

**Programme — Ateliers « Espressos »
Jeudi 21 mars 2019**

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire et au secondaire : <ul style="list-style-type: none"> ○ en adaptation scolaire ○ avec des élèves DYS 	<ul style="list-style-type: none"> – Henry Arnould 	<p><i>L'écosystème Ludinautes</i>, un TOUT NOUVEAU concept pédagogique numérique au service des enfants présentant des troubles DYS!</p>	<p>Cet atelier propose une présentation de l'écosystème <i>Ludinautes</i>, un ensemble de jeux vidéo pour favoriser le repérage scolaire et la remédiation de la dyslexie.</p> <p>Les trois jeux vidéo en question s'adressent aux enfants dyslexiques, dysorthographiques, dyscalculiques et dyspraxiques. Le but : permettre le plus tôt possible le repérage de ces troubles cognitifs et une démarche de remédiation.</p> <p>L'atelier permet donc aux participants de découvrir l'écosystème <i>Ludinautes</i>, destiné aux enfants de 6 à 12 ans, qui se compose d'une plateforme en ligne (www.ludinautes.com), d'un jeu vidéo d'aventure en 3D dans la galaxie, disponible sous PC, MAC et tablette, d'un jeu vidéo en réalité virtuelle (VR), compatible avec le casque Oculus GO, spécialement pensé pour les dyspraxiques, et d'une application en réalité augmentée (AR) pour aider les enfants dysorthographiques et dyscalculiques.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation en adaptation scolaire et au secondaire – Matières associées : <ul style="list-style-type: none"> ○ Français ○ Univers social ○ Éthique 	<ul style="list-style-type: none"> – Karina Bilodeau 	<p>La classe monde</p>	<p>Cet atelier propose une présentation du projet Faire le tour du monde en 180 jours de classe.</p> <p>Depuis l'année scolaire 2017-2018, les élèves de la classe de persévérance en continu de l'école secondaire de la Rencontre de Saint-Pamphile font le tour du monde grâce aux technologies numériques. Des rencontres virtuelles combinées au visionnage de reportages documentaires les amènent à découvrir les différentes</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> ○ Arts – Approche associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Projet multidisciplinaire 			<p>cultures des francophones autour du monde. Un livre a été produit au terme de la première année d'expérimentation de ce projet. En 2018-2019, des éléments de réalité virtuelle présentés en réalité augmentée s'ajoutent à ce tour du monde, qui se poursuit.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au préscolaire et au primaire – Matières associées : <ul style="list-style-type: none"> ○ Français ○ Mathématiques – Thème associé : <ul style="list-style-type: none"> ○ Fonctions exécutives 	<ul style="list-style-type: none"> – Anik Bois 	<p>Jouer pour développer ses fonctions exécutives</p>	<p>Cet atelier permet de découvrir le <i>Guide des jeux éducatifs</i> réalisé par Anik Bois, orthopédagogue, à l'attention des parents et des enseignants qui souhaitent participer au développement des habiletés scolaires des enfants du préscolaire et du primaire!</p> <p>Ce guide est réédité chaque année depuis 2016 grâce à la collaboration de plusieurs professionnels de l'éducation (orthopédagogues, orthophonistes et neuropsychologues). Il présente près d'une cinquantaine de jeux éducatifs utilisables en classe et à la maison pour optimiser le développement des fonctions cognitives.</p> <p>Les jeux y sont classés en trois catégories : habiletés langagières, lecture et écriture; résolution de problèmes, raisonnement et mathématiques; attention, mémoire et fonctions exécutives.</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>Session Ignite — Outils de programmation</p>	<p>Une minute par outil — « top chrono » — pour une présentation à débit rapide!</p> <p>Cet atelier propose une session Ignite pour découvrir en 20 diapositives les 20 meilleurs outils pour apprendre à programmer en 20 minutes.</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire Matière associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Français 	<ul style="list-style-type: none"> – Anthony Charbonneau Grenier 	<p>Aborder la poésie de façon innovante</p>	<p>Difficile à enseigner, la poésie? Inaccessible, dépassée, plate? Pas avec <i>Tout à coup — la poésie</i>. Cette ressource numérique gratuite permet d'aborder la poésie en classe de façon innovante et dynamique grâce à une sélection de poèmes inédits composés spécialement pour les adolescents par des auteurs contemporains. Qui plus est, elle est conçue pour répondre aux objectifs d'apprentissage au secondaire.</p> <p>Cet atelier vise à apprendre comment utiliser les contenus textuels, audio, vidéo ou interactifs de la ressource <i>Tout à coup — la poésie</i> pour faire découvrir et aimer la poésie québécoise aux élèves.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire – Matière enseignée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Français 	<ul style="list-style-type: none"> – Nathalie Couzon – Caroline Duret 	<p>Revivifier l'enseignement de la littérature</p>	<p>Comment les technologies numériques entrent-elles dans le dispositif didactique afin de constituer un scénario pédagogique propre à favoriser une nouvelle posture de lecteur-scripteur en classe de lettres?