

Pistes d'activités pédagogiques à vivre en carrefour d'apprentissage

Document préparé suite à la présentation à l'AQUOPS le 24 avril 2020 8h30 : *La bibliothèque scolaire de l'avenir : collaborer pour mettre en oeuvre des carrefours d'apprentissage intégrant un laboratoire créatif | 8101*

Viviane Morin, bibliothécaire chargée de projet en carrefour d'apprentissage à la Commission scolaire de Montréal (CSDM)

<http://bibliotheques.csdm.qc.ca/>

Facebook : Biblio Carrefour CSDM

@VivianeMorin / morin.v@csdm.qc.ca

Axe collaboratif

- Un espace pour échanger de bonnes pratiques entre enseignants
- Collaboration avec parents experts partenaires pour animer des ateliers
- Collaboration avec le SDG pour poursuivre projets entamés en classe. Par exemple, les projets vidéos
- Développer des collaborations avec les organismes avoisinants l'école

Axe pédagogique

Compétences en Français

Exemple de projets :

La grande variété de ressources papier et numérique facilite le travail en réseau.

- Connaître les différents types de sources qui existent (documentaires, encyclopédies, périodiques, sites web, REN, encyclopédies en ligne, etc.)
- Comparer des œuvres entre elles
- Observer les caractéristiques des textes
- Observer les situations de communication

Apprendre à survoler des textes papier tels que les documentaires, les périodiques, les encyclopédies, etc.

Apprendre à survoler les ressources numériques du carrefour d'apprentissage (REN, ressources web)

Centre de recherche - développement de la culture informationnelle (*solliciter le bibliothécaire de votre CS pour connaître les services offerts aux élèves et/ou enseignants à ce sujet*)

- Comprendre le système de classement des ressources dans le carrefour d'apprentissage
- Apprendre à accéder aux ressources numériques auxquelles les CS sont abonnées (ex. Universalis junior, CVE, CURIO, ONF, etc.)

- Apprendre des stratégies de recherche d'information
- Apprendre à évaluer les sources
- Développer l'esprit critique des élèves envers l'information
- Apprendre à cibler les meilleures sources
- Apprendre à sélectionner la bonne information

Espace d'apprentissage par projets pédagogiques

Espace pour développer la compétence numérique

(http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/Cadre-reference-competece-num.pdf)

- Développer l'autonomie des élèves
- Développer la méthodologie de travail des élèves - démarche en science, processus de recherche, pensée design
- Développer le sens critique
- Développer l'esprit d'analyse et de réflexion
- Développer l'autoévaluation
- Développer la souplesse
- Développer la créativité

Espace pour vivre des projets interdisciplinaires

Espace pour vivre des projets interclasses

Science - Espace pour centraliser au besoin le matériel et les outils de science pour vivre des projets interdisciplinaires en science et technologie - Voir différentes SAÉ sur le site de Geneviève Morin, CP en science à la CSDM <https://stprimaire.csdm.qc.ca/enseigner-la-science-et-la-technologie-au-primaire/interdisciplinarite/>

4 arts - Espace pour vivre des projets de création / Voir le RÉCIT des arts pour des idées d'activités : <https://www.recitarts.ca/fr/ressources/>

- offrir des outils, tablettes, ordinateurs, logiciels pour vivre des projets dans les 4 arts
- centraliser au besoin le matériel en arts plastiques
- offrir au besoin un espace pour l'art dramatique

Former des élèves Mini-techs pour aider l'enseignant à préparer les outils et régler des problèmes techniques (voir offre d'École en réseau ÉER) <https://eer.qc.ca/evenements/mini-techs-en-reseau-et-projets-technopedagogiques-csrd-0>

Exemples d'outils à intégrer au carrefour d'apprentissage

- Kit de mur vert pour créer des projets vidéos (voir auprès des fournisseurs homologués de votre CS)
- TNI / ENI – enseignement, activités interactives, visioconférences

- Chariot à tablettes avec logiciels permettant des projets en arts, français, maths, etc.
- Chariot à portables
- Imprimante 3D
- Lunettes de réalité virtuelle
- Robots
- Mini-projecteur pour projeter sur les murs sur les objets (projets en arts)

Visiter le site du RÉCIT pour des exemples d'activités et d'outils à acquérir

<https://laboratoirecreatif.recit.org/>

Exemples d'activités sur le site de la CSMB / Fab lab <https://fablab.servicescsmb.com/>

Axe culturel

- Espace d'échanges et de rencontre avec artistes (en visioconférence ou en personne)
- Espace d'expositions d'œuvres d'art
- Espace pour vivre des projets de création (voir plus haut)
- Espace pour l'apprentissage de la lecture et pour développer l'identité du lecteur de l'élève. Espace pour apprendre développer l'autonomie de l'élève afin qu'il puisse trouver un livre à sa mesure.

Merci pour votre écoute !