

## Axe 3 — Expériences et actions

Témoignages sur des situations d'enseignement-apprentissage,  
des projets, des démarches et des expériences concrètes d'intégration des TIC

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="#">David Belhassein</a></li> <li>– <a href="#">Margarida Romero</a></li> </ul>	SmartCityMarker	<p>Nous envisageons l'école comme un écosystème de la ville qui peut agir en laboratoire d'idées créatives pour faire face aux enjeux collectifs. L'école permet le développement du sens collectif et l'appartenance citoyenne, dans un contexte où les savoirs disciplinaires et le développement des compétences se conjuguent dans l'exigence et l'engagement. Le développement des compétences du XXI<sup>e</sup> siècle comme la créativité, la collaboration, la résolution de problèmes, la pensée critique et la pensée informatique doivent permettre le développement du plein potentiel des élèves comme citoyens du XXI<sup>e</sup> siècle. Cette citoyenneté créative vise à développer l'engagement des élèves, des enseignants et des parents dans le développement de solutions pour les enjeux citoyens de la société du XXI<sup>e</sup> siècle : du développement durable à l'inclusivité, en passant par les enjeux du numérique dans les métiers de demain (robotique, intelligence artificielle, données massives).</p> <p>Cet atelier est l'occasion, pour David Belhassein et Margarida Romero, de présenter des exemples de défis technocratifs, dans le cadre du projet #SmartCityMaker, développés au Québec et en France et qui engagent les élèves dans une démarche de conception collaborative (<i>codesign</i>) et de fabrication physico-numérique (<i>maker education</i>) pour repenser les enjeux de la ville d'aujourd'hui et de demain.</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 :</li> <li>– Pluridisciplinaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Jean Desjardins</a></li> </ul>	Des pistes pour intégrer le jeu en classe : les mécanismes de jeu en classe et la ludification	Ludifier, c'est scénariser les activités de son cours dans une suite de défis, tout en donnant vie à une histoire. Le thème, souvent une métaphore sur les apprentissages à réaliser, peut symboliser le parcours ou l'objectif à atteindre. Puis, en misant sur des dynamiques de jeux (niveaux, quêtes, récompenses, etc.), les apprenants surmontent les obstacles, ils s'engagent davantage ou bien ils réalisent les apprentissages culturels que renferme le thème choisi.

### Axe 3 — Expériences et actions

#### Témoignages sur des situations d'enseignement-apprentissage, des projets, des démarches et des expériences concrètes d'intégration des TIC

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			Lors de l'atelier, les animateurs présenteront un exemple au moyen de l'outil de parcours de défis <a href="#">Deck.Toys</a> .
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire</li> <li>– Matière associée :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Langues</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Julie Durand</a></li> <li>– <a href="#">Marilou Saulnier</a></li> </ul>	Minecraft en classe, c'est juste un prétexte!	<p>Nous souhaitons vous partager notre expérience avec Minecraft en classe d'anglais langue seconde. Nous estimons que pendant ce projet, près de 100% des élèves étaient engagés à plus de 85% du temps de classe, et ce pendant plus de 12 périodes consécutives!</p> <p>Nous vous démontrerons comment nous avons augmenté le temps de communication en anglais de façon significative, utilisé l'écriture collaborative, incité à la lecture de textes authentiques, intégré les notions grammaticales, pratiqué la ludification, la différenciation, l'autoévaluation, l'évaluation par les pairs et la rétroaction immédiate, favorisé la pensée critique, la collaboration et la créativité et permis l'allègement de la tâche de correction des trois compétences. Nous vous présenterons à cet égard les portfolios de rétroaction personnalisés et vous partagerons les défis rencontrés dans la réalisation du projet.</p> <p>Tous les outils vous seront partagés afin que vous puissiez adapter le projet à vos besoins.</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="#">Mélanie Fenaert</a></li> </ul>	SKP de S'Cape, un « <i>escape game</i> » pour se former aux jeux d'évasion pédagogiques	<p>L'équipe de S'Cape* propose un atelier très spécial qui permet non seulement d'apprendre en jouant, mais aussi de comprendre, en les vivant, la démarche, l'architecture et les objectifs d'un jeu sérieux d'évasion. L'objectif poursuivi : que chaque participant(e) à l'atelier s'approprie les éléments constitutifs d'un jeu d'évasion et puisse réinvestir les acquis lors d'une future ou prochaine création, que ce soit avec des élèves ou en formation, de l'école maternelle à l'université.</p> <p>*Le site Web <i>S'Cape</i> a été créé à la suite des premières formations sur le jeu d'évasion pédagogique mises en place par l'académie de Créteil en 2015, afin</p>

### Axe 3 — Expériences et actions

#### Témoignages sur des situations d'enseignement-apprentissage, des projets, des démarches et des expériences concrètes d'intégration des TIC

