

Projets retenus et financés à la suite de l'appel de projets d'innovation liés aux technologies numériques 2020-2021

Centre de services scolaire/Commission scolaire	Titre du projet	Description du projet
des Premières-Seigneuries	Une histoire de Minecraft	Le but du projet est de réduire les écarts de réussite entre les différents groupes d'élèves (garçons/filles, EHDAA/régulier), qui est une cible importante de du PEVR de l'école. Intégrer l'utilisation d'un jeu sérieux (Minecraft) dans un projet multidisciplinaire (univers social, mathématique, sciences, français) sera un catalyseur de motivation et d'engagement, deux vecteurs de réussite. Bien que ce projet cible d'abord des élèves en classes spécialisées, notamment pour favoriser leur émergence, il s'adresse également aux classes régulières.
Central Québec	CQSB Digital Fair	La citoyenneté à l'ère du numérique est le sujet que plusieurs enseignants aimeraient aborder dans leur classe. Les élèves sont souvent réticents à discuter de ce sujet puisqu'ils considèrent que leurs enseignants sont déconnectés de leur réalité. Pourquoi donc ne pas demander aux élèves de devenir des experts ? Dans ce projet, les élèves de 1 ^{re} secondaire feront des recherches sur différentes facettes de la citoyenneté à l'ère du numérique, présenteront leur contenu à leurs pairs en utilisant la technologie et finalement, animeront une exposition numérique pour les parents, les enseignants et les élèves du 3 ^e cycle du primaire.
de la Rivière-du-Nord	Radio 3.0 en direct et Podcast	Depuis 14 ans, CFND est une radio étudiante communautaire opérée par des élèves de 6 ^e année autorisée par le CRTC. Chaque semaine, des élèves préparent et diffusent en direct des émissions de radio sur des sujets qui les passionnent. La radio étudiante a besoin d'innover et d'actualiser ses façons de faire pour répondre à la nouvelle réalité médiatique. On souhaite augmenter le nombre d'auditeurs et collaborer avec d'autres écoles du secteur pour accroître l'impact communautaire de la radio.

De La Jonquière	À distance, je m'ouvre sur le monde et programme mon avenir!	L'école Du Versant est érigée dans un environnement rural. Elle fait partie intégrante de la communauté. Croyant aux bienfaits de l'utilisation des nouvelles technologies, Du Versant serait un creuset intéressant pour amorcer un virage significatif vers le numérique. La lecture étant au cœur du projet éducatif, la programmation permettrait d'offrir des tâches de lecture authentiques et significatives. Cette école pourra enfin s'ouvrir aux compétences du 21 ^e siècle et aux réalités de demain!
Marie-Victorin	En contexte de pandémie, nous soutenons l'apprentissage de la programmation par les élèves du primaire à distance ou en classe	Le but est de poursuivre l'intégration du PAN en contexte de pandémie pour accroître l'usage pédagogique de la programmation informatique en offrant aux écoles primaires une offre de services en ligne, en collaboration avec le Groupe STIM et le conseiller RÉCIT. Comme c'est un nouveau modèle à distance, le souhait est de le vivre dans 4 écoles primaires pour en évaluer la portée et les retombées. Tous les niveaux du primaire sont impliqués. Les fiches projet sont en lien avec les matières de base du PFEQ.
De La Jonquière	S'impliquer dans sa réussite à l'aide du numérique et de la robotique	Ce projet vise à maintenir la motivation des élèves initiés cette année à la robotique en les impliquant activement dans leur réussite. L'objectif est de mettre à la disposition des enseignants des activités adaptés aux différents degrés. En lien avec le projet éducatif, des situations pédagogiques se référant à la robotique seront proposées. L'accompagnement en petits groupes, le soutien en classe, la formation en présence des élèves et les communautés de pratique seront encore une priorité.
de Laval	Enseignants impliqués au niveau numérique, élèves engagés, curieux et autonomes dans leur démarche d'apprentissage	Le projet consiste à libérer l'enseignante REAPO de sa tâche de titulaire (40%) afin d'accompagner les enseignants et les élèves dans l'avancement de la pédagogie grâce aux technologies numériques. Des projets seront proposés: programmation (robots), création et exploitation de livres numériques (BookCreator), enseignement et tâches en ligne (Seesaw et Classroom), créations historiques (Minecraft) et développement d'une identité positive à l'ère du numérique (montages vidéo).
des Découvreurs	La francisation interactive en Francisation	Le projet vise à développer des cours de francisation sur une plateforme numérique Moodle où l'apprentissage du français sera

