

Axe 2 — Innovations pédagogiques et technologiques

Potentiel et résultats de la pédagogie active, du Web 2.0, de la iClasse, de la classe inversée, de l'apprentissage mobile et des réseaux sociaux pour l'évolution et le renouvellement de l'axe enseignement-apprentissage

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"> <li>– Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s</li> <li>– Matière associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sciences</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Mathieu Charbonneau</a></li> </ul>	Le « blockchain » pour les nuls!	<p>On entend souvent parler de cryptomonnaie, de « bitcoin » et de « blockchain », mais qui comprend comment ça fonctionne?</p> <p>Cet atelier, qui s'adresse à tous, vise à présenter cette technologie qui a le potentiel de changer le monde de l'éducation et la façon dont elle peut le faire!</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s</li> <li>– Matière associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Français</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Julien Crémoux</a></li> <li>– <a href="#">Sandrine Descombes</a></li> <li>– <a href="#">Laetitia Vautrin</a></li> </ul>	Développer les compétences en littérature par l'utilisation des réseaux sociaux	<p>Cet atelier propose la découverte de projets captivants où il devient pertinent de bien écrire parce qu'on est lu pour de vrai par un destinataire!</p> <p>Détourner les réseaux sociaux au profit des apprentissages et placer les élèves dans des situations d'écriture autour de propositions pédagogiques en ligne, notamment avec trois projets (Défi-inférence, TwittenRimes, et Twoulipo) pour développer les compétences langagières et linguistiques de ces élèves, c'est possible!</p> <p>Les participant(e)s à l'atelier pourront entre autres découvrir en quoi le microblogage constitue un outil qui favorise non seulement le travail collaboratif au sein de la classe et entre « twittclasses », mais aussi l'enrichissement culturel grâce aux échanges avec des classes francophones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire</li> <li>– Approche associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pluridisciplinaire</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Mélanie Fenaert</a></li> <li>– <a href="#">Grégory Michnik</a></li> <li>– <a href="#">Geneviève Ponsonnet</a></li> </ul>	<i>Escape from Tortuga (Survive on Mars)</i>	<p>Cet atelier porte sur <i>Escape from Tortuga</i>, un « <i>escape game</i> » semi-virtuel et pluridisciplinaire qui propose la découverte de l'univers du jeu sérieux éducatif <i>Survive on Mars</i> et d'outils numériques pédagogiques.</p> <p>*Atelier limité à 15 personnes</p>

## Axe 2 — Innovations pédagogiques et technologiques

### Potentiel et résultats de la pédagogie active, du Web 2.0, de la iClasse, de la classe inversée, de l'apprentissage mobile et des réseaux sociaux pour l'évolution et le renouvellement de l'axe enseignement-apprentissage

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			La mission des élèves qui font l'expérience de ce jeu consiste à s'échapper de la base martienne pirate où ils sont détenus! Pour ce faire, ils ont besoin de leurs connaissances sur la planète Mars, de leur logique et de leur esprit d'équipe!
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s</li> <li>– Approche associée :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pluridisciplinaire</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Pierre Florek</a></li> </ul>	Un « <i>escape game</i> » sur tablette pour motiver les élèves	<p>Comment créer un « <i>escape game</i> » sur une simple tablette?</p> <p>Cet atelier aborde la création d'un jeu d'évasion, d'une vidéo teaser, d'une image interactive sur tablette permettant de résoudre plusieurs énigmes interactives « débloquées » par des codes et des cadenas virtuels déterminés au fur et à mesure. Il propose de découvrir comment la création d'un « <i>escape game</i> » permet de faire un bilan sur les notions acquises en classe et d'obtenir des résultats particulièrement positifs (ex. : les élèves qui prennent part à cette activité, laquelle est adaptable à tous les niveaux et à toutes les matières, se sentent impliqués dans la création du jeu et sont très volontaires).</p> <p>Les participants à l'atelier pourront tester un « <i>escape game</i> » avec une simple tablette.</p> <p>*Atelier limité à 15 personnes</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire et postsecondaire</li> <li>– Matières associées :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Toutes disciplines</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Émilie Lebret</a></li> <li>– <a href="#">Christelle Quesne</a></li> </ul>	<i>Le collectionneur</i> , un jeu d'évasion : formation pour se lancer dans la création du vôtre	<p>Cet atelier propose aux participants une expérience immersive et captivante grâce à laquelle ils apprendront à créer leur propre jeu d'évasion en résolvant des énigmes.</p> <p>Le jeu <i>Le collectionneur</i> mènera les participant(e)s de l'atelier sur les traces d'un tueur dont il leur faudra déjouer les plans. Arriveront-ils à s'échapper dans le temps imparti et à résoudre le mystère?</p> <p>*Atelier limité à 15 personnes</p>

## Axe 2 — Innovations pédagogiques et technologiques

### Potentiel et résultats de la pédagogie active, du Web 2.0, de la iClasse, de la classe inversée, de l'apprentissage mobile et des réseaux sociaux pour l'évolution et le renouvellement de l'axe enseignement-apprentissage

