

Spécial Congrès

2020 L'odyssée du numérique

Horaire de la journée

8h00 Accueil des participants
8h40 Conférence d'ouverture
9h30 Ateliers Bloc A
10h30 Pause
10h45 Ateliers Bloc B (ou suite du bloc A)
11h45 Diner
13h00 Accueil des participants
13h15 Ateliers Bloc C
14h15 Pause
14h30 Ateliers Bloc D (ou suite du bloc C)
15h30 Activité de clôture
15h45 Fin de l'Odyssée du numérique

Les ateliers de **1 h**
sont identifiés ainsi :
A-1xx, B-1xx,
C-1xx ou D-1xx

Les ateliers de **2 h**
sont identifiés ainsi :
A-2xx ou C-2xx

Conférence d'ouverture par Shawn Young

CEO et co-fondateur de Classcraft



Shawn a enseigné la physique en 5e secondaire pendant 9 ans, période pendant laquelle il a mis en oeuvre des approches novatrices telles que la classe inversée, ainsi que l'apprentissage par projet et basée sur le jeu. Il possède un baccalauréat en physique et une maîtrise en éducation de l'Université de Sherbrooke. Shawn est aussi un développeur web chevronné ainsi qu'un conférencier de renommée mondiale, ayant participé à de nombreuses conférences en Amérique du Nord et en Europe.

Bulletin TIC

Janvier-Février 2020

Julie Robidoux, CP RÉCIT
julie.robidoux@csdeschenes.qc.ca

Karine St-Georges, CP RÉCIT
karine.stgeorges@csdeschenes.qc.ca

2020 L'odyssée du numérique

Quand : 24 janvier 2020

Lieu : Marie-Rivier

Date limite d'inscription : 15 janvier
<https://recit.clr.csd.cq.ca/congrès>

Quel atelier choisir?

Pour vous aider à faire votre choix, voici les ateliers du congrès classés par thème.

Pour tous

- A-103 : Classcraft, la gestion de classe ludifiée
- A-201 : Les questionnaires interactifs
- A-203 : La créativité pour tous
- A-213 : Découvrez l'ABC de la production vidéo
- B-101 : Découvrir Campus RÉCIT
- B-112 : De la culture et de la techno dans votre classe
- C-103 : L'utilisation du iPad en classe et la programmation
- C-104 : Éducation à la sexualité au primaire, des outils pour animer en classe
- C-107 : Unlock! un jeu d'évasion
- C-112 : Escape game
- C-201 : Développer sa pensée créative à l'aide du croquis-note
- C-204 : La créativité pour tous
- C-215 : Réaliser des vidéos simplement avec imovie
- D-101 : Mes outils coup de coeur
- D-104 : Éducation à la sexualité au secondaire, des outils pour animer en classe

Créativité

- A-101 : Initiation à Scratch (répété à C-101)
- A-104 : Initiation à la programmation avec Micro:bit
- A-108 : Makey Makey
- A-203 : La créativité pour tous (répété à C-204)
- A-205 : Les applications de création à l'éducation préscolaire
- A-213 : Découvrez l'ABC de la production vidéo
- B-102 : Initiation et création d'une animation avec Scratch Jr
- C-101 : Initiation à Scratch (répétition de A-101)
- C-201 : Développer sa pensée créative à l'aide du croquis-note
- C-204 : La créativité pour tous (répétition de A-203)
- C-205 : Makey makey, un outil pour débiter au Lab créatif
- C-207 : Dessin 3D avec Tinkercad et impression 3D
- C-215 : Réaliser des vidéos simplement avec iMovie
- D-103 : C'est ton his-TOI-re, utilisation et évaluation des "visual novels" (romans vidéoludique) en classe
- D-105 : Création d'une publicité avec l'écran vert
- D-107 : Séquence d'enseignement mathématique dans Minecraft



Exemple de projet avec Makey Makey

En appuyant sur les parties de l'oeuvre, on peut entendre une description faite par l'élève.

(image prise sur Pinterest)

Robotique

- A-102 : Initiation au robot Dash
- A-105 : Bluebot et WeDo au préscolaire
- A-107 : Initiation à Ozobot
- A-109 : Les aventures d'Ozobot en français
- A-110 : Ozobot en mathématique au secondaire
- A-204 : Utilisation de la robotique pour développer les fonctions exécutives
- B-104 : Activités avec Bluebot et WeDo
- B-105 : Activités avec Sphéro
- B-106 : WeDo, Milo en Nouvelle-France
- B-107 : Initiation à la programmation avec Lego EV3
- C-102 : Initiation à WeDo 2.0
- C-106 : Les défis EV3 au primaire
- C-208 : Atelier de robotique pour les petits
- C-209 : Robots and Storytelling (ozobots)
- D-102 : Initiation au robot Sphéro
- D-106 : Ozobot au primaire et en adaptation scolaire
- D-111 : Machines simples et mécanismes avec EV3

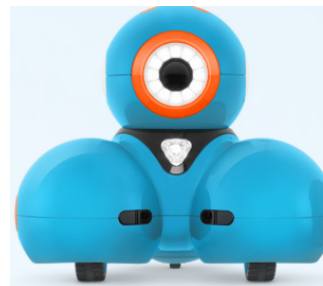
Saviez-vous que...

Nous prêtons des robots pour les classes qui le désirent. Il suffit de communiquer avec votre CP RÉCIT (Julie ou Karine).

Nous avons aussi une imprimante 3D pour imprimer vos dessins 3D faits avec un logiciel comme Tinkercad (voir l'atelier C-207 pour en apprendre davantage).



