite été programmés pour se déplacer sur cette maquette en cohérence avec l'histoire. Afin d'initier les élèves à la robotique, Loup a lancé des défis de robotique aux élèves. Les élèves ont ensuite partagé leurs difficultés et réussites lors de séances de visioconférence. Des robots et des contes est un projet innovant permettant aux élèves de développer des compétences numériques dans un contexte signifiant et ludique.

Animation : Jessica Métivier (École en réseau)

2- 1759 Du sentier de la guerre aux plaines d'Abraham

Présentation d'une SAÉ clé en main. Dans cette SAÉ, les élèves pourront, à l'aide d'un jeu virtuel ludoéducatif, découvrir aux côtés des Français, Britanniques, Canadiens et Amérindiens les hauts et les bas d'une lutte à finir pour la conquête de l'Amérique, page, marquante de l'histoire militaire du pays. Lors de la présentation, nous décrirons la SAÉ et nous naviguerons sur le site Web 1759. Dans cette SAÉ, les élèves pourront découvrir d'où viennent les régiments, lire la véritable déclaration de guerre faite par la France, deviner la nourriture et les loisirs des combattants ainsi que les armes utilisées par les Amérindiens, habiller adéquatement un soldat, écouter quatre témoins de l'époque relater la bataille, etc.

Animation : Corinne Desrochers (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue)

3- Créer une fiction interactive avec Google Présentations

La fiction interactive permet de combiner la ludification et la création pour bâtir des histoires complexes, dynamiques et aux multiples possibilités. L'outil Google Présentations permet de créer ce type d'histoires en un tour de main et permet aux élèves de créer leurs propres univers avec une seule application.

Animation : Guillaume Fecteau (Pensionnat du Saint-Nom-De-Marie)

4- Des applications : de la consommation à la création!

Des applications, il y en a pour les fins et les fous! On peut les classer en grandes catégories : des applications de création, de consultation, de consommation, de partage, de communication, etc. Comment choisir les applications à utiliser en classe? Quelles sont les meilleures applications pour les élèves? Quelles sont les bonnes questions à se poser lorsqu'on fait nos choix? Le but de la présentation est d'amener les enseignants à réfléchir sur l'utilisation de l'iPad dans des contextes signifiants, variés et riches sur le plan pédagogique. Il sera aussi question de la découverte de l'iPad comme outil de création plutôt que comme outil de consommation. Enfin, un catalogue d'applications sera présenté aux participants.

Animation : Kristine Trottier-Boucher (RÉCIT local (CS des Trois-Lacs))

Animation

Kristine Trottier-Boucher, Guillaume Fecteau, Jessica Métivier, Corinne Desrochers

Appareil en main 120 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 15:15

6501 - IDÉLLO pour appuyer vos cours de sciences et technologies

Vivez les sciences en classe comme à la maison avec des vidéos, jeux et applications disponibles sur IDÉLLO. Développer vos habiletés de recherches de contenus scientifiques pour le secondaire tout en découvrant des contenus engageants en biologie, sciences de la Terre, chimie et physique. Vous serez outillés afin de satisfaire les plus curieux de vos élèves!

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

🗨 Démarche pédagogique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔗 Intermédiaire

🔧 Ordinateur, Tablette

Animation

Nathalie Dufour Séguin, Matthieu Prunier

6502 - Médias sociaux : vers un leadership « augmenté » en éducation

Vous pensiez tout connaître du vaste monde des médias sociaux en éducation? Cet atelier s'adresse plus particulièrement aux leaders technopédagogiques désirant explorer de nouvelles stratégies avec les diverses plateformes sociales. Une invitation à vivre une expérience concrète et appliquée qui vous permettra de réfléchir à vos pratiques et ultimement, d'influencer positivement vos collègues, équipes ou réseaux. Les médias sociaux étant désormais des incontournables en éducation, nous vous proposons d'échanger et d'expérimenter sur leurs valeurs ajoutées. Au menu : angles d'entrée, leadership partagé (et augmenté), stratégies pour influencer, subtilités d'une publication efficace, communautés de pratique, tendances.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable ou appareil mobile

Animation

Frédéric Lavoie, Maxime Pelchat

🗨 Démarche pédagogique

👤 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

6503 - À la conquête du monde avec les outils Google Géo!