		accessible virtuellement ou encore en présentiel pour les élèves allophones qui suivent une formation en francisation (niveau 3 à 6). Le nombre d'inscriptions en francisation du Centre est grandissant. L'apprentissage du français est essentiel pour accéder au marché du travail et intégrer la société québécoise.
des Navigateurs	La robotique et le numérique au service de l'apprentissage	Le but est de poursuivre le travail amorcé avec le projet exploratoire numérique de 2019-2020. Concrètement, c'est réinvestir les connaissances et les compétences acquises par les leaders numériques en offrant différents accompagnements aux enseignants de chaque pavillon. De plus, pour soutenir les apprentissages des élèves, des projets disciplinaires variés seront proposés tout en assurant la progression des apprentissages numériques.
Marie-Victorin	Produire et diffuser des balados	Le projet proposé portera sur le développement de la compétence informationnelle ainsi que sur la production de contenu à l'aide du numérique : balado. Avec un partenaire, BAnQ, un site sera développé pour diffuser les balados produits par des élèves de toutes les disciplines. Ce sera l'occasion de vivre la démarche en classe sous l'angle de la dimension « Développer et mobiliser sa culture informationnelle » avec des élèves tout en ayant le soutien de bibliothécaires scolaires.
des Premières-Seigneuries	Un robot pour une intention	En regroupant les enseignants d'une même année scolaire afin de créer des situations d'apprentissage et d'évaluation interdisciplinaires avec des robots, le but est de développer une culture de collaboration et, au-delà de l'amélioration des connaissances et des compétences rattachées à la robotique et à la programmation, qu'il y ait des retombées sur l'apprentissage et la réussite des élèves. Bref, arriver à la conclusion que la robotique peut être mise au service des apprentissages!
Marie-Victorin	Des habiletés numériques au profit des habiletés sociales au préscolaire	Par la pratique de la robotique, le but est de permettre le développement d'habiletés sociales nécessaires à l'entrée à l'école. Les élèves, en se familiarisant avec la robotique, intègrent les 6 compétences du programme préscolaire en se préparant pour le 1 ^{er} cycle. Les enseignants développent l'utilisation de la robotique, où l'utilisation de la tablette et la

		programmation sont présentes et ils intègrent les apprentissages de base comme le partage, attendre son tour, exprimer ses idées et gérer ses émotions.
de la Capitale	Vivre l'histoire grâce à la réalité virtuelle	Vivre l'histoire grâce à la réalité virtuelle vise à faire vivre aux élèves des moments historiques afin qu'ils puissent s'imprégner des événements à l'étude. La difficulté de certains à se représenter une autre époque que la leur peut amener des difficultés dans leurs apprentissages. Aussi, cette technologie appliquée dans les cours de français ouvrira la porte à l'imaginaire dans la création de textes de fiction.
Marie-Victorin	Intégration du numérique en service de restauration et sommellerie	Le projet vise à libérer une enseignante pour permettre un accompagnement pour l'intégration du numérique à notre restaurant L'Ardoise (Libro, Menu code QR, Maitre D', etc.) et pour développer du matériel informatique sur la plateforme Moodle afin de permettre d'actualiser l'offre de service en restauration et en sommellerie. La pandémie a fait réaliser à l'équipe que ce virage doit s'effectuer rapidement et maintenant pour maintenir des services de qualité en respect des mesures sanitaires en place.
Marie-Victorin	Campus RÉCIT : deux autoformations en français, langue d'enseignement	Ce projet de deux autoformations vise à soutenir le développement professionnel des enseignants, des conseillers pédagogiques de français et des conseillers RÉCIT de l'ensemble des centres de services scolaires et des commissions scolaires du Québec : « Communication orale et pédagogie numérique » et « Écriture multimodale ».
Eastern Shores	Learn to code and then code to learn	Ce projet vise le développement des connaissances et de la pratique de l'enseignant dans l'utilisation de la programmation et la robotique dans différentes disciplines. Les enseignants participant au projet intégreront la programmation dans leur cours en utilisant diverses ressources éducatives en ligne et différents logiciels (ex. : Scratch, CODE, STEM, etc.) Ils collaboreront à la création de tâches et situations d'apprentissage intégrant la programmation et la robotique dans les matières de base telles que la mathématique, les sciences et l'anglais.
des Rives-du-Saguenay	Déploiement des meilleures pratiques technopédagogiques	Les enseignants n'étaient pas prêts pour l'enseignement virtuel. Le support du MEQ sera nécessaire pour mieux former le personnel et les élèves à