Ozobot



Dash



Lego WeDo 2.0



Lego EV3



Sphéro Sprk+ et Sphéro mini

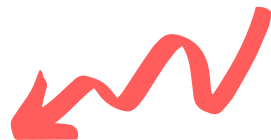


Bluebot et Beebot

Où s'inscrire?

Vous pouvez vous inscrire jusqu'au 15 janvier
sur le site du RECIT de la CSDC :

<https://recit.clr.csd.cq.ca/congrès>



Français

- A-109 : Les aventures d'Ozobot en français
- A-206 : Expérience virtuelle et écrits courts (répété en C-211)
- B-104 : Activités avec bluebot et WeDo
- B-109 : Merveilles du monde et réalité virtuelle en français
- C-105 : Des entrevues de lecture efficace, consigner ses observations dans OneNote
- C-211 : Expérience virtuelle et écrits courts (répétition de A-206)

Précolaire

- A-105 : Bluebot et WeDo au préscolaire
- A-205 : Les applications de création à l'éducation préscolaire
- B-102 : Initiation et création d'une animation avec Scratch Jr
- B-104 : Activités avec Bluebot et WeDo
- C-206 : SeeSaw
- C-208 : Atelier de robotique pour les petits

Mathématique

- A-110 : Ozobot en mathématique au secondaire
- A-210 : Comprendre les concepts plutôt qu'utiliser les procédures à l'aide d'outils mathématiques
- B-103 : Dessin géométrique avec Scratch
- B-110 : Desmos, le grapheur
- C-107 : Unlock! un jeu d'évasion
- C-108 : Desmos et activity builder
- C-210 : Modélisation de solides (objets 3D) et de transformations dans le plan par la programmation
- D-107 : Séquence d'enseignement mathématique dans Minecraft
- D-108 : Généraliser un calcul avec Scratch

Pour en savoir plus...

Vous pouvez consulter la description complète des ateliers en vous rendant sur le site du

RECIT de la CSDC :

<https://recit.clr.csdsc.qc.ca/congrès>

Anglais

A-207 : Integrating ICTs in your planning

C-209 : Robots and storytelling (ozobots)

D-103 : C'est ton his-TOI-re, utilisation et évaluation des "visual novels" (romans vidéoludiques) en classe

Univers social

A-202 : Transformer la classe avec Minecraft

A-208 : Cartographie numérique

C-109 : Réalité virtuelle en univers social

C-201 : Développer sa pensée créative à l'aide du croquis-note

Science et technologie

A-104 : Initiation à la programmation avec micro:bit

A-209 : L'univers virtuel d'Algodoo en science et techno

B-107 : Initiation à la programmation avec Lego EV3

C-102 : Initiation à WeDo 2.0

C-106 : Les défis EV3 au primaire

C-205 : Makey makey, un outil intéressant pour débiter au Lab créatif

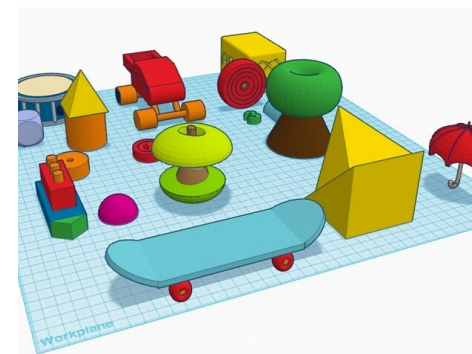
C-207 : Dessin 3D avec Tinkercad et impression 3D pour tous

D-111 : Machines simples et mécanismes avec EV3

Exemple de dessin réalisé dans Tinkercad.

Ces objets peuvent ensuite être imprimés en 3D.

(image prise sur Thingiverse)



EPS

A-111 : Utiliser des canevas "interactifs" lors d'une SAÉ

B-111 : Utilisation d'outils de gestion du temps et de comptabilisation pour donner du sens aux apprentissages

C-111 : Outils de planification de stratégies collectives en interagir

D-110 : Capture vidéo et régulation des apprentissages

Vous êtes encore embêtés?

Si vous avez besoin d'aide pour faire votre choix d'ateliers, communiquez avec vos CP RÉCIT (Julie ou Karine), elles pourront vous conseiller certains ateliers selon vos intérêts.

Gestionnaires

- A-214 ou C-213 : Exercer son leadership pédagogique, transformer la résistance
- A-215 ou C-214 : Développer une culture d'innovation dans son milieu
- A-211 : Votre cartable numérique avec OneNote
- C-110 : Outlook
- C-203 : Joignez-vous à l'équipe, Microsoft Teams

Programmation

- A-101 : Initiation à Scratch (répété à C-101)
- A-104 : Initiation à la programmation avec Micro:bit
- B-102 : Initiation et création d'une animation avec Scratch Jr
- C-101 : Initiation à Scratch (répétition de A-101)
- C-210 : Modélisation de solides (objets 3D) et de transformations dans le plan par la programmation

Adaptation scolaire

- A-112 : Les incontournables du iPad pour nos élèves EHDAA
- A-204 : Utilisation de la robotique pour développer les fonctions exécutives
- C-103 : L'utilisation du iPad en classe et la programmation
- C-202 : Les aides technologiques en lecture et en écriture, des outils d'apprentissage pour tous
- D-106 : Ozobot au primaire et en adaptation scolaire

Outils de travail

- A-211 : Votre cartable numérique avec OneNote
- A-212 : Outils de base de la GSuite
- C-110 : Outlook
- C-203 : Joignez-vous à l'équipe, Microsoft Teams
- C-212 : Aller plus loin avec GSuite