



PROGRAMME

Colloque de
l'École en réseau
2023

**S'appuyer sur
les données issues
de la recherche
en classe :
Pourquoi?
Comment?**

LE 22 SEPTEMBRE 2023

EN COMODALITÉ

Inscription obligatoire pour participer en
présentiel ou en ligne aux différentes activités
de la journée
[CLIQUEZ ICI](#)

Principal partenaire :

Éducation
Québec 

Thématique du colloque : ***S'appuyer sur les données issues de la recherche en classe : Pourquoi? Comment?***

Le Référentiel de compétences professionnelles de la profession enseignante (MEQ, 2020) expose l'importance de la recherche dans les milieux scolaires. D'abord, durant la formation initiale puis tout au long de la vie professionnelle. Mais entre données probantes, métaanalyses et recherches participatives, comment s'y retrouver? Où consulter des résultats de recherches? Comment les interpréter? Et comment les transposer en contexte de classe? La thématique 2023 du colloque de l'ÉER « ***S'appuyer sur les données issues de la recherche en classe : Pourquoi? Comment?*** » valorise une rencontre entre les milieux de la recherche et scolaires. La **conférence d'ouverture** alliera des acteurs de ces milieux qui aborderont l'historique de la recherche en sciences de l'éducation, les principaux types de recherche et leur accès en donnant des exemples concrets d'utilisation de données issus de la recherche en classe.

Tout au long de la journée, un grand nombre d'**ateliers** seront offerts en commodalité. Que vous y assistiez en présentiel ou en ligne, vous pourrez interagir avec les animateurs et les participants. Enfin, ne manquez pas **l'activité de clôture** qui vous proposera des pratiques gagnantes pour planifier votre développement professionnel tout au long de l'année 2023-2024.



*L'apprentissage tout au long de la vie signifie apprendre des autres et avec les autres dans le cadre d'un processus non seulement éducatif, mais aussi social...
UNESCO (2021)*

L'École en réseau (ÉER) a pour mission d'enrichir l'environnement éducatif et soutenir l'innovation pédagogique des apprenants avec une programmation d'activités en réseau notamment par des approches pédagogiques collaboratives variées. L'ÉER c'est « **Collaborer pour apprendre** » pour favoriser le développement des compétences disciplinaires et des dimensions de la compétence numérique. Tel que l'illustre le visuel du modèle pédagogique, l'ÉER ce sont des personnes qui collaborent pour apprendre à travers différentes activités interclasses ou de développement professionnel. Le modèle circulaire est composé de trois volets : **la communauté d'apprenants, l'apprentissage et les activités en réseau**. Ces trois volets sont d'importance égale. Imprégné de ce modèle, le colloque de l'ÉER est une activité de développement professionnel unique puisqu'il se veut un prolongement des réseaux de vos milieux. Tout d'abord par la présentation d'activités en réseau inspirantes et adaptables, puis par l'appropriation de l'utilisation de différents outils collaboratifs au service d'apprentissages en réseau et enfin par la coconstruction d'activités à vivre en réseau au cours de l'année.



INTENTIONS DU COLLOQUE

Le colloque de l'ÉER vous permettra de vous former, de vous inspirer ou de développer des projets. Ces catégories vous guideront dans vos choix d'atelier selon vos besoins et intentions..

- La catégorie **se former** vous permettra de vous familiariser avec des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs;
- La catégorie **s'inspirer** vous permettra de vous inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER;
- La catégorie **développer** vous permettra de collaborer à la construction d'un projet qui sera offert au cours de l'année 2023-2024;

Le colloque de l'ÉER s'adresse à toutes personnes intéressées par le travail en réseau, que vous soyez enseignants, conseillers pédagogiques, directions et autres professionnels scolaires et partenaires extrascolaires. Cette année, le colloque de l'ÉER est offert en commodité à l'École de la Ruhe à Magog. Vous pourrez donc choisir de participer en ligne ou en présence aux ateliers offerts. Les participants en ligne recevront par courriel les liens de visioconférence pour participer aux différentes activités une fois leur inscription complétée. **Pour vous inscrire au colloque du 22 septembre, [CLIQUEZ ICI](#)**

Dans le programme de la journée, la clientèle visée et le niveau scolaire sont inscrits à titre indicatif, il n'y a aucune restriction d'inscription.

Note aux lecteurs : Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.



Les animateurs et les participants au Colloque de l'École en réseau pourront demander un badge du CADRE21 reconnaissant leur formation continue



L'équipe de l'École branchée est heureuse d'offrir un numéro du magazine École branchée .



HORAIRE DU COLLOQUE DU 22 SEPTEMBRE 2023

ACCUEIL DES PARTICIPANTS ET CONFÉRENCE D'OUVERTURE

7 h 15 à 8 h 10	Accueil des participants à l'École de la Ruche et remise des cocardes
7 h 50 à 8 h 10	Accueil des participants à distance
8 h 15 à 9 h 30	Mot de bienvenue et conférence d'ouverture

PAUSE - 9 h 30 à 9 h 45

Bloc A 9h45 à 10h45	A-1	Tâches authentiques en mathématique au secondaire - Local : 2008
	A-2	Biblius un monde à découvrir - Local : 2009
	A-3	L'apprentissage en profondeur : quand l'exploitation du numérique devient un levier pour repenser l'expérience d'apprentissage - Local : 2010
	A-4	Apprenez à utiliser et à créer un système d'information géographique - Local : 2011
	A-5	Créez votre musique avec Learning music de Ableton - Local : 2014
	A-6	L'enquête orale; outils de recherche du musée à la classe - Local : 2018
	A-7	Genially : l'interactivité au profit des ressources pédagogiques - Local : 3008
	A-8	Jouer à Minecraft Éducation pour apprendre - Local : 3015
	A-9	Apprenti paléontologue, la conception d'un projet interdisciplinaire en science pour le 1^{er} cycle du primaire - Local : 3022

PAUSE - 10 h 45 à 11 h 00

Bloc B 11 h 00 à 12 h 00	B-1	Les offres de CoP en réseau pour le secondaire - Local : 2008
	B-2	Répertoire pédagonumérique pour dynamiser la classe de français - Local : 2009
	B-3	Les multiples visages du leadership pédagonumérique - Local : 2010
	B-4	Projets musicaux avec l'École en réseau - Local : 2011
	B-5	Découvrir La Fabrique numérique : un outil pédagogique permettant d'intégrer et d'expérimenter la compétence numérique à travers les cinq domaines d'apprentissage au secondaire - Local : 2014
	B-6	Comment mettre sur pied un plan de développement professionnel de pratiques efficaces harmonisées au sein d'un CSS? - Local : 2018
	B-7	Ont-ils l'âge? - Local : 3008
	B-8	Créer et animer des histoires avec Scratch - Local : 3015
	B-9	Images et science - Local : 3022

