

Programme — Ateliers « Allongés » Bloc A

Jeudi 21 mars 2019, 14 h 30

Axe 1 — Outils pour apprendre et enseigner

Ateliers d'exploration, mains sur les touches

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multidisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – David Belhassein – Margarida Roméro 	<p><i>STEAM</i> <i>CreaCube</i> : évaluation de la résolution de problèmes avec des robots pédagogiques</p>	<p>Dans le cadre de cet atelier, les participant(e)s évaluent la résolution de problèmes par le biais d'une activité où ils doivent réaliser la construction d'un véhicule à partir des cubes robotiques Cubelets.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Matière associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Sciences 	<ul style="list-style-type: none"> – Mathieu Charbonneau 	<p>Introduction à micro:bit</p>	<p>La programmation à l'écran, c'est bien. Mais programmer un micro-ordinateur qu'on peut manipuler, c'est mieux!</p> <p>Cet atelier propose une introduction à micro:bit, les mains sur les touches du clavier, les participant(e)s travaillant en binôme.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au préscolaire – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multidisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Caroline Daunais-D'Amours 	<p>J'ai 5 ans et je programme mieux que mes parents</p>	<p>Cet atelier propose de s'informer et de s'outiller afin d'inclure le codage à es pratiques pédagogiques!</p> <p>Plus de 50 % des métiers qu'exerceront les enfants demeurent inexistantes pour leurs parents. Il est donc important de commencer dès le préscolaire à enseigner le codage. Cet atelier permettra aux participant(e)s d'intégrer la programmation à leur planification de façon graduelle et amusante à l'aide de jeux, d'applications et de robots.</p> <p>À découvrir lors de l'atelier : <i>Bee-Bot</i>, <i>Scratch Jr</i>, <i>Wedo 2.0</i> et plusieurs autres, ainsi que des manières concrètes de les utiliser en classe.</p>

Axe 1 — Outils pour apprendre et enseigner

Ateliers d'exploration, mains sur les touches

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s, parents et professionnel(le)s de l'éducation (éducateurs spécialisés, orthopédagogues, orthophonistes) au primaire et au secondaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Audrey Dutilly, orthophoniste – Katherine Leclair, orthopédagogue 	<p>L'orthophonie et l'orthopédagogie à travers le jeu</p>	<p>Vous manquez de temps lors de vos périodes d'intervention pour explorer divers matériels éducatifs? Vous désirez diversifier votre pratique professionnelle avec le jeu? Vous souhaitez explorer les mathématiques autrement ou encore stimuler le langage de votre enfant à travers le jeu? Vous aimeriez rendre plus ludique la période des devoirs et des leçons avec votre enfant?</p> <p>Si oui, cet atelier est pour vous! Katherine Leclair et Audrey Dutilly présenteront différentes façons d'utiliser des jeux classiques ou pédagogiques faciles à trouver en magasin. Vous pourrez découvrir entre autres quelques-uns des nombreux apprentissages qu'un jeu peut générer!</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multidisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Chantal Fortin 	<p>PamTech : Escouade techno</p>	<p>Cet atelier propose la découverte de PamTech, une escouade technologique composée d'élèves de 1^{re}, 2^e et 4^e secondaire, qui apprennent, selon leurs goûts et passions, à utiliser des technologies innovantes afin de devenir des expert(e)s dans leur école.</p> <p>Le champ d'expertise de l'escouade PamTech : site Web, écran vert, réalité augmentée et virtuelle, codage, télévision interactive, etc. L'escouade diffuse en ligne des tutoriels (vidéos) ou les présente à l'école, par exemple en y tenant des kiosques ou en les faisant connaître dans l'<i>Info-TIC</i>, journal technologique pour les enseignant(e)s de l'école. Elle propose aussi des façons nouvelles de réussir en communication orale, de visiter un pays ou de comprendre les mathématiques.</p> <p>Grâce à cet atelier, les participant(e)s apprendront comment</p>