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"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire</li> <li>– Matière associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Français</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Josiane Morel</a></li> <li>– <a href="#">Anne Sardier</a></li> </ul>	<p>Co-construction des dispositifs didactiques pour impliquer les enseignant(e)s dans des communautés de pratique</p>	<p>Cet atelier propose une présentation de la démarche de travail collaboratif grâce à laquelle deux actions de recherche* ont pu être mises en place dans deux circonscriptions rurales différentes en France.</p> <p>Les participant(e)s à l'atelier pourront entre autres découvrir que les dispositifs engagés pour ce faire ont non seulement mobilisé différents acteurs de l'éducation, mais aussi permis d'offrir aux enseignant(e)s des sessions de formation reliées à cette recherche-action et de mobiliser ces enseignant(e)s en créant des communautés de pratiques. La tenue de cet atelier donnera également l'occasion de proposer des éléments de réflexion quant à la mise en œuvre de dispositifs de recherche-action-formation.</p> <p>* Le dispositif École en réseau (EER) mis en place entre autres par l'Université Laval a donné lieu à plusieurs actions de recherche déployées en France par le laboratoire ACTÉ.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire</li> <li>– Approche associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pluridisciplinaire</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Jean-Pierre Rabatel</a></li> </ul>	<p><i>Insectophagia</i>, un jeu pour apprendre autrement</p>	<p>Cet atelier porte sur <i>Insectophagia</i>, un jeu de rôle numérique pluridisciplinaire qui s'adresse à des élèves de 15-16 ans. Il immerge les joueurs dans un contexte proche du réel. Les joueurs doivent résoudre avec le savoir-faire, les méthodes, les connaissances et les valeurs du professionnel qu'ils incarnent, des problèmes complexes dont la résolution ne conduit pas à une réponse unique.</p> <p>Un temps d'échanges avec les participants permettra d'identifier les apports du jeu dans les apprentissages des élèves, les difficultés, problématiques et questionnements qu'il pose, l'intérêt d'un tel dispositif, les éléments essentiels de ludification, la mise en œuvre du jeu et son adaptation au contexte des établissements des participants.</p>

## Axe 4 — Quelle école pour la vie?

### Partages, réflexions et solutions reliés au leadership et aux enjeux de gestion des organisations

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"> <li>– Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s</li> <li>– Approche associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pluridisciplinaire</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Vincent Joseph Durocher</a></li> </ul>	<p>Les jeux vidéo : destructeurs ou prometteurs?</p>	<p>Obésité, déficit d'attention, problèmes émotionnels, incitation à la violence, manque de responsabilité et de réalisme... Les jeux vidéo sont accusés de tous les maux depuis de nombreuses années. Mais qu'en est-il vraiment? Pourquoi fascinent-ils tant les jeunes? Que vont-ils chercher dans ces jeux qu'ils ne semblent trouver nulle part ailleurs?</p> <p>Certains prétendent que la communauté mondiale des joueurs(-euses) en ligne constitue une ressource inégalée pour l'avenir de notre planète. D'autres avancent que cette communauté peut résoudre de vrais problèmes tels que la faim dans le monde, la pauvreté, les changements climatiques, etc. Par exemple, en 2008, des joueurs ont réussi à trouver en dix jours le code pour une protéine, pour un remède au SIDA, grâce à un jeu mis en ligne, là où des scientifiques avaient échoué pendant des années.</p> <p>Cet atelier propose de réfléchir sur les éléments qui fascinent tant de gens dans les jeux vidéo, pour parvenir éventuellement à les intégrer dans des pratiques pédagogiques ou des situations d'apprentissage, de façon à maintenir la motivation et l'intérêt des jeunes dans les écoles. Nous montrerons quels sont ces éléments, comment mieux les comprendre à la lumière des résultats récents de la recherche sur le développement du cerveau des adolescents, et comment les intégrer dans des situations d'apprentissage.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tou(te)s enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation confondu(e)s</li> <li>– Approche associée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pluridisciplinaire</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Jean-Nicolas Proulx</a></li> </ul>	<p>Les enjeux concernant l'intégration pédagogique des jeux numériques en contexte scolaire</p>	<p>Avec l'intention d'augmenter la motivation des apprenant(e)s, de plus en plus d'enseignant(e)s ont recours aux jeux numériques en contexte scolaire. Cependant, les recherches indiquent que l'intégration des jeux numérique en classe ne garantit pas nécessairement une hausse de la motivation ou des apprentissages.</p>

#### Axe 4 — Quelle école pour la vie?

##### Partages, réflexions et solutions reliés au leadership et aux enjeux de gestion des organisations

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			Cet atelier propose une présentation de ce contexte particulier et vise à explorer différents mythes concernant l'intégration des jeux numériques en classe et les diverses manières de les intégrer en contexte scolaire, ainsi qu'à analyser des moyens pour augmenter l'efficacité de ce processus d'intégration.