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animateur(s) ou animatrice(s)	Nom de l'atelier	Description
			<p>de valoriser le travail des enseignant(e)s. Il s'est progressivement enrichi de nombreuses ressources, ainsi que d'articles d'analyse de jeux sérieux d'évasion et d'aide à la création. La scénarisation se présentant parfois comme une source d'appréhension pour les enseignant(e)s désireux(-euses) de se lancer dans l'aventure du jeu d'évasion, il s'agit de les inviter à réfléchir à la structure même d'un défi évasion, en en reconstituant l'organigramme par un processus de « <i>learning by doing</i> ».</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 préscolaire et au primaire</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="#">Julie Fortin</a></li> </ul>	PraTIC innovantes : dès la maternelle, voir grand!	<p>Cet atelier est l'occasion de rencontrer Julie Fortin pour discuter de sa pratique enseignante quotidienne dans une « classe iPad » au préscolaire. C'est aussi l'occasion de découvrir les projets collaboratifs en réseau qu'elle a mis en place avec ses élèves non-lecteurs / non-scripteurs en utilisant des TIC innovants et accessibles aux plus jeunes.</p> <p>Comment est-il possible d'aborder des projets d'envergure selon une approche ludique? Quels apprentissages sont faits par les élèves dans une démarche de projets collaboratifs? Ont-ils des limites? Si oui, quelles sont-elles et quoi faire pour les respecter? Ce sont là quelques-unes des questions qui alimenteront les discussions lors de l'atelier.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire et au secondaire</li> <li>– Matières associées :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Français</li> <li>○ Mathématiques</li> <li>○ Technologies</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Emma Le Pellec</a></li> </ul>	Le tapis de danse littéraire	<p>Et si nous faisons danser les élèves?</p> <p>Cet atelier porte sur un projet de création d'un tapis de danse associé à un jeu de labyrinthe conçu d'après une œuvre littéraire étudiée en classe.</p> <p>Ce projet multidisciplinaire mené en classe de 5<sup>e</sup> année du primaire (CM1) est facilement adaptable aux classes du secondaire.</p>

### Axe 3 — Expériences et actions

#### Témoignages sur des situations d'enseignement-apprentissage, des projets, des démarches et des expériences concrètes d'intégration des TIC

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>○ Musique</li> <li>– Approche associée :</li> <li>– Multidisciplinaire</li> </ul>			<p>Depuis l'écriture du scénario jusqu'à la création du jeu sur le logiciel <i>Scratch</i> et l'utilisation de <i>Makey Makey</i>, toutes les étapes seront détaillées et expliquées pour vous accompagner dans la création de votre tapis de danse mais également pour montrer qu'il ne faut pas être un expert en programmation pour créer un projet original en partant de zéro.</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>○ Éthique</li> </ul> </li> <li>– Thème associé : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dynamique de classe</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="#">Vicky Mercier</a></li> </ul>	<p><i>Duos Multiples</i>, le jeu coopératif aux multiples applications pédagogiques!</p>	<p>Cet atelier porte sur <i>Duos Multiples</i>, un jeu qui permet de faire l'expérience de « l'intelligence collective » pour valoriser les différences, augmenter les compétences sociales des élèves et stimuler les interactions positives entre eux.</p> <p>Plus qu'un jeu, <i>Duos Multiples</i> est une occasion de vivre la coopération, de reconnaître l'autre, de transformer les différences en complémentarités et de stimuler des échanges positifs. Et tout cela, en s'amusant beaucoup!</p> <p>Les participant(e)s à l'atelier découvriront les possibilités d'utilisation du jeu <i>Duos Multiples</i> en classe et les bienfaits du jeu sur le développement des habiletés de coopération des enfants, et repartiront avec des pistes d'intervention pédagogique inspirantes!</p>
<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="#">Jessyca Tretola</a></li> </ul>	<p>Jouer pour apprendre la grammaire à l'école</p>	<p>Comment penser et fabriquer un jeu pour que les élèves se positionnent dans la pédagogie active?</p> <p>L'objectif de cet atelier est d'inviter les participant(e)s à se mettre en situation de classe par le biais de la pédagogie active et du numérique. Pour ce faire, plusieurs jeux seront proposés (dont le jeu <i>Cluedo</i> revisité pour travailler le passé composé, et le jeu des fusées pour travailler sur les compléments de nom). Une période d'échanges est également prévue pour réfléchir aux possibilités de réinvestissement (numérique ou autres).</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> <li>– Matières associées :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Français</li> <li>○ Arts</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anne-Marie Aubé</li> <li>– <a href="#">Anne Deslauriers</a></li> </ul>	Réflexion et création : pour faire face aux enjeux du XXI <sup>e</sup> siècle	<p>Nous assistons actuellement à la dégradation de notre environnement social et écologique. Ces bouleversements affectent des populations, laissent des traces sur des sociétés et détériorent les milieux de vie. Comment l'éducation artistique, qui porte parfois les préjugés d'une discipline de loisirs, peut-elle réagir face à ces enjeux?</p> <p>Cet atelier de création fera suite à la communication présentée dans le cadre des Gigaoctets de culture au REFER le 22 mars 2019. Durant cet atelier, les participant(e)s découvriront comment le traitement de questions sensibles nourrit le processus de réalisation d'un projet scolaire et s'arrime parfaitement au plaisir de l'activité créatrice.</p>