Axe 1 — Outils pour apprendre et enseigner

Ateliers d'exploration, mains sur les touches

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			favoriser la formation d'une escouade technologique dans leur école avec une intention pédagogique.
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multidisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Maxime Laflamme 	Pour des élèves informés : enseigner avec l'actualité	<p>Cet atelier vise à faire découvrir <i>SCOOP!*</i>, soit une façon originale d'enseigner avec l'actualité et de donner l'occasion aux élèves de développer les compétences du 21^e siècle grâce à des activités qui donnent un sens à leurs apprentissages.</p> <p>* Les guides pédagogiques <i>SCOOP!</i> permettent d'enseigner à partir de l'actualité et, ainsi, de contextualiser les apprentissages des élèves autour d'enjeux sociaux, économiques, scientifiques et historiques qui façonnent le monde dans lequel nous vivons. Chacun des scénarios proposés met en lumière divers objectifs pédagogiques, toutes disciplines confondues, et rend possible l'intégration des technologies comme source d'information ou outil de création.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Matières associées : <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes disciplines 	<ul style="list-style-type: none"> – Lisette Prince – Philippe Charlebois 	<i>Expédition Sagesse</i> , un jeu de philosophie pour aider au développement des compétences transversales.	<p>Cet atelier propose de découvrir le jeu <i>Expédition Sagesse*</i> et d'apprendre en quoi cet outil aide à développer les compétences transversales des élèves, notamment pour exercer leur jugement critique, pour coopérer et pour communiquer de façon appropriée. Plusieurs plateaux de jeu seront disponibles; les participants à l'atelier pourront tester le jeu.</p> <p>* Développé par l'association EphiScience avec l'expertise du Centre de recherche interdisciplinaire (CRI) à Paris, le jeu <i>Expédition Sagesse</i> s'adapte à l'âge, à l'expérience et au</p>

Axe 1 — Outils pour apprendre et enseigner
Ateliers d'exploration, mains sur les touches

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			<p>domaine de chaque classe, et se trouve en code source ouvert (<i>Open Source</i>) et est téléchargeable gratuitement.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Matières associées : <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes disciplines 	<ul style="list-style-type: none"> – Christelle Quesne 	<p>Créer un jeu d'évasion numérique avec <i>Genially</i></p>	<p>Cet atelier porte sur <i>Genially</i>, l'un des outils incontournables dans le monde de la création des jeux d'évasion pédagogiques, et sur son potentiel de création de contenus interactifs et de communication.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire – Matière associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Mathématiques 	<ul style="list-style-type: none"> – Jean-Pierre Rabatel 	<p><i>Le Chiffroscope</i>, un jeu mathématique sur la numération décimale de position</p>	<p>Lors de cet atelier, les participants pourront tester le jeu <i>Chiffroscope*</i>, qui s'adresse aux élèves de 6 à 11 ans et qui met en évidence les difficultés des élèves en numération. Pour les enseignants, il agit comme un révélateur des procédures conduisant à écrire un nombre.</p> <p>* Ce jeu est composé d'un dispositif d'objets connectés : du matériel tangible, numérique et un petit robot mobile. Les élèves manipulent directement les chiffres, les nombres et les unités de numération pour construire la numération décimale de position des nombres entiers et décimaux. La collaboration entre les élèves est favorisée par la structure du jeu et l'interaction directe entre tablettes.</p>

Axe 1 — Outils pour apprendre et enseigner

Ateliers d'exploration, mains sur les touches

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire – Thème associé : – Orientation scolaire et professionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> – Julie Rageot De Beurivage 	<p>Répondre aux besoins d'orientation par le numérique</p>	<p>Le numérique a-t-il sa place dans une démarche d'orientation? Bien sûr que oui!</p> <p>Cet atelier propose de découvrir un large éventail d'outils numériques* conçus pour les adolescent(e)s autant que pour les adultes. Ces outils touchent tous les besoins d'orientation, de la connaissance de soi à la prise de décision, en passant par la recherche d'informations et la réussite.</p> <p><i>* Enio, ISIP en ligne, Coach pour soi, Coursus en ligne...</i></p> <p>Tous ces outils peuvent apporter quelque chose de nouveau, d'important ou d'utile aux élèves. Il suffit de les connaître et, surtout, de savoir comment les utiliser à leur plein potentiel!</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multidisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Bryan Recher, cofondateur de MirageMake 	<p><i>Mirage Make</i> : outils pédagogiques et réalité augmentée</p>	<p>Et si une simple feuille de papier pouvait vous transporter dans un nouveau monde?</p> <p>Cet atelier propose d'en apprendre plus sur la réalité augmentée et l'éducation de demain en testant l'application Mirage Make!</p> <p>Un coffre-fort virtuel, des objets 3D, de la réalité virtuelle, de l'aide à la lecture pour les élèves DYS... et plus encore!</p> <p>La création de contenus pédagogiques en réalité augmentée ou en réalité virtuelle — en trois clics seulement — n'aura jamais été aussi facile!</p>