DÎNER - 12 h 00 à 13 h 30



Bloc C
13h30 à 14h00

- C-1 + D2* [Littérature jeunesse et citoyenneté à l'ère du numérique](#) - Local : 2009
- C-2 [Les COSP : des contenus essentiels dans le parcours scolaire de l'élève!](#) - Local : 2010
- C-3 [La preuve par l'image en réseau](#) - Local : 2011
- C-4 [Les Ambitieuses : à la découverte d'un parcours éducatif de sensibilisation aux métiers et professions liés aux STIAM, au leadership et à l'entrepreneuriat destiné aux filles du 2^e cycle du secondaire](#) - Local : 2014
- C-5 + D5* [Collaboration interprofessionnelle autour de la compréhension de lecture : Vers un nouveau chantier de mobilisation de connaissances pour nourrir les pratiques en soutien au langage et aux apprentissages](#) - Local : 2018
- C-6 [Le Club de programmation virtuel](#) - Local : 3008
- C-7 [Petite Sorcière](#) - Local : 3015
- C-8** [Visite guidée de l'École en réseau](#) - Local : 3022
- C-9 [Petits gestes qui comptent : pédagogie inclusive](#) - Local : 3022

PAUSE 14h00 à 14h10

Bloc D
14h10 à 14h40

- D-1 [Les merveilles des océans](#) - Local : 2008
- C-1 + D-2* [Littérature jeunesse et citoyenneté à l'ère du numérique](#) - Local : 2009
- D-3** [Visite guidée de l'École en réseau](#) - Local : 2010
- D-4 [Troubadour, une ressource numérique pour apprendre la langue et la culture québécoise aux élèves en classes d'accueil](#) - Local : 2011
- C-5 + D-5* [Collaboration interprofessionnelle autour de la compréhension de lecture : Vers un nouveau chantier de mobilisation de connaissances pour nourrir les pratiques en soutien au langage et aux apprentissages](#) - Local : 2014
- D-6 [Sur les traces d'un laboratoire créatif](#) - Local : 20188
- D-7 [Voyage au temps des dinosaures](#) - Local : 3008
- D-8 [Vite sur le Python](#) - Local : 3015

PAUSE 14h40 à 14h55

14h55 à 15h05

[CADRE21 : processus d'obtention du badge du colloque et École branchée : processus d'obtention du numéro du magazine](#)

15h05 à 15h45

[Activité de clôture](#)

15h45 à ...

Social!

* Ces ateliers, d'une durée totale de 60 minutes, sont offerts en continu dans les blocs C et D. Assurez-vous de choisir vos ateliers en considérant cet élément de l'horaire.

** Cet atelier, d'une durée de 30 minutes, est répété au bloc D.

DESCRIPTION DES ATELIERS PROPOSÉS LE 22 SEPTEMBRE 2023

BLOC D'ACCUEIL 8 h 15 à 9 h 30

MOT DE BIENVENUE

Local : Atrium

- Nancy Couture, directrice générale du CSS du Fleuve-et-des-Lacs, et présidente du comité de pilotage de l'École en réseau
- Lisa Rodrigue, directrice générale du CSS des Sommets

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ÉQUIPE DE L'ÉER

Local : Atrium

- Marie-Claude Nicole, directrice de l'École en réseau

CONFÉRENCE D'OUVERTURE : S'APPUYER SUR LES DONNÉES ISSUES DE LA RECHERCHE EN CLASSE : POURQUOI? COMMENT?

Local : Atrium

Le Référentiel de compétences professionnelles de la profession enseignante (MEQ, 2020) expose l'importance de la recherche dans les milieux scolaires. Pour former les futurs enseignants aux connaissances à la base de l'acte d'enseigner il s'agit de *faire en sorte que l'enseignant s'appuie sur une culture intellectuelle de haut niveau ainsi que sur une base de connaissances issue de la recherche sur l'enseignement et l'apprentissage* (p.32).

L'enseignant doit *Appuyer le choix de ses stratégies d'intervention sur des données de recherche en matière de didactique et de pédagogie* (p.55) et *s'engager dans un développement professionnel* notamment en participant à des recherches, mais aussi en élaborant des activités de recherche et de formation dans l'école.

Mais entre données probantes, métaanalyses et recherches participatives, comment s'y retrouver? Où consulter des résultats de recherches? Comment les interpréter? Et comment les transposer en contexte de classe? La thématique 2023 du colloque de l'ÉER valorise une rencontre entre les milieux de la recherche et scolaires par la participation conjointe d'acteurs de ces milieux qui aborderont l'historique de la recherche en sciences de l'éducation, les principaux types de recherche et leur accès tout en s'appuyant d'exemples concrets d'utilisation de données issues de la recherche en classe.

Animatrice : Sophie Nadeau-Tremblay, enseignante au primaire au CSS de la Jonquière, coordonnatrice pédagogique à l'ÉER, doctorante à l'Université du Québec à Chicoutimi

Panélistes :

- Stéphane Allaire, professeur régulier, Département des sciences de l'éducation, Université du Québec à Chicoutimi
- Josianne Caron, professeure, Unité départementale des sciences de l'éducation, Université du Québec à Rimouski
- Mélanie Tremblay, professeure, Unité départementale des sciences de l'éducation, Université du Québec à Rimouski
- Cathy Desgagné, enseignante au 3^e cycle au CSS des Rives-du-Saguenay et enseignante ressource à l'ÉER
- Pascale Tremblay, enseignante au 2^e cycle au CSS des Rives-du-Saguenay et enseignante ressource à l'ÉER
- Marie-Chantale Landry, enseignante au secondaire au CSS du Fleuve-et-des-Lacs et enseignante ressource à l'ÉER
- Sabine Prévost, directrice, École secondaire de Saint-Anselme, CSS de la Côte-du-Sud
- Thérèse Laferrière, professeure titulaire, Département d'études sur l'enseignement et l'apprentissage, Université Laval

BLOC A - 9h45 à 10h45

A-1 TÂCHES AUTHENTIQUES EN MATHÉMATIQUE AU SECONDAIRE

Local : 2008

Description : Au cours de l'année 2022-2023, une communauté de pratique de l'ÉER a rassemblé des enseignants et des CP de différents CSS avec l'intention de coconstruire des tâches authentiques en mathématiques pour le secondaire. Dans cet atelier, une définition du concept de « tâches authentiques » sera proposée puis deux tâches authentiques développées en 2023 seront présentées. Les modalités de collaboration de la CoP seront également partagées. Les enseignants qui le souhaitent pourront collaborer avec leur(s) groupe(s)-classe(s) à la mise en œuvre de ces tâches en réseau au cours de l'année 2023-2024. D'autres tâches authentiques seront développées en 2023-2024, ça vous tente de collaborer?

Animatrice : Marie-Chantale Landry, enseignante de mathématiques au secondaire au CSS du Fleuve-et-des-Lacs et enseignante ressource à l'ÉER.

Intention(s) de l'atelier : Développer : collaborer à la construction d'un projet qui sera offert au cours de l'année 2023-2024

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les séquences

Dimensions de la compétence numérique : Innovation et créativité, Numérique pour l'apprentissage et Collaboration

A-2 BIBLIUS : UN MONDE À DÉCOUVRIR...

Local : 2009

Description : La bibliothèque scolaire numérique Biblius est disponible gratuitement pour tous les centres de services scolaires du Québec. Dans cet atelier, survolez avec nous la plateforme Biblius et découvrez les nombreux avantages du livre numérique qui contribue à développer le goût de la lecture chez les élèves tant à l'école qu'à la maison. De plus, une séquence d'activités en réseau vous sera proposée pour l'année scolaire 2023-2024. Venez découvrir le potentiel pédagogique de cette plateforme.