</p> <p>Voici l'objectif de cet atelier qui propose une présentation de plusieurs activités menées au secondaire ces dernières années. Celles-ci ont pour enjeu commun de chercher à créer un rapport nouveau à la lecture et à l'écriture, par une pratique plus incarnée, plus vivante de la littérature. Il s'agit notamment, grâce aux outils numériques et à l'iPad en particulier, de modifier sensiblement la nature des tâches, en faisant de la salle de classe un véritable laboratoire d'expériences littéraires, propice à un apprentissage profond.</p> <p>Qu'elle s'affiche sur un réseau social, sous la forme d'une cartographie en ligne ou d'une bande dessinée réalisée sur iPad, l'œuvre écrite, ou réécrite, par les élèves est le témoignage d'une</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
			<p>implication réelle dans les apprentissages et d'une appropriation authentique du phénomène littéraire.</p> <p>Les participant(e)s pourront découvrir, à travers des exemples concrets de pratiques, des perspectives sur un renouvellement possible de l'enseignement des lettres grâce aux outils numériques, et à la tablette en particulier.</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 : - Français 	<ul style="list-style-type: none"> - Julien Crémoux - Sandrine Descombes 	<p>Le jeu <i>Minetest</i> au service de projets collaboratifs pluridisciplinaires : comment se lancer et passer de l'activité intraclasse au projet interclasse</p>	<p>Comment mettre le jeu <i>Minetest</i> au service de projets collaboratifs pluridisciplinaires?</p> <p>C'est ce que cet atelier permet de découvrir, ainsi que plusieurs activités de classe et projets comme <i>Minecity</i> et <i>Minestory</i>. C'est aussi l'occasion d'imaginer un projet et de se lancer dans <i>Minetest</i>.</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"> o Français 	<ul style="list-style-type: none"> - Jessica Doyon - Roxanne Godin - Hoang-Yen Pham 	<p><i>Animots</i> : un jeu sérieux sur l'orthographe</p>	<p>Cet atelier porte sur un projet mené par des étudiantes de l'Université Laval en technologie éducative. Il s'agit d'un jeu sérieux conçu pour les élèves au primaire qui vise à apprendre l'orthographe de manière ludique et différente.</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"> o Sciences 	<ul style="list-style-type: none"> - Mélanie Fenaert - Grégory Michnik 	<p><i>Survive on Mars</i> — Bienvenue sur Arès XVI</p>	<p>Cet atelier propose la découverte du jeu sérieux <i>Survive on Mars</i>, grâce auquel chacun des participant(e)s peut incarner un personnage et débarquer sur Mars pour y découvrir la base Arès XVI.</p> <p>D'une durée de 20 minutes, l'atelier leur permet de se familiariser avec le fonctionnement du jeu.</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire – Matière associée : <ul style="list-style-type: none"> ○ Mathématiques 	<ul style="list-style-type: none"> – Pierre Florek 	La réalité virtuelle en classe	<p>Les élèves peuvent désormais imaginer, créer, coder des univers 3D et interagir dans ces univers. Mais comment apporter une nouvelle dimension aux parcours éducatifs pour donner envie aux élèves de s'investir davantage à l'école?</p> <p>Les participant(e)s à cet atelier pourront non seulement tester avec un casque VR des visites et des parcours interactifs, mais aussi apprendre à en créer facilement. L'atelier leur permettra de découvrir un nouveau monde numérique!</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au secondaire : <ul style="list-style-type: none"> ○ en adaptation scolaire – Matière associée : – Mathématiques 	<ul style="list-style-type: none"> – Vincent Journeaux 	La méthode heuristique en mathématiques	<p>L'apprentissage des mathématiques de manière ludique et bienveillante : la méthode heuristique en mathématiques!</p> <p>Cet atelier est l'occasion de mettre en avant les aspects positifs de la méthode heuristique pour des élèves en difficulté et de présenter divers jeux à utiliser en classe durant des séquences d'apprentissage.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire (3^e cycle) et au secondaire (1^{er} cycle) – Approche associée : – Pluridisciplinaire 	<ul style="list-style-type: none"> – Josiane Morel 	Une webradio pour développer les compétences langagières orales	<p>Dans le contexte géographique de région éloignée où les effectifs scolaires des classes d'élèves âgés de 10 à 13 ans ne favorisent pas les échanges oraux entre pairs est né le projet de l'élaboration d'une webradio entre classes éloignées. L'atelier présentera le dispositif de recherche-action, impliquant dix classes qui ont travaillé sur les genres discursifs oraux de l'enquête, de l'interview du débat et de la mise en voix. Seront également présentés les travaux élaborés par la communauté enseignante lors de stages de formation continue qui ont été mis en œuvre dans les classes pour édifier une WEBRADIO collective favorisant les compétences langagières orales et</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
			développant les capacités d'écoute des communautés apprenantes ainsi constituées.