	en situation d'enseignement en classe hybride : Volet 1 de 2 : Perfectionnement des enseignants sur les plateformes numériques	l'environnement numérique et l'enseignement en classes hybrides (une partie des élèves sont en présentiel et d'autres à distance). Pour le volet 1 du projet, des professionnels seront en charge de la planification, la conception et la diffusion de 3 formations. Ces formations seront dispensées à tous les enseignants.
des Premières-Seigneuries	Les experts numériques	Le projet « Les experts numériques » a comme objectif de rendre accessible l'apprentissage par le numérique aux élèves, aux parents et au personnel de l'école dans une perspective d'enseignement à distance et en présentiel. Ainsi, le projet est d'élaborer et de partager des capsules et des tutoriels créés par les élèves. Ceux-ci pourront développer leur autonomie, la curiosité, le plaisir d'apprendre, le travail collaboratif et la débrouillardise en plus de développer leurs compétences numériques.
des Sommets	Enseignement en alternance à distance en Pâtes et papiers	Le projet consiste à mettre sur pied une formation en alternance et à distance en Pâtes et papiers, afin de combler des besoins de main-d'œuvre pour les entreprises du secteur de tout le territoire du Québec. La formation se fera en partie en mode synchrone, à l'aide d'une plateforme de classe virtuelle et d'un espace collaboratif, et en partie en entreprise. Le projet pourrait être une collaboration entre deux centres de formation professionnelle.
de l'Énergie	Le virtuel à notre portée, hommage à la musique	Ce projet est novateur pour les 185 jeunes musiciens de cette école à vocation musicale. Le but du projet est de créer une avancée différente, mais bien réelle pour rendre les élèves musicalement actifs dans les années à venir après Covid : un spectacle virtuel présenté à un public cible sur une plateforme numérique. Le numérique devient notre voie essentielle dans l'avenir pour garder l'éducation musicale viable et tout aussi riche dans les écoles dans ce contexte de crise actuelle.
de Montréal	La bibliothèque de l'avenir : collaborer pour mettre en œuvre un carrefour d'apprentissage intégrant un laboratoire créatif	Pour répondre à la mesure 17 du PAN, le CSSDM prend le virage des carrefours d'apprentissage intégrant un laboratoire créatif à même le carrefour ou à proximité. Le but est de créer une communauté de pratique (CoP) hybride pour réfléchir en équipe interprofessionnelle et intersectorielle à la façon dont le carrefour d'apprentissage peut servir d'outil à l'enseignement et à

		l'apprentissage. L'approche de pensée design, au cœur de cette CoP, vise à favoriser la cocréation de ce projet.
de Montréal	Expérimentation d'un portfolio numérique à l'éducation	Depuis 2008, le RÉCIT à l'éducation préscolaire offre aux enseignantes de maternelle un portfolio numérique gratuit et hébergé au Québec. Il permet le dépôt de divers types de fichiers et il est lié directement aux compétences du programme de formation. Le produit est maintenant désuet. Le but est de créer une communauté d'apprentissage afin d'expérimenter, durant l'année 20-21, une nouvelle plateforme québécoise qui comprend un agenda, un portfolio numérique et un module de visioconférence.
des Portages-de-l'Outaouais	Dôme créatif	Le but de ce projet est de développer des pratiques pédagogiques interdisciplinaires innovantes qui serviront à l'implantation d'un laboratoire créatif. Il est souhaité de s'attarder, de manière collaborative, au développement professionnel, à l'appropriation des technologies et au développement de SAÉ interdisciplinaires soutenues par le numérique. Le souci prioritaire est de développer la compétence numérique des élèves, leur pensée créative ainsi que leurs habiletés à résoudre des problèmes complexes.
de la Rivière-du-Nord	L'épopée de nos migrants - Développement de compétences numériques et langagières pour sensibiliser à la diversité culturelle	Ce projet vise à soutenir les élèves de francisation dans leur développement de compétences numériques tout en leur permettant de consolider leurs compétences langagières, tout au long de leur formation. Il respecte le rythme de chaque élève, peu importe son niveau de compétence langagière ou numérique. Ce projet intégrateur, tout en sensibilisant à la diversité culturelle, offre une tribune aux élèves pour partager leur histoire, leur culture et leur pays d'origine par le biais d'outils audiovisuels.
de la Rivière-du-Nord	Encapsuler nos citoyens pleins de lendemains	Les enseignantes du 3 ^e cycle sont aux prises avec des élèves de 10-12 ans qui utilisent les médias sociaux de façon inadéquate. La fréquentation de certains sites est interdite aux élèves de leur âge et l'utilisation de ceux-ci est inappropriée. La problématique est que plusieurs situations désagréables liées au numérique surviennent hors des heures régulières de classe et ont un impact négatif sur la vie scolaire des élèves. La volonté de mettre sur pied une communauté de pratique (COP) est généralisée.