Animatrice : Julie Noël, CP Récit national du Domaine des langues

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : préscolaire, tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Français et Anglais

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques et Culture informationnelle



BLOC A - 9h45 à 10h45

A-3 L'APPRENTISSAGE EN PROFONDEUR : QUAND L'EXPLOITATION DU NUMÉRIQUE DEVIENT UN LEVIER POUR REPENSER L'EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE

Local : 2010

Description : De plus en plus de milieux scolaires sont à la recherche de solutions cohérentes et mobilisatrices pour répondre aux différents défis et enjeux auxquels ils font face, notamment en lien avec l'engagement des élèves. À ce chapitre, les travaux de Fullan et al. (2018, 2021) proposent des pistes d'action novatrices et stimulantes, dont notamment l'apprentissage en profondeur. Cette vision renouvelée de l'apprentissage vise à permettre aux apprenants de développer des compétences globales afin de pouvoir vivre dans un monde incertain et complexe. Pour ce faire, les intervenants scolaires peuvent compter sur quatre éléments afin de concevoir des expériences d'apprentissages engageantes : les pratiques pédagogiques, les partenariats d'apprentissage, les environnements d'apprentissage et l'exploitation du numérique. Dans cet atelier, vous serez invités à prendre contact avec cette façon de voir et de vivre l'apprentissage en profondeur au quotidien dans les classes à travers des expériences vécues. Une attention particulière sera apportée à l'élément « exploitation du numérique » afin que vous puissiez voir concrètement de quelle façon cela propulse l'apprentissage. En 2023-2024, en collaboration avec l'ÉER, nous proposerons une communauté d'apprentissage afin d'approfondir ces éléments.

Animatrice/Animateur : Julie Potvin et Kevin Boutin, conseiller/ères pédagogiques au CSS de la Beauce-Etchemin

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : préscolaire et tous les niveaux du primaire et du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Éducation à la citoyenneté, français, mathématique

Dimensions de la compétence numérique : Numérique pour l'apprentissage et Inclusion et besoins diversifiés

A-4 APPRENEZ À UTILISER ET À CRÉER UN SYSTÈME D'INFORMATION GÉOGRAPHIQUE

Local : 2011

Description : *ArcGIS Online* d'Esri est une plateforme de cartographie complètement en ligne qui vous permet de créer, d'analyser et de communiquer des données en utilisant des cartes, des graphiques et des récits. Vous pouvez mieux comprendre où et comment les choses ont lieu et mettre en lumière des liens qui n'étaient pas apparents à première vue tout en faisant de la résolution de problème et en stimulant la pensée critique. Depuis 2020, le ministère de l'Éducation du Québec approuve *ArcGIS Online* comme outil pour l'enseignement. C'est gratuit! Plusieurs activités en réseau utiliseront cet outil en 2023-2024.

Animatrice/Animateur : Arabel Sauvé, responsable Milieu scolaire et recherche chez ESRI Canada, et Michel Perreault, collaborateur technopédagogique à l'ÉER

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire et 1^{er} et 2^e cycles du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : mathématiques, science et technologie, géographie et français

Dimensions de la compétence numérique : Citoyen éthique, Habiletés technologiques et Numérique pour l'apprentissage

BLOC A - 9h45 à 10h45

A-5 CRÉEZ VOTRE MUSIQUE AVEC LEARNING MUSIC DE ABLETON

Local : 2014

Description : Découvrez comment il est facile de créer de la musique à l'aide de la plateforme Learning music de Ableton. Cet atelier est une introduction à la plateforme accessible facilement et gratuitement en ligne permettant d'initier les élèves à la production musicale à l'aide d'outils numériques afin de mieux investir la compétence «Créer» du programme de l'école québécoise. Une activité est proposée dans la programmation 2023-2024 de l'ÉER.

Animateurs : Jocelyn Ménard, codirecteur Novamusique, et Louis-Philippe Quesnel, codirecteur Station Clip

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 3^e cycle du primaire et 1^{er} et 2^e cycles du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : musique

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Production de contenu

A-6 L'ENQUÊTE ORALE; OUTILS DE RECHERCHE DU MUSÉE À LA CLASSE

Local : 2018

Description : Le Musée de la mémoire vivante souhaite développer une nouvelle activité visant à initier les élèves du primaire et du secondaire à l'enquête orale. Par cette proposition d'atelier, le Musée souhaite discuter avec les enseignants du développement de cette nouvelle activité afin de comprendre comment l'enquête orale peut être utilisée dans le cadre scolaire. Dans un premier temps, nous définirons ce qui constitue l'enquête orale et ses cadres de recherche. Ensuite, nous discuterons de la manière dont l'enquête orale peut être utilisée comme outil d'apprentissage en classe. Voici des exemples de questions que nous aimerions aborder avec les participants de l'atelier : est-ce une technique déjà utilisée par le milieu scolaire ? Est-ce une technique accessible ? Comment trouver les témoins ? Qui peut être qualifié de témoin ? Quels sont les avantages des rencontres intergénérationnelles ? Quels sujets ou thématiques seraient-ils intéressants d'aborder par l'enquête orale ? Quels outils devrions-nous développer pour faciliter l'utilisation de l'enquête orale en milieu scolaire ?

Animatrices : Joanie Lévesque, médiatrice culturelle, et Bianka Roy, directrice générale du Musée de la mémoire vivante

Intention(s) de l'atelier : Développer : collaborer à la construction d'un projet qui sera offert au cours de l'année 2023-2024

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire et du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Éducation à la citoyenneté, CCQ, français, US, histoire et géographie

Dimensions de la compétence numérique : Culture informationnelle

A-7 GENIALLY : L'INTERACTIVITÉ AU PROFIT DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Local : 3008

Description : L'OSM vous invite à découvrir leurs ressources pédagogiques interactives réalisées via l'interface *Genially*. Durant cet atelier, il vous sera également possible d'échanger avec les responsables de contenu et de collaborer en faisant part de vos besoins en tant qu'enseignants (spécialistes ou non en musique).

Animatrice : Marie-Claude Codsí, Chargée de projets, éducation, à l'Orchestre Symphonique de Montréal

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire et du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Musique

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Production de contenu

BLOC A - 9h45 à 10h45

A-8 JOUER À MINECRAFT ÉDUCATION POUR APPRENDRE

Local : 3015

Description : Cet atelier a pour but de vous approprier Minecraft Éducation! Tout d'abord, nous vous présenterons notre approche pédagogique et de nombreuses ressources pédagogiques dont des tâches et des mondes à télécharger afin d'utiliser Minecraft Éducation en classe. Par la suite, des défis d'appropriation main sur les touches, vous seront proposés afin de vous familiariser avec l'environnement de ce jeu sérieux. Vous repartirez ainsi bien équipés pour exploiter Minecraft Éducation en classe!

Besoin numérique : Installer Minecraft Éducation au préalable sur son ordinateur; tous les CSS qui ont une licence A3 avec Microsoft ont accès au logiciel. Pour plus de facilité dans la prise en main, apportez votre souris.