Vous croyez que les outils Google Géo se limitent à l'enseignement de la géographie? Et bien, détrompez-vous, car ces outils ont plus d'un tour dans leur sac! Dans cet atelier, venez découvrir tout le potentiel pédagogique de Google Map, Earth, Expéditions, Tour Builder, Earth Engine, Art et Culture ou encore My Map en collaboration avec les autres outils de la suite Google pour l'éducation dans une optique pluridisciplinaire. Vous avez le goût d'explorer de nouveaux horizons? C'est donc un voyage pédagogique et créatif que nous vous proposons de vivre avec les outils Google Géo et ce, dans toutes les disciplines.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable

- Appareil mobile

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Intermédiaire

⚙ Android, ChromeOS, iOS, MacOS

Animation

Maude Lamoureux, France Legault

Appareil en main 120 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 15:15

6504 - Le Micro:bit... la programmation sans grincer des dents!

À la recherche de moyens pour éveiller l'intérêt de vos apprenants envers la programmation? Joignez-vous à nous afin de développer un regard approfondi sur le potentiel éducatif derrière le microcontrôleur Micro:bit dans divers contextes en classe. Durant cette session « appareil en main », les participants apprendront comment programmer le Micro:bit avec Scratch et la programmation par bloc. Nous allons aussi explorer les différents capteurs du Micro:bit et créer une œuvre qui combine le numérique et le monde physique.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable

Animation

Christine Truesdale, Thomas Stenzel, Carolyn Buteau, Chris Colley, Pierre Lachance

💬 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Tous

⚙️ ChromeOS, MacOS, Windows

🔧 Ordinateur

6505 - Le fil suspect, une enquête à suivre sur Instagram

Munis de portables, de tablettes numériques ou d'appareils personnels, les élèves en processus de création s'approprient les compétences en lecture, en écriture et à l'oral du programme de français langue maternelle en combinant l'écrit, l'image, l'audio et le mouvement. Venez explorer une expérience multimodale vécue en classe de français de 5e secondaire :

Le fil suspect, une enquête à suivre sur Instagram. Une immersion virtuelle sur les lieux du crime et des pièces à conviction numériques permettant de confronter maintes hypothèses afin d'élucider le mystère du #cerclethanatos.

*Besoins numériques :

- Appareil mobile
- Application Metaverse et une de votre choix pour lire des codes QR
- Écouteurs

Animation

Johanne Proulx, Sonia Blouin

💬 Démarche pédagogique

📖 Tous

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

6506 - Programmation et robotique : des activités maths-sciences

Dans cet atelier, nous présenterons des activités permettant de travailler les mathématiques et les sciences et technologies à travers la programmation informatique. Les participants pourront vivre les activités en construisant et programmant des robots de type EV3. Nous analyserons ensemble quels sont les enjeux d'apprentissage dans les activités proposées, en mathématiques, en sciences et technologies, mais aussi en informatique. Une réflexion sera initiée sur les notions qui peuvent sembler communes (variables, fonctions, initialisation...) tout en étant différentes d'un domaine à l'autre.

*Besoin numérique :

- Ordinateur portable ou tablette

Animation

Fabienne Venant, Frédéric Fournier

💬 Formation technologique

📖 Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔗 Débutant

🔧 Ordinateur, Tablette

Appareil en main 120 min.

Jeudi 18 avril de 13:15 à 15:15

6507 - Ozobot en classe pour tous!

Ozobot est un petit robot fascinant qui peut être exploité du préscolaire au secondaire! Lors de cet atelier, nous verrons les trois façons de programmer Ozobot, soit : par codes de couleurs avec des crayons-feutres sur papier, par codes de couleurs sur tablette, par blocs de programmation (avec Ozoblockly). Des défis d'appropriation ainsi que des activités expérimentées en classe dans plusieurs disciplines et niveaux vous seront présentés. En autres, ce robot est un outil riche pour la construction et la mobilisation de concepts en mathématique. Plusieurs ressources complémentaires vous seront également partagées afin de poursuivre votre exploration d'Ozobot. Apportez votre robot si possible ainsi qu'une tablette ou un ordinateur.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable ou tablette
- Robot Ozobot si possible

Animation

Nancy Brouillette

🗨 Formation technologique

📖 Préscolaire, Primaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur, Tablette

6508 - Apprendre à coder

Savoir coder est une compétence indispensable pour préparer les élèves à un avenir façonné par les technologies. Enseigner la programmation, c'est enseigner des compétences clés comme la pensée critique et la résolution de problèmes. Joignez-vous à nous pour en savoir plus sur *La programmation pour tous*, une série complète de ressources qui facilite l'enseignement de la programmation, de la maternelle à l'université. Avec l'appli Swift Playgrounds, les élèves apprennent à contrôler des personnages avec du vrai code et se familiarisent avec les bases de la programmation.