des Hautes-Rivières	Projet mathématique Mindset secondaire 3	Ce projet propose aux élèves différentes façons de vivre leurs apprentissages en mathématiques en exploitant les TIC, grâce aux plateformes de 8 Desmos, Geogebra, Scratch et BlocksCAD. Les élèves seront amenés à transformer leur vision de leurs apprentissages et de l'évaluation par la création d'un portfolio numérique grâce au bloc-notes OneNote sur Office 365, où les élèves pourront insérer des traces de leurs apprentissages et voir les rétroactions de leurs enseignants.
des Patriotes	Accompagnement en programmation et robotique de l'équipe-école	Le projet permettra à l'équipe-école de développer sa compétence et son aisance afin de rendre la programmation et l'utilisation de la robotique plus présente en classe et au laboratoire créatif. La libération des enseignants et l'accompagnement d'un technopédagogue permettront à tous de développer leurs compétences liées aux TIC afin de faire vivre des projets signifiants aux élèves (préscolaire, primaire, classe d'enseignement spécialisé).
de Charlevoix	Go! Académique actif	Les élèves devront construire des capsules académiques explicatives pour les pairs. Cela leur permettra de transférer des notions sportives, scientifiques et mathématiques relatives aux divers moments vécus. Ils auront accès à une caméra dans un cadre scolaire lors des sorties sportives et en classe afin d'enregistrer et documenter la réalisation de leurs capsules. Ils devront construire le montage nécessaire et le tournage complémentaire à la présentation finale.
de la Rivière-du-Nord	DÉLIVREs-toi!	Toujours à la recherche d'approches pédagogiques innovantes, interactives et technologiques, les enseignantes se sont inspirées des jeux d'évasion dans lesquels les participants doivent résoudre des énigmes logiques afin de se libérer d'une pièce fermée (leur classe), pour créer des scénarios d'apprentissage captivants pour leurs élèves. Elles ont à cœur l'implication des jeunes dans leurs apprentissages tout en rendant leur enseignement efficient en utilisant le numérique.
Sir Wilfrid Laurier	Integrating technology into the elementary core curriculum	Le but de ce projet est d'intégrer la technologie dans la planification, pas comme un outil superficiel, mais plutôt pour développer les compétences du Cadre de référence de la compétence numérique. Ceci permettra aux élèves d'acquérir les