Animateurs : Steve Quirion et Danny Legault, CP Récit national du Domaine de l'univers social

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques collaboratifs

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles primaire et 1^{er} et 2^e cycles du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : US, histoire et géographie

Dimensions de la compétence numérique : Numérique pour l'apprentissage, Habiletés technologiques, Collaboration

A-9 APPRENTI PALÉONTOLOGUE, LA CONCEPTION D'UN PROJET INTERDISCIPLINAIRE EN SCIENCE POUR LE 1^{ER} CYCLE DU PRIMAIRE

Local : 3022

Description : Cet atelier présente un projet interdisciplinaire (science et technologie, français, mathématique) au thème accrocheur qui permet aux élèves du premier cycle du primaire de se familiariser avec la démarche d'investigation en science et technologie tout en développant la compétence « communiquer oralement » en français. Les élèves produisent des hypothèses qu'ils partagent avec l'ensemble des classes participantes en développant leur compétence numérique. Les élèves collaborent avec un véritable paléontologue qui leur fera découvrir comment la démarche scientifique est appliquée dans son travail. Les élèves peuvent réinvestir leurs connaissances et développer un savoir-faire lors d'activités à la manière d'un paléontologue.

Animatrices : Catherine Gosselin, CP Science et technologie au CSS de Montréal, et Dominique Lussier, CP TIC au CSS de Montréal

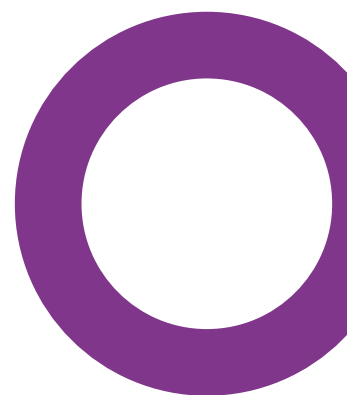
Intentions de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER et se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 1^{er} cycle du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Français, Science et technologie et Mathématiques

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Communication et Habiletés technologiques



BLOC B - 11 h00 à 12h00

B-1 LES OFFRES DE COP EN RÉSEAU POUR LE SECONDAIRE

Local : 2008

Description : Forte de ses 20 années d'expérience au préscolaire et au primaire, l'ÉER souhaite aussi appuyer le développement professionnel (DP) des enseignants et des autres professionnels de l'éducation au secondaire par différentes communautés de pratique (CoP). Cet atelier vous éclairera sur l'offre actuelle de l'ÉER, comment s'articulent nos CoP, la manière et les moyens d'y participer pour appuyer votre DP ainsi que l'opportunité d'interpeller l'ÉER dans la mise en place de nouvelles offres de DP, par des CoP ou autre.

Animatrices : Marie-Chantale Landry, enseignante de mathématiques au secondaire au CSS du Fleuve-et-des-Lacs et enseignante ressource à l'ÉER, et Gabrielle B. Durand, collaboratrice Science et technologie à l'ÉER.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Habiletés technologiques, Résolution de problèmes

B-2 RÉPERTOIRE PÉDAGONUMÉRIQUE POUR DYNAMISER LA CLASSE DE FRANÇAIS

Local : 2009

Description : Au cours de cet atelier, les personnes participantes sont invitées à découvrir un répertoire d'outils numériques interactif pour l'enseignement-apprentissage du français créé par le Service national du Récit national Domaine des langues. Elles exploreront une variété d'outils et de ressources accessibles et adaptables à leur réalité, dont des fiches pédagonumériques proposant des projets clés en main à vivre avec les élèves pour favoriser le développement des compétences en français. La sélection d'outils numériques proposée permet de soutenir toute intention pédagogique propre à la discipline, assurant ainsi une utilisation optimale des technologies afin de favoriser le développement de la compétence numérique.

Animatrices : Julie Noël et Sonia Blouin, CP Récit national Domaine des langues

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire et du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Français

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques et Numérique pour l'apprentissage

BLOC B - 11 h00 à 12h00

B-3 LES MULTIPLES VISAGES DU LEADERSHIP PÉDAGONUMÉRIQUE

Local : 2010

Description : Leader pédagonumérique, moi? En y réfléchissant bien, à travers notre expérience pandémique des dernières années, nous nous sommes tous retrouvés dans des contextes où il y avait une place numérique à prendre pour faire une différence dans notre milieu. Que ce soit pour donner un coup de pouce pour dépanner un collègue, communiquer et partager plus efficacement, ces petites initiatives et résolutions de problèmes numériques ont réussi à influencer positivement notre milieu de travail. Le leadership pédagonumérique, c'est avant tout une question de posture. Tout comme la nature décentralisée du numérique, ce leadership s'incarne de façon partagée et invite par défaut à la collaboration interprofessionnelle.

Cet atelier invite à réfléchir, discuter et partager des pratiques numériques concrètes au quotidien qui contribuent à favoriser une culture d'innovation dans son milieu, en mettant l'accent sur la communication, la collaboration et la créativité.

Animateur : Maxime Pelchat, stratège numérique #DevProf, CADRE21

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Tous les intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Développement de la personne, Habiletés technologiques et Collaboration

B-4 PROJETS MUSICAUX AVEC L'ÉCOLE EN RÉSEAU

Local : 2011

Description : Durant l'année scolaire 2022-2023, trois projets en réseau en lien avec la musique ont été réalisés. Lors de cet atelier, nous vous présenterons ces derniers. D'abord, un **conte d'Halloween sonorisé** collectif a été créé avec des classes du préscolaire. Ce projet est issu d'une collaboration entre deux enseignantes ressources de l'ÉER, soient Patricia Boudreau, enseignante au préscolaire, et Isabelle Désy, spécialiste en musique au primaire. Puis, nous exposerons les deux autres projets, offerts spécifiquement aux enseignants en musique qui consistaient, pour les classes du 1^{er} cycle, à préparer une **chanson d'amour** pour l'offrir aux titulaires et, pour les classes du 2^e cycle, à une **correspondance musicale** entre des classes.

Animatrices : Isabelle Désy, enseignante de musique au primaire su CSS du Fer et enseignante ressource à l'ÉER, et Patricia Boudreau, enseignante du préscolaire et enseignante ressource à l'ÉER

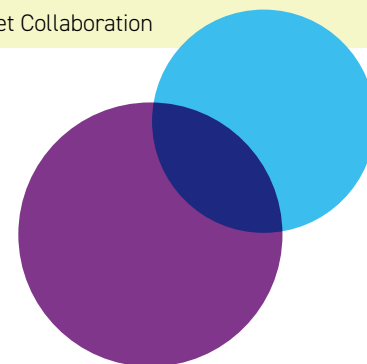
Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants titulaires, spécialistes en musique et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : préscolaire et tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Musique, arts plastique, langagier et cognitif

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Collaboration



BLOC B - 11 h00 à 12h00

B-5 DÉCOUVRIR LA FABRIQUE NUMÉRIQUE : UN OUTIL PÉDAGOGIQUE PERMETTANT D'INTÉGRER ET D'EXPÉRIMENTER LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE À TRAVERS LES CINQ DOMAINES D'APPRENTISSAGE AU SECONDAIRE.

Local : 2014

Description : Dans un contexte marqué par la transformation numérique et l'essor de technologies disruptives, le développement des compétences numériques (CN) constitue un enjeu primordial. Ces compétences sont souvent interreliées aux emplois du futur, comme ceux associés aux sciences, aux technologies, à l'ingénierie, aux arts numériques et aux mathématiques (STIAM). Le développement de ces compétences auprès des élèves du secondaire en voie de choisir une carrière est indispensable, particulièrement auprès des filles qui y sont nettement sous-représentées. L'insuffisante contextualisation nuirait également à l'intérêt des élèves envers les STIAM. Les élèves bénéficieraient davantage d'un enseignement reliant concepts enseignés et applications authentiques dans la réalité.

