



Tacc2015

Ton accompagnement continu

ATELIERS EN VIDÉOCONFÉRENCE

Le mercredi 9 décembre 2015
De 9 h 15 à 10 h 25

3 lignes de code... ils codent

Josée Hébert, Mélanie Courtemanche et Pascal Lefebvre

Si l'on considère que, d'ici à 2020, plus d'un million d'emplois resteront vacants en raison d'un manque d'expertise en programmation, il importe d'agir et d'initier les élèves aux rudiments de ce langage que certains qualifient de « superpouvoir ».

En développant sa maîtrise du code, l'élève pourra enfin s'en servir dans une perspective créatrice, qu'elle ou il cherche à raconter une histoire, à créer un jeu vidéo ou à développer une application ou un site Web. Les possibilités sont illimitées, peu importe le domaine ou le champ d'intérêt à considérer.

Au cours de l'atelier, les participantes et les participants auront l'occasion de se familiariser avec les rudiments du code, notamment en explorant des sites Web tels que Code.org, Scratch.mit.edu et des applications de la boule Sphero.

Clientèle cible : personnel enseignant de la 1^{re} à la 9^e année

Le mercredi 9 décembre
De 10 h 50 à 12 h

Parlons Minecraft en salle de classe

Nathalie Turgeon

Après avoir vécu l'intégration de MinecraftEDU en 4^e année, j'aimerais vous faire part de mon expérience. Premièrement, qu'est-ce que Minecraft et MinecraftEDU? Quelles sont les applications pédagogiques de ce jeu? Y a-t-il vraiment une valeur ajoutée à intégrer Minecraft en salle de classe?

Cet atelier est de type causerie et se veut plus informatif que manipulatif. À cause des limites matérielles, il ne sera pas possible pour toutes les personnes participantes de jouer à Minecraft.

Clientèle cible : cycles moyen et intermédiaire



Le mercredi 9 décembre
De 13 h 15 à 14 h 25

La boîte à outils en études sociales

Dominic Tremblay et Caroline Joly

Une recherche dans Internet : une tonne de résultats! Comment s'y retrouver? La solution : dix outils faisant appel à la technologie, qui permettent aux élèves de recueillir de l'information et de l'organiser, puis de l'analyser et de l'interpréter dans le cadre du processus d'enquête lié au curriculum de l'Ontario *Études sociales*.

Clientèle cible : personnel enseignant de la 4^e à la 8^e année

Le mercredi 9 décembre
De 14 h 45 à 15 h 55

Et si les murs pouvaient parler... la réalité augmentée?

Nicholas Chauvin et Lisa Dumont

Imaginez vivre dans le monde magique de Harry Potter, où dans les couloirs de l'école sont accrochées des toiles vivantes et interactives. Maintenant, imaginez pouvoir créer une telle atmosphère pour vos élèves! La réalité augmentée (RA) permet au personnel enseignant et aux élèves de créer des couches d'informations numériques qui peuvent être vues au moyen d'un appareil Android ou iOS.

Venez non seulement vivre une expérience incroyable, mais aussi explorer les nombreuses possibilités pédagogiques de la RA! Dans cet atelier, nous explorerons la réalité augmentée selon une variété de ressources et découvrirons comment créer ses propres éléments de réalité augmentée pour enfin mettre cet outil particulièrement intéressant entre les mains des élèves.

Clientèle cible : personnel enseignant de la maternelle à la 12^e année



Le jeudi 10 décembre
De 9 h 15 à 10 h 25

Je blogue, tu blogues, il blogue

Tracey Foucault et Christina Moore

L'utilisation du blogue en salle de classe est une stratégie qui permet d'engager les élèves, de développer les compétences du XXI^e siècle, de même que la citoyenneté numérique, tout en mettant en œuvre les pratiques gagnantes en évaluation (évaluation au service de l'apprentissage et en tant qu'apprentissage) et en développant la littératie critique chez les élèves. Dans l'atelier **Je blogue, tu blogues, il blogue**, les avantages d'utiliser le blogue comme stratégie sont expliqués, une démarche à suivre pour intégrer le blogue est détaillée et des ressources qui permettront l'exploration et la mise en œuvre du blogue en salle de classe sont partagées.

Clientèle cible : personnel enseignant de l'élémentaire