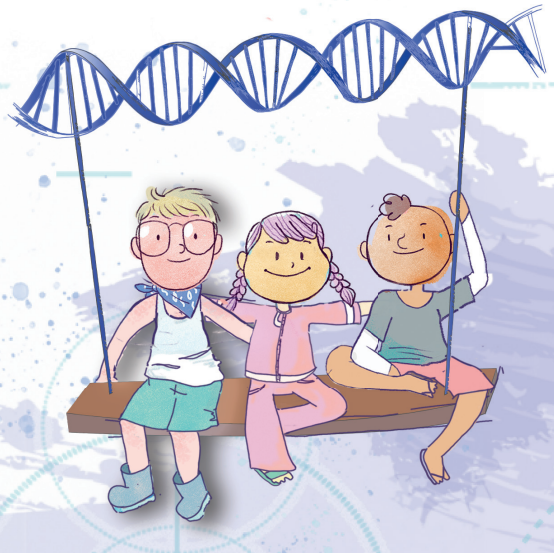

AQUOPS 2020 : UNE EXPÉRIENCE

NUMÉRIQUE des plus HUMAINES

38e colloque AQUOPS
7, 8 et 9 avril 2020
Centre des congrès de Québec
aquops.qc.ca

Qui peut présenter un atelier ?

Les enseignants, éducateurs ou formateurs des secteurs

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

Les intervenants scolaires ou éducatifs

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

Objectifs généraux des ateliers

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

Objectifs particuliers des ateliers

Volet 1
Communication d'une démarche pédagogique

Activité ou projet réalisé en classe qui intègre le numérique

Projet de gestion de classe avec intégration du numérique

Volet 2
Formation technologique « appareil en main »

Formation sur des approches pédagogiques incluant une ou plusieurs dimensions technologiques

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

Volet 3
Solutions reliées au leadership de gestion et aux enjeux pédagogiques

Accompagnement des établissements dans le virage numérique

Évaluation de la compétence numérique chez les élèves

Formation continue des enseignants

Volet 4
Réflexion sur les divers aspects de la gestion informatique

Solutions techniques et gestion du matériel

Logiciels et applications libres en milieu scolaire

Sécurité et confidentialité des données

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

Si oui, merci de le spécifier :
- Flotte d'appareils
- Laboratoire créatif
- Robotique

Critères de sélection

De façon générale, votre proposition doit :

- Développer de la compétence numérique (des élèves ou des enseignants)
- Combler un besoin précis en pédagogie ou en technologiess
- Répondre au besoin de formation au numérique de la clientèle de l'AQUOPS
- Être en lien avec l'un de nos quatre volets d'ateliers

Plus précisément, votre proposition doit également :

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

Un atelier peut ne pas être retenu :

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

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

Les cinq différents types de présentations d'ateliers

Type 1 _Journée thématique

Une journée permettant au personnel scolaire de planifier et de réaliser un projet pédagogique, tout en apprivoisant divers outils technologiques.
Durée : Journée complète du mardi 7 avril 2020
Animation : Généralement en collaboration avec un conseiller pédagogique, en équipe de trois personnes

Type 2 _Appareil en main

Expérimentation d'un logiciel, d'une application ou d'accessoires (robotique, montage vidéo, radio numérique, etc.) dans une démarche disciplinaire ou interdisciplinaire.
Expérimentation d'un scénario comportant un défi à relever.
Intégration d'outils technologiques dans la réalisation d'un projet original.
Durée : 75, 90, 120 minutes
Animation : Un animateur, idéalement avec coanimateur(s)

Type 3 _Conférence

Présentation d'une pratique pédagogique exemplaire de la compétence numérique, une démarche de projet, des trucs pour la gestion de la classe qui intègrent le numérique, etc.
Durée : 75, 90 minutes
Animation : Un animateur, avec ou sans coanimateur(s)

Type 4 _Exploracamp

L'Exploracamp est une session de 75 ou 90 minutes qu'on pourrait qualifier de « speed dating » technopédagogique ! Dans une même salle, quatre à cinq animateurs reçoivent à leur table attitrée un petit groupe de congressistes à la fois et leur parlent pendant 15 minutes top chrono. Ensuite, les congressistes changent de table et les présentations recommencent. En tout, chaque animateur présente cinq fois. Ce format est idéal pour présenter une technique ou un outil pédagogique multidisciplinaire et multi niveau.
Durée : 15 minutes, répété 5 fois
Animation : Un seul animateur par table
(Quatre à cinq animateurs seront jumelés par session)

Type 5 _Emballe-moi (*Ignite*)

Lors d'une séance *Ignite*, les conférenciers se succèdent à l'avant de la salle et présentent un diaporama. Le format retenu par l'AQUOPS est composé d'exactement 25 diapositives de 25 secondes chacune.
L' animateur dispose donc d'environ 11 minutes pour présenter son contenu et faire valoir son point. Dans ce type d'atelier haut en couleurs, les diapositives défilent les unes après les autres de manière automatique. Les animateurs peuvent en accélérer la présentation, mais ils ne peuvent pas la ralentir.
Durée : Environ 11 minutes (25 diapositives, 25 secondes max. chacune)
Animation : Un seul animateur par diaporama
(Six animateurs seront jumelés par session).

Autopromotion

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

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

Documents ressources

Si vous désirez offrir aux participants de votre atelier de la documentation pertinente à celui-ci, veuillez insérer l'hyperlien à l'endroit prévu à cet effet dans le formulaire. Celle-ci sera alors accessible à tous dans notre programme numérique.

Si vous souhaitez ajouter un hyperlien (vidéo ou documentation) après avoir soumis votre proposition, communiquez avec ateliers@aquops.qc.ca

Besoins matériels

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

Clientèle visée

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

SOPHIE RITCHOT
Responsable du traitement des inscriptions et des ateliers
ateliers@aquops.qc.ca

Dates à retenir

1er novembre 2019
Date limite de proposition d'atelier

25 novembre 2019
Confirmation des ateliers retenus

23 janvier 2020
Lancement du programme numérique
Début des inscriptions

23 mars 2020
Confirmation officielle de la tenue des ateliers