<ul style="list-style-type: none"> - Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation au primaire - Matière associée : - Français 	<ul style="list-style-type: none"> - Nanomonx 	<i>La Constellation de l'Ours</i> , un écosystème de création littéraire et artistique pour les élèves du primaire	<p>Les participants seront amenés à découvrir <i>La Constellation de l'Ours</i>, une application ludo-éducative qui offre aux jeunes un environnement de création de monde au sein de leurs univers préférés. L'élève invente des histoires à l'aide des centaines d'éléments visuels fournis avec le jeu (châteaux, base lunaire, villes, etc.) et en rédigeant des textes associés à ces éléments (narratif, descriptif, dialogues, etc.). L'écriture est favorisée par une intégration totale dans les mécanismes de jeu; elle n'est donc jamais une corvée, mais fait partie intégrante du plaisir de jouer.</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"> o Toutes disciplines 	<ul style="list-style-type: none"> - Geneviève Ponsonnet 	CartExos	<p>Cet atelier porte sur CartExos, un projet lancé en France avec des enseignant(e)s de physique-chimie au secondaire. Le projet a reçu un très bon accueil dans de nombreux colloques, dont celui de Ludovia et d'EducaTec.</p> <p>Il s'agit de créer des fiches d'exercices avec leur correction augmentée en vidéo, ainsi que des « coups de pouce » qui permettent à l'élève de travailler en autonomie en classe. L'idée est de mettre ces fiches à disposition de tous, sur un site Web. Déjà, une quarantaine d'enseignant(e)s participent à ce projet, ainsi que des collègues d'autres disciplines qui rejoignent le groupe. Pourquoi pas vous?</p> <p>Pour se faire une idée du projet, voir cette page Web du site <i>CartExos</i> : https://sites.google.com/view/cartexos/accueil</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<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>La pascaline et la e-pascaline :</i> écrire les nombres et calculer autrement</p>	<p>Cet atelier propose la découverte de la pascaline, une petite machine à engrenage qui permet l'écriture de nombres et la réalisation de calculs, ainsi que de sa version numérique, soit la e-pascaline.</p> <p>La pascaline, qui s'adresse aux élèves de 6-7 ans, est donc déclinée en deux versions, matérielle (adaptation de la machine de Pascal) et numérique, et permet de travailler les premiers nombres et calculs.</p> <p>L'atelier s'organise autour de la manipulation et de l'utilisation de l'objet pascaline, puis de sa version numérique, que les participants téléchargent sur leur PC, tablette ou téléphone. L'usage de la pascaline nécessite de nombreuses actions et contrôles, de la part de l'utilisateur, d'une autre nature que ceux d'une calculette.</p> <p>Les échanges qui suivront contribueront à la réflexion sur l'intérêt d'un tel dispositif et les usages possibles en classe.</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"> – Christophe Rodo 	<p><i>La Tête Dans Le Cerveau :</i> un podcast parlant de neurosciences comme exemple de pratique innovante</p>	<p>Cet atelier porte sur <i>La Tête Dans Le Cerveau</i>, un podcast hebdomadaire qui, à travers l'actualité de la recherche scientifique, des études de cas surprenantes et des histoires fascinantes, invite à découvrir les mystères et les secrets du cerveau tout en amorçant une réflexion sur la science et la recherche.</p> <p><i>La Tête Dans Le Cerveau</i> constitue également un support qui permet le partage des connaissances. Par sa forme et sa périodicité (chronique hebdomadaire), il invite à la mémorisation de certaines connaissances. De plus, son utilisation peut être un bon moyen pour favoriser certains apprentissages.</p>

Public cible et discipline(s), approche(s) ou thème(s) associé(s)	Animatrice(s) ou animateur(s)	Nom de l'atelier	Description
<ul style="list-style-type: none"> - Enseignant(e)s et professionnel(le)s de l'éducation à la maternelle et au primaire - Matière associée : - Français 	<ul style="list-style-type: none"> - Anne Sardier 	Classes en réseau et apprentissages lexicaux : la devinette lexicale	<p>Cet atelier propose de découvrir une recherche-action-formation* qui s'est déroulée en France dans un département rural (le Cantal, dans la région Auvergne-Rhône-Alpes) et grâce à laquelle a été mise en œuvre une démarche inspirée du dispositif École en réseau (EER) instauré entre autres par l'Université Laval.</p> <p>* Les chercheuses liées à cette recherche-action-formation ont analysé les apprentissages linguistiques des élèves, le rôle des échanges en réseau sur le développement de la compétence lexicale d'élèves de classes rurales (9-11 ans). Elles ont notamment tenté de comprendre de quelle façon les échanges à distance ont favorisé le développement de cette compétence quand les élèves étaient peu nombreux dans leur niveau de classe (moins de huit élèves).</p> <p>L'atelier sera également l'occasion de discuter du concept de devinette lexicale dans le cadre de la classe à distance, en plus de présenter et de discuter des résultats encourageants de cette recherche-action-formation.</p>