

# 39<sup>e</sup>

## COLLOQUE de l'AQUOPS

100% VIRTUEL



# UNE EXPÉRIENCE NUMÉRIQUE

des  
plus

# HUMAINES



30, 31 mars et 1<sup>er</sup> avril

# 2021

## Procédure de proposition d'ATELIERS

### 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

### Critères de sélection

#### De façon générale, votre proposition doit :

- > Développer de la compétence numérique (des élèves ou des enseignants)
- > Comblent un besoin précis en pédagogie ou en technologie
- > 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 (800 caractères max.)
- > Identifier clairement les préalables (niveau de connaissances des participants, matériel à avoir 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

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

### Objectifs particuliers des ateliers

#### Volet 1

##### Communication d'une démarche pédagogique

Activité ou projet réalisé en classe qui intègre le numérique

Projet de gestion de classe avec intégration du numérique

#### Volet 2

##### Formation technologique « appareil en mains »

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

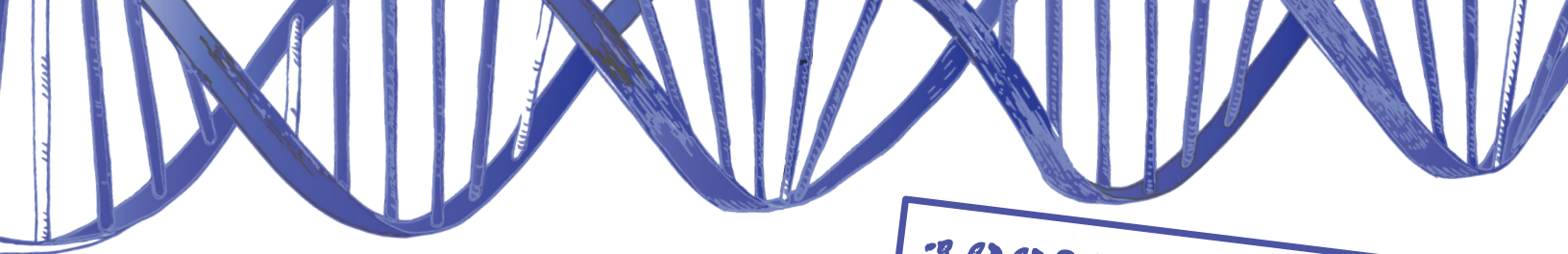
#### Volet 4

##### 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



**100% VIRTUEL**

# Les différents types de présentations d'ateliers

## Type 1 \_Appareil en mains

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 :** 45, 60, 90 minutes

**Animation :** Un animateur, idéalement avec coanimateur(s)

## Type 2 \_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 :** 20, 45, 60, 90 minutes

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

## Type 3 \_Emballer-moi (Ignite)

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

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

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

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

**Clientèle visée :** Préscolaire, Primaire et secondaire, Adultes, Formation professionnelle, Adaptation scolaire

## Autopromotion

Nous vous invitons à faire l'autopromotion de votre atelier en le partageant sur les médias 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 apparaîtra 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](mailto: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](mailto:La_logistique@aquops.qc.ca)

## Formats et durées des ateliers en **VIRTUEL**

### Appareil en mains

> 45, 60, 90 minutes

### Conférence

> 20, 45, 60, 90 minutes

### Emballer-moi/Ignite

> 11 minutes

Soumettez votre atelier

**SOPHIE RITCHOT**  
Responsable du traitement des inscriptions et des ateliers  
[ateliers@aquops.qc.ca](mailto:ateliers@aquops.qc.ca)

**Dates à retenir**

- 5 novembre 2020**  
Date limite de proposition d'atelier
- 25 novembre 2020**  
Confirmation des ateliers retenus
- 25 janvier 2021**  
Lancement du programme numérique  
Début des inscriptions
- 15 mars 2021**  
Confirmation officielle de la tenue des ateliers