		compétences nécessaires pour la future demande de main-d'œuvre qui est en constante évolution. À travers de petits ateliers mensuels, les enseignants expérimenteront différents usages éducatifs de la technologie. Ils créeront et mettront en œuvre des planifications de cours significatives et pertinentes pour enrichir les apprentissages des élèves qui utilisent différents outils technologiques.
New Frontiers	Instructions de travail numériques en Charpenterie-Menuiserie	Le projet vise à développer des instructions de travail numérique et ainsi rendre la salle de classe accessible en ligne (à la maison et dans les ateliers). L'élève peut alors se présenter à l'école avec une bonne connaissance du sujet et une certaine autonomie. Il chemine alors à son rythme en consultant les ressources numériques. L'enseignant n'est plus le moteur de l'apprentissage, il devient le guide. Le projet pilote est vraiment encourageant. Les promoteurs désirent maintenant universaliser cette pratique.
des Chênes	Améliorer ses compétences de lecture par le numérique	Les avantages du support numérique permettent un apprentissage des stratégies de lecture particulièrement pour les élèves les plus en difficulté dans cette compétence. C'est la poursuite d'un projet déjà existant qui s'est essentiellement développé en français et univers social en 1 ^{re} secondaire. Les stratégies pourront être étendues aux autres matières que le français pour les différentes situations de lecture.
Eastern Townships	Shifting Practice Towards Blended Learning	L'objectif est de promouvoir un changement de pratique vers une approche d'apprentissage mixte (blended learning). Deux groupes d'enseignants (3 ^e cycle et secondaire) exploreront des modèles et des outils compatibles avec l'apprentissage mixte. Les enseignants auront l'occasion d'essayer de nouvelles pratiques avec leurs élèves pour trouver celles qui répondent le mieux à leurs besoins. Les classes d'apprentissage mixte seront bien placées si une transition à l'apprentissage en ligne s'avère nécessaire.
des Phares	Lab créatif : un lieu unique et innovant	Le laboratoire créatif a été conçu pour offrir un lieu unique et innovant où l'élève est amené à s'épanouir et se réaliser. Ce laboratoire est supervisé par deux enseignants qui accompagnent les élèves dans leurs différents projets. Lors de sa venue au laboratoire créatif, l'élève peut créer, inventer, explorer,

		expérimenter, et ce, tout en intégrant les technologies numériques. Cet espace collaboratif prône des valeurs de respect, d'engagement et de bienveillance.
des Portages-de-l'Outaouais	La pédagogie numérique en formation professionnelle	Le projet vise le développement de la pédagogie numérique chez nos enseignants. Ces derniers seront formés et accompagnés pour développer leurs habiletés à utiliser divers outils numériques (ordinateurs portables, tablettes, logiciels, plateformes numériques, etc.) dans un cadre pédagogique. En collaboration avec l'orthopédagogue et la conseillère pédagogique, ils développeront des activités d'apprentissage intégrant le numérique. Les élèves seront formés à leur tour par leurs enseignants.
Eastern Shores	Interactions	Avec ce projet, tous les enseignants de la FGA et de la FP apprendront à bâtir leur cours, à créer et à organiser leur contenu de cours dans l'environnement Moodle. Ils collaboreront, par sujet et par programme. Ils apprendront à créer de contenu interactif avec H5P et ils transmettront leurs apprentissages à leurs élèves. Les quatre centres de FGA et FP sont impliqués.
Eastern Townships	À Go, on partage nos connaissances technopédagogiques!	Comment peut-on développer les compétences des équipes de façon durable pour faire face aux changements constants tant numériques que pédagogiques? C'est à ce moment que l'idée des communautés de pratique a émergé comme une solution adaptée aux pratiques collaboratives en place dans cette commission scolaire. La finalité du projet est de créer des environnements de formation engageants pour l'étudiant, quels que soient son profil et son objectif.
du Lac-Saint-Jean	Mise en place d'un environnement numérique d'apprentissage et de développement de contenu pour le champ des mathématiques au 1 ^{er} cycle du secondaire	Ce projet se caractérise par la mise en place d'un environnement numérique d'apprentissage sur les serveurs. Par la suite, le but est de procéder à la création de contenus en ligne pour les cours de mathématiques au premier cycle. Un projet pilote sera effectué avec un groupe de premier cycle dans le cours de mathématiques.