La Fabrique numérique vise donc le développement des CN auprès des élèves du secondaire, avec une attention particulière portée aux filles. L'atelier propose aux enseignants d'aller à la découverte de La Fabrique numérique, une plateforme virtuelle simple d'utilisation, qui contient une panoplie de contenus pédagogiques accessibles, enrichissants et stimulants ! Un espace de discussion entre les membres du personnel enseignant au Québec et le COLab sera mis en place afin de partager des contenus supplémentaires, des pratiques d'enseignement efficaces, voire soumettre de nouvelles thématiques à aborder.

Animatrices : Anne-Marie Bérubé et Josée Gauthier, conseillères chez COLab Innovation

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants du secondaire et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e cycle du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Citoyen éthique, Numérique pour l'apprentissage et Culture informationnelle

B-6 COMMENT METTRE SUR PIED UN PLAN DE DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL DE PRATIQUES EFFICACES HARMONISÉES AU SEIN D'UN CSS?

Local : 2018

Description : L'objectif de l'atelier sera de présenter le processus ayant mené à la mise en place d'un plan de développement professionnel organisationnel misant sur des pratiques d'intervention et d'enseignement reconnues efficaces par la recherche. L'équipe d'animatrices mettra sur la compétence conjugquée développée dans le cadre de la conception et du pilotage du projet pour mettre en lumière les différentes phases du processus, les rôles et responsabilités de chacune, les ressources exploitées et l'importance d'une vision partagée claire. De plus, la présentation mettra en lumière l'importance accordée à la mobilisation et à l'engagement du personnel dans le plan ainsi qu'au transfert des apprentissages réalisés dans la pratique. Une communauté de pratique pourra être développée à la suite de cet atelier.

Animatrices : Karine Labelle, directrice adjointe du service des ressources éducatives, Élise Cournoyer, coordonnatrice, et Amélie Geoffrion, conseillère pédagogique, toutes du CSS Marie-Victorin

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Tous les intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Communication et Production de contenu

BLOC B - 11 h00 à 12h00

B-7 ONT-ILS L'ÂGE?

Local : 3008

Description : À 18 ans, une personne devient majeure avec toutes les responsabilités et les libertés d'une personne adulte. Cependant, ces jeunes personnes n'obtiennent pas tout cela d'un seul coup. En effet, d'année en année, les jeunes accumulent des libertés et des responsabilités dans la société. Comme les élèves passent de longues heures sous votre supervision à l'école, il est essentiel de leur expliquer ce que les jeunes peuvent faire et sur quoi ils doivent être responsables. La responsabilité civile et criminelle, les infractions et les amendes, le consentement au soin, les contacts sexuels avec d'autres jeunes... À partir de quand? Venez en apprendre plus et discuter sur des moyens d'action possibles lorsqu'un jeune est confronté à des problèmes légaux.

Venez également découvrir les projets d'Éducaloi et d'École en réseau : Internet et la loi et As-tu l'âge.

Animatrice : Nathalie Poblete, Chargée de contenu scolaire chez Éducaloi

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 3^e cycle du primaire et 1^{er} cycle du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : US et ECR

Dimensions de la compétence numérique : Citoyen éthique, Communication et Pensée critique

B-8 CRÉER ET ANIMER DES HISTOIRES AVEC SCRATCH

Local : 3015

Description : Comment faire de la programmation en univers social au primaire et au secondaire? Dans cet atelier, nous vous présenterons des projets simples d'histoire qui sont animés avec *Scratch*. Cette formation vous permettra de vous initier rapidement à la programmation. Faites appel à votre créativité et venez développer votre pensée informatique! Animer une histoire avec des personnages marquants de l'histoire du Québec est plus accessible que jamais!

Animateurs : Steve Quirion et Danny Legault, CP Récit national du Domaine de l'Univers Social

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire et 1^{er} cycle du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : US, géographie et histoire

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Production de contenu

B-9 IMAGES ET SCIENCE

Local : 3022

Description : La routine « *See, think, wonder* » amène les élèves à observer minutieusement une photo et à en faire une interprétation réfléchie. Ensuite, ils dégagent des questions inspirées par leur interprétation. En science, l'observation et l'interprétation de photos permettent aux élèves d'identifier des questions et des problèmes d'ordre scientifique. Dans cet atelier, nous vous présenterons tout d'abord les fondements de cette routine et des exemples d'utilisation. Puis, nous pourrions ensemble imaginer le déroulement d'une séquence en réseau.

Au cours de cette activité, nous souhaitons mettre sur pied une communauté de classes qui proposera des photos, dégagera des problèmes scientifiques et tentera de les résoudre à l'aide de la démarche d'investigation.

Animatrice : Manon LeBel, CP RÉCIT local au CSS de Montréal

Intention(s) de l'atelier : Développer un projet en coconstruction

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Science et technologie

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Communication et Collaboration



BLOC C - 13h30 à 14h00

C-1+D-2 LITTÉRATURE JEUNESSE ET CITOYENNETÉ À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Local : 2009

Description : Comment la littérature jeunesse peut-elle à la fois travailler les dimensions de la lecture tout en suscitant la réflexion éthique ? Venez découvrir des guides d'animation clés en main qui permettront à vos élèves de réfléchir aux enjeux de l'utilisation des technologies. Vous vivrez une courte expérimentation à l'image de celle des élèves. À la fin de cet atelier, vous aurez tout ce qu'il faut pour faire vivre ces activités dans votre classe ! Prêts à faire d'une pierre deux coups?

Animatrices : Julie Noël, CP Récit national du Domaine des langues, et Marjorie Paradis, CP Récit national du Domaine du développement de la personne

Cet atelier d'une durée de 60 minutes est offert en continu aux blocs C et D.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Éducation à la citoyenneté, ECR et français

Dimensions de la compétence numérique : Citoyen numérique, Habiletés technologiques et Production de contenu

C-2 LES COSP : DES CONTENUS ESSENTIELS DANS LE PARCOURS SCOLAIRE DE L'ÉLÈVE!

Local : 2010

Les contenus en orientation scolaire et professionnelle (COSP) qui sont maintenant déployés à tous les niveaux (du 3^e cycle du primaire à la 5^e année du secondaire) permettent aux élèves de faire des apprentissages sur la connaissance de soi, le monde scolaire et le monde du travail en développant leur capacité à s'orienter. Les COSP soutiennent et contribuent à la motivation, l'engagement, la persévérance et la réussite éducative des élèves ainsi qu'au bien-être à l'école. Les contenus, une valeur ajoutée dans le parcours scolaire de l'élève! Venez participer à cette vision partagée! Des activités en réseau sont offertes.

Animatrices : Isabelle Blais, ressource professionnelle, ministère de l'Éducation, et Denise LeBlanc, enseignante ressource à l'ÉER.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 3^e cycle du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Contenus en orientation scolaire et professionnelle et toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration et Habiletés technologiques

C-3 LA PREUVE PAR L'IMAGE EN RÉSEAU

Local : 2011

Description : Venez découvrir une façon originale de faire vivre l'importance de la vulgarisation scientifique à vos élèves, tout en les mettant en contact avec de vraies recherches en science et technologie.