Animation

Carl Parent

🗨 Démarche pédagogique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🏢 Entreprise

🔧 Débutant

⚙ iOS

🖱 Tablette

6509 - La programmation créative avec Makey-Makey et Scratch

La programmation avec le logiciel Scratch pourrait sortir de l'écran si vous branchez Makey-Makey à votre ordinateur! C'est à la fois simple à utiliser et plein de potentiel. Durant cet atelier, je vous présenterai Makey-Makey et nous échangerons à propos de la programmation et de la place du Makey-Makey dans un laboratoire créatif. Vous aurez ensuite l'occasion de l'essayer.

*Besoins numériques :

- Ordinateur portable
- Se créer un compte personnel gratuit sur le site [Scratch](#)

***Attention** : prenez note que cet atelier est répété au bloc horaire #2503

Animation

Denise St-Pierre

🗨 Formation technologique

📖 Primaire, Secondaire

👤 Personnel enseignant

🔧 Débutant

🖱 Ordinateur

VIA Rail Canada est fier de s'associer à l'AQUOPS comme transporteur privilégié offrant un tarif spécial aux congressistes du 37^e colloque de l'AQUOPS.



VOYAGER VERT!
DANS LE CONFORT
AVEC VIA RAIL
CANADA

TERRITOIRE :

De toute gare du réseau de VIA jusqu'à Québec, Québec, et retour.

RESTRICTIONS :

Le tarif s'applique à un maximum de deux voyageurs par réservation.

Un arrêt en route gratuit est permis sans frais supplémentaires.

Pour tous les plans tarifaires de la classe Affaires, le premier arrêt en route est permis sans frais supplémentaires, en autant que cet arrêt ait lieu à Toronto, Montréal ou Ottawa seulement.

RÉDUCTION : 10 % du meilleur tarif disponible en classes Économie, Économie Plus, Affaires, Affaires Plus, Voiture-lits et Voiture-lits Plus.

EXCEPTION :

Le rabais n'est pas valide pour les tarifs Économie évasion.

IDENTIFICATION :

Les participants doivent indiquer le code de rabais de convention.

Trucs pour réserver en ligne :

- Ouvrez une session avec votre profil de réservation ou créez-en un avant d'effectuer votre réservation.
<http://www.viarail.ca/fr/mon-profil-via>
- Entamez votre processus de réservation, une fois à l'étape « Information sur le(s) voyageur(s) », entrez le code de rabais du colloque de l'AQUOPS soit **13817** dans le champs « Code à rabais ».
- Le tarif préférentiel « convention » apparaîtra alors à la page suivante.



Ce tarif préférentiel
est valide du 14 avril
au 22 avril 2019.

Merci!

à nos partenaires

Excellence



Facilitateurs



École branchée
CONSEIL EN ÉDUCATION À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE



Druide

SMART

Motivateurs



Accompagnateurs



Éditions Grand Duc



netmath



Studyo

TURBULENT

ABONNEZ-VOUS
AU MAGAZINE
RECEVEZ
3 NUMÉROS
PAR ANNÉE



Laissez-nous vous
inspirer toute l'année
avec notre publication
spécialisée dans les
nouvelles approches
pédagogiques et le
numérique.



4 Réponses
à vos questions
FAQ



PAPIER



PDF



LES DELUX

WWW.ECOLEBRANCHEE.COM/ABONNEMENT

3 numéros par an
(automne, hiver, printemps)

École branchée
LE MAGAZINE DE L'ÉCOLE BRANCHEE 3 NUMÉROS PAR ANNÉE

RABAIS SPÉCIAL pour les membres de l'AQUOPS!
Détails sur ecolebranchée.com/aquops19

INSCRIVEZ-VOUS AUSSI GRATUITEMENT
POUR RECEVOIR NOTRE HERBIER
ecolebranchée.com/herbier



TOUTES LES
ÉDITIONS



TOUTES LES
ÉDITIONS