du Lac-Saint-Jean	Améliorer notre plateforme d'apprentissage, une étape importante dans un contexte de formation à distance	Il manquait des outils indispensables pour la diffusion des cours en ligne et à distance. Plusieurs ont été découverts qui pourraient être intégrés à la plateforme Moodle créée l'an passé. Dans la mesure où les règles de distanciation sociale pourraient rester à l'automne, certains DEP pourraient se donner à distance en tout ou en partie, alors il faut développer de nouvelles stratégies de diffusion et d'évaluation en ligne.
du Chemin-du-Roy	Appropriation pédagogique	Ce projet vise l'appropriation et l'exploitation de différents outils technologiques en appui au développement des compétences numériques du personnel enseignant par la formation et par l'accompagnement technopédagogique pour un contexte d'apprentissage en FAD, formation en ligne, synchrone, asynchrone ou hybride. Ces compétences, une fois mobilisées, inciteront le personnel enseignant au changement de pratiques, à la gestion de classe et à l'organisation matérielle d'une classe virtuelle.
de l'Estuaire	Développement de compétences numériques chez les étudiants en intégration sociale	L'équipe du Centre a ouvert depuis deux ans un groupe d'Intégration sociale et les élèves du groupe adorent explorer et développer leurs compétences numériques. Cependant, le programme ministériel, en raison de son année de publication, n'aborde pas (ou très peu) l'utilisation des outils technologiques et l'équipe d'IS souhaite aller de l'avant dans des projets technologiques, mais aussi dans le développement des compétences de citoyenneté à l'ère du numérique.
des Trois-Lacs	2020 : Une nouvelle ère en enseignement	Le projet vise la formation et l'accompagnement des enseignants du préscolaire et du primaire de l'école dans l'utilisation des nouvelles technologies (iPad, robotique, applications d'Office 365, etc.). Cette formation leur permettra d'intégrer ces nombreuses technologies dans le quotidien des élèves afin de susciter leur motivation et leur engagement et ainsi les mener vers une plus grande réussite éducative tout en leur permettant de s'approprier ces nouvelles technologies à leur tour.
du Lac-Saint-Jean	Caps numériques	Ce projet permettra d'intégrer en classe diverses ressources pédagogiques répondant aux besoins et capacités des

		élèves ayant une déficience intellectuelle ou un TSA dans le programme CAPS. La tablette donnera accès aux élèves à diverses ressources numériques développant leurs compétences et favorisera leur engagement au niveau cognitif, émotionnel et comportemental. Intervenants et élèves pourront se développer et innover à travers une pédagogie active du 21 ^e siècle.
des Navigateurs	#LittéraTIC	En CAP littéraire numérique, le leader collabore avec les titulaires à bâtir des séquences d'enseignement-apprentissage en fonction des besoins et du projet éducatif. Le leader les anime et laisse graduellement la place au titulaire. L'enseignement explicite est préconisé dans les 5 phases, ce qui assure des apprentissages évolutifs (élève, enseignant). Le leader est à la disposition des enseignants apprenants tout au long du projet. Les séquences sont partagées dans un recueil afin d'optimiser la collaboration.
des Patriotes	La technologie au cœur de la réussite!	Le projet vise à favoriser le développement et la mise en valeur des compétences technopédagogiques des enseignants afin qu'ils puissent recourir aux différents outils. Les projets pourront favoriser l'engagement scolaire des élèves et l'acquisition de compétences disciplinaires et technologiques. Par ce projet, des trousseaux technopédagogiques seront construits permettant de vivre des activités en classe autour de la programmation créative et de la robotique de la maternelle 4 ans à la 6 ^e année.
des Chênes	La virée numérique!	Dans la foulée des combos numériques, l'école a commandé une flotte de 27 Chromebook. Les enseignantes de 5 ^e année désirent modifier leurs approches pédagogiques tout en intégrant le numérique au quotidien dans une approche : un élève/un outil numérique. Cela augmentera ainsi la motivation des élèves, plus spécifiquement les garçons. Pour les engager dans leurs tâches quotidiennes, les enseignantes veulent instaurer une approche autonomisante en utilisant des outils de collaboration et Classcraft.
du Fleuve-et-des-Lacs	Super 8 Workshop for ESL	Innovant et motivant, le projet Super 8 Workshop permet de travailler l'apprentissage efficace et dynamique d'une langue en développant les compétences numériques et la collaboration par des ateliers thématiques semi-autonomes. Il permet de varier les approches et méthodes tout en impliquant