En classe, comment vos élèves communiquent-ils leurs résultats de laboratoire ? En science, le rapport de laboratoire vise le milieu scientifique. La vulgarisation scientifique joue un rôle tout aussi sinon plus important dans la société. Tous ces éléments seront mis en valeur dans le projet *La preuve par l'image* de l'ACFAS, adapté pour vous dans un volet primaire-secondaire. D'abord, les élèves découvrent de vraies recherches par le biais d'images soumises à l'ACFAS par des chercheurs participants. On invite ensuite les élèves à tenter la vulgarisation scientifique pour communiquer les résultats de leur démarche d'investigation faite en classe. Nous parlerons aussi de culture scientifique et d'enseigner par la culture.

Animateur/trice : Patrick Touchette, CP Récit national du Domaine Culture éducation et Zoé Barry ACFAS.

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire et 1^{er} et 2^e cycle du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Science et technologie et français

Dimensions de la compétence numérique : Communication, Production de contenu et Pensée critique

C-4 LES AMBITIEUSES : À LA DÉCOUVERTE D'UN PARCOURS ÉDUCATIF DE SENSIBILISATION AUX MÉTIERS ET PROFESSIONS LIÉS AUX STIAM, AU LEADERSHIP ET À L'ENTREPRENEURIAT DESTINÉ AUX FILLES DU 2^e CYCLE DU SECONDAIRE.

Local : 2014

Description : « Une Ambitieuse est ingénieuse et créative. Elle démontre une grande curiosité. Elle collabore facilement avec les autres. Elle est bienveillante et accepte de nouveaux défis, malgré ses doutes. Une Ambitieuse aspire à développer son plein potentiel. Elle croit en ses rêves et a l'audace d'essayer de les réaliser. »

Les Ambitieuses proposent un parcours au niveau secondaire pour amplifier la place des filles dans les métiers et les professions liés aux sciences, aux technologies, à l'ingénierie, aux arts numériques et aux mathématiques (STIAM). L'atelier vise à faire découvrir le parcours et ses activités pédagogiques accessibles via une plateforme numérique déployée au sein de l'ensemble des Centres de services scolaires québécois. Son déploiement à travers les partenaires de l'École en réseau aspire à réaliser une amélioration des contenus, en plus de favoriser la mise en place de parcours collaboratifs interclasses, entre diverses écoles participantes. Ces modalités seront discutées lors du colloque de l'ÉER.

Animatrices : Anne-Marie Bérubé et Josée Gauthier, conseillères chez COLab Innovation

Intention(s) de l'atelier : Se former

Clientèle ciblée : Enseignants et CP

Niveau(x) concerné(s) : 2^e cycle du secondaire

Disciplines concernées : Science et technologie, programmation et entrepreneuriat

Dimensions de la compétence numérique ciblées : Habiletés technologiques et Production de contenu

BLOC C - 13h30 à 14h00

C-5 + D-5 COLLABORATION INTERPROFESSIONNELLE AUTOUR DE LA COMPRÉHENSION DE LECTURE : VERS UN NOUVEAU CHANTIER DE MOBILISATION DE CONNAISSANCES POUR NOURRIR LES PRATIQUES EN SOUTIEN AU LANGAGE ET AUX APPRENTISSAGES

Local : 2018

Description : Lire, c'est comprendre. C'est être en mesure de saisir le sens des mots et des phrases d'un texte écrit (lire « les lignes »), tout comme être capable de faire les inférences appropriées à partir des informations qui y sont présentes (lire « entre les lignes »). Rapidement, les élèves du primaire ont ainsi à relever de nombreux défis en compréhension de lecture dont la réussite repose sur leurs habiletés langagières. Pour ce faire, les enseignant.es ont un rôle incontournable à jouer pour les amener à devenir des lecteurs stratégiques qui comprennent bien ce qu'ils lisent. Notre recherche-action (St-Pierre, Desmarais, Hamel, Laferrière et St-Pierre, FQR-SC) qui s'est déroulée avec l'ÉER a mis en évidence qu'offrir des occasions de collaboration interprofessionnelle régulières avec une orthophoniste via une communauté de pratique web sur le thème de la compréhension de lecture (Communauté de pratique ECRIT) est un levier puissant pour outiller les enseignant.es dans leurs enseignements auprès des élèves (nouvelles connaissances, stratégies d'enseignement, comportements à adopter). Les principaux résultats (développement professionnel, interactions enseignant-élèves) et retombées seront présentés et discutés sous l'angle de la collaboration interprofessionnelle, et ce, comme tremplins pour nourrir de nouvelles perspectives de mobilisation de connaissances. À cet effet, une initiative structurée de collaboration interprofessionnelle en réseau sera abordée et proposée en 2023-2024.

Animatrice : Marie-Catherine St-Pierre, professeure-chercheure à l'Université Laval

Cet atelier d'une durée de 60 minutes est offert en continu aux blocs C et D.

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER et développer un projet en coconstruction

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Français

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Communication et Production de contenu

C-6 LE CLUB DE PROGRAMMATION VIRTUEL

Local : 3008

Description : Dans cet atelier, nous présenterons d'emblée l'intention du Club de programmation qui est de développer sa pensée informatique notamment par le développement de sa compréhension et de ses habiletés à l'égard de la programmation et de la résolution de problèmes. Puis, nous expliquerons de quelle façon nous accompagnons les enseignants dans le développement de leurs habiletés en programmation en présentant la structure des rencontres du club. Ensuite, nous dévoilerons les différents projets de programmation que nous vivons avec les élèves tout au long de l'année à chacun des cycles du primaire et de l'éducation préscolaire.

À travers chacun des projets, des activités débranchées seront proposées afin de maximiser l'apprentissage des élèves tout au long de ceux-ci.

Animateur(s) : Mariane Ducharme, CP TIC, et Guillaume Bilodeau, CP TIC, tous deux au CSS de Montréal

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : préscolaire et tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Mathématiques, US, français, arts dramatiques, cognitif

Dimensions de la compétence numérique : Innovation et créativité, Résolution de problème et Inclusion et besoins diversifiés

BLOC C - 13h30 à 14h00

C-7 PETITE SORCIÈRE

Local : 3014

Description : Cet atelier présentera la mise en œuvre du projet Petite Sorcière. Ce projet en coconstruction a permis aux élèves de vivre diverses activités pédagogiques en français, en arts plastiques et en robotique en lien avec l'écoute du balado *Petite Sorcière*. Ce balado est une production de Projet MÔ réalisée en collaboration avec La puce à l'oreille. Puisant dans la tradition du conte, celui-ci raconte avec un brin d'humour et quelques frissons, une histoire de résilience et de courage. Dans le cadre de ce projet, les élèves sont amenés à réaliser un texte collaboratif, reproduisant les personnages et une partie de la forêt dans laquelle se déroule l'histoire pour ensuite venir intégrer la robotique à leur création artistique. Vous pourrez constater la richesse des apprentissages réalisés. Cette activité est offerte dans la programmation 2023-2024 de l'ÉER.

Animatrice : Lise Cayouette, enseignante du 2^e cycle du primaire au CSS René-Lévesque et enseignante ressource à l'ÉER

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Français, programmation, robotique et arts plastiques

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Communication et Habiletés technologiques

C-8 VISITE GUIDÉE DE L'ÉCOLE EN RÉSEAU

Local : 3015

Description : Découvrir ou redécouvrir l'École en Réseau!