		activement l'élève dans ses apprentissages. Ce projet nécessite l'utilisation du iPad. Il cible particulièrement l'année charnière de la 3 ^e secondaire, mais peut-être utilisé avec les autres niveaux.
de la Baie-James	La réalité virtuelle au service de la sécurité des élèves en formation	Ce projet permettra de développer une activité pédagogique en utilisant la photosphère qui intégrera le numérique dans la formation initiale des deux programmes d'études (MEC et CMLVF). L'activité pédagogique ciblera la santé-sécurité, l'acquisition de connaissances de base sur l'opération et l'entretien périodique de la machinerie lourde. Cette activité permettra d'initier l'équipe-école au processus du développement d'activité pédagogique.
René-Lévesque	Montage poste virtuel	Le caractère pratique de la formation professionnelle exige de conjuguer la théorie aux manipulations. Plusieurs situations se prêtant déjà à l'exercice et à l'ère de la technologie, il devient prioritaire d'utiliser tout le volet virtuel pour permettre celles-ci. Sans vouloir réduire les manipulations déjà prévues sur des équipements qui seront dans le quotidien de leur futur travail, il nous apparaît prioritaire d'amener nos élèves à s'habiller dans un environnement virtuel.
des Affluents	La pédagogie active au service de l'apprentissage sous toutes ses formes	Le projet vise à amener les enseignants à optimiser leur utilisation du numérique dans un contexte d'enseignement à distance/hybride. Il vise également à développer des séquences d'enseignement pour favoriser les apprentissages des élèves, la rétroaction offerte à ceux-ci ainsi que leur engagement dans la tâche. L'usage du numérique dans un contexte d'enseignement à distance est un élément clé pour favoriser l'engagement des élèves et les rendre actifs dans leurs apprentissages.
des Chênes	La programmation au service de l'éducation	Grâce à l'ensemble Makey Makey et à l'application Scratch, les élèves de 5 ^e et 6 ^e année produiront des jeux interactifs auto-correcteurs qu'ils proposeront aux autres élèves de l'école. Ces activités seront présentées aux plus jeunes dans le but de réviser des notions par le jeu.
de la Côte-du-Sud	Techno-correspondance pour le 3 ^e cycle	Dans le cadre de ce projet, les élèves de 5 ^e et 6 ^e année réaliseront de la correspondance virtuelle avec des élèves d'une autre école. L'objectif est de communiquer avec les correspondants de manière virtuelle toutes les deux

		semaines. Les élèves produiront des textes en français (intégration des matières avec intention et destinataires réels), ils feront de la résolution de problème en mathématique sur la plateforme TEAMS et une petite vidéo sera produite pour faire découvrir l'école.
de Rouyn-Noranda	Radio étudiante « Big bang radio »	Avec l'ère des Podcasts et de l'autoformation, les promoteurs du projet indiquent que les élèves ont suffisamment de propos intéressants à dire pour informer les jeunes et la communauté. Ce projet permettra aux jeunes de faire des capsules culturelles ou encore, des capsules d'information sur un sujet précis, un compte-rendu d'événement marquant, des nouvelles régionales ou mondiales, des séances de formation sur des matières enseignées.
de Montréal	Communauté d'apprentissage et d'enseignement collaboratifs (CAEC)	La CAEC permettra aux enseignants et aux élèves de développer leur compétence numérique et ce, qu'il y ait un retour en classe ou non en septembre. Les enseignants travaillent avec TEAMS, une application de communication collaborative. L'utilisation de cette plateforme et d'une multitude de ressources numériques aura permis aux élèves de poursuivre leurs apprentissages. Cette subvention permettra de faire évoluer ce modèle d'enseignement et de favoriser le partage de notre expertise.
des Bois-Francs	Un quotidien à saveur technologique	Ce projet aura pour but d'offrir un soutien pédagogique diversifié aux enseignants avec l'utilisation de la tablette en contexte scolaire. Le but sera d'amener le personnel enseignant à mobiliser et à développer des compétences dans l'utilisation de la tablette. De plus, le projet permettra la mise en œuvre d'activités pédagogiques faisant appel à diverses applications de l'iPad afin que l'ensemble des enseignants puisse les réinvestir en classe quotidiennement.
de la Beauce- Etchemin	Intensif 3.0	Le programme d'anglais intensif en formule 5 mois/5 mois privilégie une exploitation continue des technologies de l'information via le Chromebook. Le projet vise à offrir aux élèves un cheminement stimulant, coopératif et ouvert qui est adapté aux réalités d'aujourd'hui. Il apporte aux élèves les outils nécessaires à leur succès dans la poursuite de leur parcours scolaire et éventuellement le marché du travail.

De La Jonquière	Mise à jour numérique	À la Polyvalente Jonquière, le numérique est à développer et les mathématiques sont la meilleure porte d'entrée. C'est pourquoi le projet vise l'utilisation du numérique dans tous les cours de mathématiques. Ce virage permettra aux élèves d'apprendre dans un milieu qui est plus proche de leur génération, donc plus engageant. L'école a besoin d'une mise à jour importante pour implanter le Cadre de référence de la compétence numérique dans le développement de ses élèves.
-----------------	-----------------------	---