- C'est quoi l'École en Réseau?
- C'est pour qui?
- Pourquoi devrais-je inscrire ma classe à des activités offertes par l'École en Réseau?
- Quelles sont les activités proposées par l'École en Réseau?

Venez découvrir les réponses à toutes ces questions et bien plus encore!

Animatrice : Caroline Boudreau, enseignante de 2^e année du primaire au CSS des Chic-Chocs et enseignante ressource à l'ÉER

Cet atelier est répété au bloc D.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Tous les intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Habiletés technologiques et Numérique pour l'apprentissage

BLOC C - 13h30 à 14h00

C-9 LES PETITS GESTES QUI COMPTENT : LA PÉDAGOGIE INCLUSIVE

Local : 3022

Description : Qu'est-ce que la pédagogie inclusive? Comment peut-elle être un moteur pour que vous deveniez un.e acteur.trice de changement dans vos classes?

L'Institut des troubles d'apprentissage (TA) en collaboration avec l'ÉER proposent une activité de formation continue adaptée du programme *Les petits gestes qui comptent* : pédagogie inclusive de l'Institut TA, au cours de l'année 2023-2024. À l'occasion du colloque de l'ÉER, nous vous proposons de vous familiariser avec les concepts relatifs à la pédagogie inclusive et ses fondements. Ainsi, vous constaterez que de petits changements bien ciblés dans votre planification peuvent avoir beaucoup d'impact. Soyez actifs.ves dans votre développement professionnel au bénéfice de tous vos élèves!

Animatrices : Christine Boisclair, Coach en accompagnement à l'Institut des troubles d'apprentissages, Zoé Racine-Roux, orthophoniste et collaboratrice à l'École en réseau

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignant.e.s

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage



BLOC D - 14h 10 à 14h40

D-1 LES MERVEILLES DES OCÉANS

Local : 2008

Description : Le projet *Les merveilles des océans* reviendra pour une deuxième année consécutive dans l'offre d'activités en réseau de l'ÉER. L'intention générale de cette activité interclasses est d'amener les élèves à découvrir les merveilles des océans et à les sensibiliser à leur protection. Cette activité se déploie en quatre séquences interdisciplinaires.

- Séquence 1 : Cercle de lecture autour d'un même livre documentaire portant sur la thématique (disponible sur la plateforme Biblius);
- Séquence 2 : Situation d'écoute à partir d'un documentaire portant sur la thématique (disponible sur la plateforme Ma Classe);
- Séquence 3 : Écriture d'un récit. Un tableau blanc numérique de type *Jamboard* sera utilisé lors de la première rencontre interclasses dont le but est de soutenir une tempête d'idées qui servira de support à l'écriture du récit;
- Séquence 4 : Réalisation artistique à partir de matériaux recyclés.

Lors de cet atelier, nous vous présenterons le déroulement des quatre (4) séquences d'activités et nos constats issus de la première année de mise en œuvre. Au plaisir de vous présenter ce projet!

Animatrices : Aurélie Bernier, enseignante de 1^{re} année du primaire au CSS des Phares et enseignante ressource à l'ÉER, et Denise LeBlanc, enseignante ressource à l'ÉER

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER et se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 2^e et 3^e cycles du primaire

Disciplines concernées : Français, science et technologie et arts plastiques

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Communication

C-1 + D-2 LITTÉRATURE JEUNESSE ET CITOYENNETÉ À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Local : 2009

Description : Comment la littérature jeunesse peut-elle à la fois travailler les dimensions de la lecture tout en suscitant la réflexion éthique? Venez découvrir des guides d'animation clés en main qui permettront à vos élèves de réfléchir aux enjeux de l'utilisation des technologies. Vous vivrez une courte expérimentation à l'image de celle des élèves. À la fin de cet atelier, vous aurez tout ce qu'il faut pour faire vivre ces activités dans votre classe! Prêts à faire d'une pierre deux coups?

Animatrices : Julie Noël, CP Récit national du Domaine des langues, et Marjorie Paradis, CP Récit national du Domaine du développement de la personne

Cet atelier d'une durée de 60 minutes est offert en continu aux blocs C et D.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Éducation à la citoyenneté, ECR et français

Dimensions de la compétence numérique : Citoyen numérique, Habiletés technologiques et Production de contenu

BLOC D - 14h 10 à 14h40

D-3 VISITE GUIDÉE DE L'ÉCOLE EN RÉSEAU

Local : 2011

Description : Découvrir ou redécouvrir l'École en Réseau!

- C'est quoi l'École en Réseau?
- C'est pour qui?
- Pourquoi devrais-je inscrire ma classe à des activités offertes par l'École en Réseau?
- Quelles sont les activités proposées par l'École en Réseau?

Venez découvrir les réponses à toutes ces questions et bien plus encore!

Animatrice : Caroline Boudreau, enseignante de 2^e année du primaire au CSS des Chic-Chocs et enseignante ressource à l'ÉER

Cet atelier est répété au bloc D.

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Tous les intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage

D-4 TROUBADOUR, UNE RESSOURCE NUMÉRIQUE POUR APPRENDRE LA LANGUE ET LA CULTURE QUÉBÉCOISE AUX ÉLÈVES EN CLASSES D'ACCUEIL

Local : 2014

Description : Cet atelier est destiné aux enseignants en classe d'accueil qui cherchent à aider leurs élèves à améliorer leur compréhension du français et leur intégration culturelle. Il se concentre sur l'utilisation de *Troubadour*, une ressource numérique conçue au Québec pour aider les élèves à améliorer leurs compétences en écriture et en lecture. L'univers visuel de *Troubadour* étant riche en références culturelles québécoises, elle permet d'approprier leur nouvelle culture de façon ludique. Au cours de l'atelier, les enseignants auront l'occasion de découvrir les fonctionnalités de *Troubadour* et d'apprendre comment l'utiliser efficacement dans leur enseignement. Ils pourront ainsi aider leurs élèves à travailler sur des activités d'écriture et de lecture adaptées à leur niveau de langue et de compétence. L'atelier peut également inclure des discussions et des échanges d'expériences pour partager de bonnes pratiques et des astuces, afin de mieux accompagner les élèves en classe d'accueil. Cet atelier est une occasion unique pour les enseignants de découvrir une ressource numérique interactive et ludique pour aider leurs élèves à apprendre la langue et la culture québécoise de manière efficace et personnalisée.

Animatrice : Tania Brouillard, formatrice chez Nanomonx

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire et classe d'accueil

Discipline(s) concernée(s) : Français

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Numérique pour l'apprentissage et Inclusion et besoins diversifiés

BLOC D - 14h 10 à 14h40

C-5 + D-5 COLLABORATION INTERPROFESSIONNELLE AUTOUR DE LA COMPRÉHENSION DE LECTURE : VERS UN NOUVEAU CHANTIER DE MOBILISATION DE CONNAISSANCES POUR NOURRIR LES PRATIQUES EN SOUTIEN AU LANGAGE ET AUX APPRENTISSAGES

Local : 2018

Description : Lire, c'est comprendre. C'est être en mesure de saisir le sens des mots et des phrases d'un texte écrit (lire « les lignes »), tout comme être capable de faire les inférences appropriées à partir des informations qui y sont présentes (lire « entre les lignes »). Rapidement, les élèves du primaire ont ainsi à relever de nombreux défis en compréhension de lecture dont la réussite repose sur leurs habiletés langagières. Pour ce faire, les enseignants ont un rôle incontournable à jouer pour les amener à devenir des lecteurs stratégiques qui comprennent bien ce qu'ils lisent. Notre recherche-action (St-Pierre, Desmarais, Hamel, Laferrière et St-Pierre, FQR-SC) qui s'est déroulée avec l'ÉER a mis en évidence qu'offrir des occasions de collaboration interprofessionnelle régulières avec une orthophoniste via une communauté de pratique web sur le thème de la compréhension de lecture (Communauté de pratique ECRIT) est un levier puissant pour outiller les enseignants dans leurs enseignements auprès des élèves (nouvelles connaissances, stratégies d'enseignement, comportements à adopter). Les principaux résultats (développement professionnel, interactions enseignants-élèves) et retombées seront présentés et discutés sous l'angle de la collaboration interprofessionnelle, et ce, comme tremplins pour nourrir de nouvelles perspectives de mobilisation de connaissances. À cet effet, une initiative structurée de collaboration interprofessionnelle en réseau sera abordée et proposée en 2023-2024.

Animatrice : Marie-Catherine St-Pierre, professeure-chercheure à l'Université Laval

Cet atelier d'une durée de 60 minutes est offert en continu aux blocs C et D.

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER et développer un projet en coconstruction

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Français

Dimensions de la compétence numérique : Collaboration, Communication, et Production de contenu

D-6 SUR LES TRACES D'UN LABORATOIRE CRÉATIF

Local : 3008

Description : Depuis sa création en 2002, le laboratoire d'informatique Blaise-Pascal du Collège Beaubois, localisé dans la section du primaire, a suivi une évolution remarquable, parallèle à celle de l'évolution numérique. Cette présentation de 30 minutes est une réflexion sur le développement et le fonctionnement de merveilleux outil pédagogique. Lors de la conférence, nous aborderons quelques questions fondamentales, centrales à tout laboratoire créatif :

1. Comment un laboratoire d'informatique devient-il un laboratoire créatif?
2. Qu'est-ce qui motive les enseignants à participer au laboratoire créatif?
3. Quel est l'usage pédagogique de différents outils numériques du laboratoire créatif?
4. Qu'est-ce qui définit les apprenants dans un laboratoire créatif?
5. Quelle est la dynamique du continuum des apprentissages dans un laboratoire créatif?

Animatrice : Claudia Martinez, CP TIC au Collège Beaubois

Intention(s) de l'atelier : Se former à des approches ou à l'usage pédagogique de différents outils numériques

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Préscolaire et tous les niveaux du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Toutes les disciplines

Dimensions de la compétence numérique : Toutes les dimensions

BLOC D - 14h 10 à 14h40

D-7 VOYAGE AU TEMPS DES DINOSAURES

Local : 3014

Description : Cet atelier vous permettra de découvrir le monde fascinant des dinosaures et des fossiles à travers différentes activités en réseau vécues dans les classes. Vous pourrez constater les apprentissages à réaliser dans le cadre de deux projets : un pour le préscolaire et un autre pour le 1^{er} cycle. Ces projets sont réalisés en collaboration avec un expert du parc national de Miguasha, monsieur Olivier Matton, responsable de la conservation et de l'éducation. Des activités d'enrichissement diversifiées et stimulantes pour les élèves seront également présentées (arts, sciences et robotique). Ces séquences d'activités en réseau sont offertes dans la programmation 2023-2024 de l'ÉER.

Animatrices : Lise Cayouette, enseignante du 2^e cycle du primaire au CSS René-Lévesque et enseignante ressource à l'ÉER, et Patricia Boudreau, enseignante de préscolaire du CSS du Fer et enseignante ressource à l'ÉER.

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : Préscolaire, 1^{er} et 2^e cycle du primaire

Discipline(s) concernée(s) : Science et technologie, Français, arts plastiques, programmation, physique et moteur

Dimensions de la compétence numérique : Numérique pour l'apprentissage, Collaboration et Communication

D-8 VITE SUR LE PYTHON

Local : 3015

Description : Programmer et faire des mathématiques en même temps, c'est possible! Dans le cadre de cet atelier, vous pourrez constater les apprentissages que pourront réaliser les élèves. Par exemple, ces derniers apprendront les bases du langage de programmation Python pour créer une calculatrice.

Pour les élèves du primaire, les fonctions mathématiques de base (+, -, * et /) et l'utilisation de coordonnées dans un plan cartésien seront exploitées. Au secondaire, les mêmes opérations de base que le primaire en plus des fonctions avancées (racines, exposants, signe d'un nombre, etc.) seront travaillées. L'activité sera offerte en réseau pendant l'année 2023-2024.

Animateur : Michel Perreault, collaborateur technopédagogique à l'ÉER

Intention(s) de l'atelier : S'inspirer de projets déjà vécus dans l'ÉER

Clientèle ciblée : Enseignants et autres intervenants scolaires

Niveau(x) concerné(s) : 3^e cycle du primaire et 1^{er} cycle du secondaire

Discipline(s) concernée(s) : Mathématiques et programmation

Dimensions de la compétence numérique : Habiletés technologiques, Production de contenu et Résolution de problèmes

ACTIVITÉ DE CLÔTURE

PROCÉDURE D'OBTENTION D'UN BADGE ANIMATEUR ET PARTICIPANT



Local : Atrium

Pour une deuxième année, le CADRE21 est heureux de contribuer au Colloque de l'ÉER en hébergeant le badge numérique officiel de l'événement, reconnaissant l'investissement de temps en formation continue pour tous les animateurs et les participants.

Animateur : Maxime Pelchat, stratège numérique #DevProf chez CADRE21

PROCÉDURE D'OBTENTION D'UN NUMÉRO DU MAGAZINE ÉCOLE BRANCHÉE



Local : Atrium

L'équipe de l'École branchée est heureuse de remettre un numéro du magazine École branchée aux participants.

Animatrice : Audrey Miller, directrice générale de l'École branchée

ACTIVITÉ DE CLÔTURE : DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL : COMMENT FAIRE DES CHOIX AU SERVICE DE NOS BESOINS !

Local : Atrium

Vous avez parfois l'impression que l'offre de DP est remplie d'activités les plus alléchantes les unes que les autres? Mais comment choisir et quoi choisir lorsque le temps manque et que l'intérêt est grand? Pour cette activité de clôture du colloque de l'ÉER, un court survol de référentiels existants, de leviers, d'outils sera fait pour opérationnaliser le développement de la compétence numérique dans une démarche de DP. Ensuite, cinq (5) partenaires clés présenteront les outils et services qu'ils proposent pour faciliter le DP : le Service national du RÉCIT, l'École en réseau, FADIO, l'École branchée ainsi que CADRE21. Chacun à leur manière mais aussi dans des zones collaboratives et complémentaires, ils fourniront des modalités concrètes à partir d'exemples expérimentés dans toutes les disciplines du PFÉQ.

Panélistes :

- Patrick Hould, RÉCIT-DDCN
- France Boisjoly, de l'École en réseau
- Nelson Jean, FADIO
- Audrey Miller, de l'École branchée
- Maxime Pelchat, CADRE21

Merci à ces précieux partenaires

