

Projets retenus et financés à la suite de l'appel de projets d'innovation liés aux technologies numériques 2019-2020

Projets réalisés sur un an

Commission scolaire	Titre du projet	Description du projet
de Montréal	Des productions multimodales à notre portée	Appuyé par le Cadre de référence de la compétence numérique, le projet <i>Des productions multimodales à notre portée</i> vise à bonifier quatre projets existants au 3 ^e cycle. La transformation de projets traditionnels vers la multimodalité permettra aux élèves et aux enseignants d'utiliser la littératie dans un contexte numérique pour comprendre, créer et communiquer.
des Navigateurs	Robot-pro	Le projet <i>Robot-pro</i> vise le développement des compétences numériques chez les enseignants et les élèves. Les dimensions développées en lien avec le Cadre de référence de la compétence numérique sont : l'innovation et la créativité; la collaboration; la communication; la production de contenu; et la résolution de problèmes. Les moyens de travail utilisés seront le codage, la programmation et la robotique.
des Phares	La dictée vocale au service de la réussite des élèves présentant des troubles du langage oral et écrit dans les parcours de formation au secondaire	Les données actuelles montrent que les adolescents présentant un trouble du langage oral et écrit vivent des obstacles majeurs en français, langue d'enseignement, ainsi qu'en situation de stage, la capacité à s'exprimer dans toutes les modalités étant cruciale dans ces contextes. Ce projet vise à augmenter la réussite de ces élèves et à contribuer à assurer leur certification.
Pierre-Neveu	Développer, chez les élèves, des stratégies de prise de notes et de résolution de problèmes à l'aide d'un outil de prise de notes intelligent	Ce projet vise à aider les élèves à développer des stratégies pour prendre des notes et résoudre des problèmes lors des cours de science. Dans le cadre de ce projet, les élèves recevront une formation sur des stratégies éprouvées de prise de notes. Ils seront ensuite accompagnés pour réajuster leur prise de notes.
de la Capitale	« Scratchons » en math à la FGA	Ce projet interrégional a pour but de rendre accessible la programmation à la FGA. Une formation axée sur l'utilisation du logiciel en mathématique ainsi que le développement d'activités sont au programme. Les idées existantes seront répertoriées, adaptées et classées selon les cours pour faciliter la tâche des enseignants. Les ressources seront ajoutées au site MATH-FGA, développé dans le cadre du projet Desmos.
de la Capitale	Profil Découvertes : un tremplin vers la compétence numérique	En 2019-2020, le secteur régulier d'une école secondaire deviendra, grâce à l'implantation d'un nouveau profil, le secteur Découvertes. Outre des activités et des sorties éducatives qui permettront aux jeunes d'explorer et de découvrir leurs passions, le personnel du secteur souhaite amorcer une transformation de certaines pratiques pédagogiques pour donner aux élèves la chance de vivre des réussites, notamment au moyen de pratiques évaluatives innovantes dans le contexte d'une classe numérique.
des Découvreurs	L'interaction au bout des doigts	Ce projet intégrateur vise l'apprentissage de contenus langagiers disciplinaires de base et l'appropriation des multiples fonctions d'un iPad pour utiliser les applications technopédagogiques du module d'activités H5P de la plateforme Moodle. À l'aide des tablettes et des TNI, les élèves créeront du contenu interactif : vidéos interactives, banques de questions, questions « glisser-déposer », questions à choix multiples, présentations, etc.
des Hautes-Rivières	Développement d'une classe « Math et TIC »	Ce projet propose aux élèves différentes façons de faire des apprentissages en mathématique en exploitant les TIC grâce aux plateformes Desmos, Geogebra et Scratch. De plus, les élèves seront amenés à transformer la vision qu'ils ont de leurs apprentissages et de l'évaluation par la création d'un portfolio numérique tout au long de l'année, grâce au bloc-notes OneNote sur Office 365. Ils pourront insérer des traces de leurs apprentissages et voir les rétroactions de leurs enseignants.

Marie-Victorin	Élaboration, production et expérimentation d'un continuum d'activités de codage et de robotique	Le but de ce projet est d'élaborer et de valider en classe quinze activités de codage et de robotique réparties sur les cinq années du secondaire. Les activités développées et expérimentées en classe par des enseignants-ressources cibleront directement des concepts du contenu de formation du domaine de la mathématique, de la science et de la technologie. Au cours d'une année scolaire, l'élève participera à des activités de plus en plus complexes ou polyvalentes en lien avec le codage et le langage de programmation. Un guide clé en main sera produit.
Marie-Victorin	Longueuil en papier à l'ère numérique	Le projet <i>Longueuil en papier à l'ère numérique</i> , destiné à des élèves du primaire et du secondaire, est inspiré du travail de Claude Lafortune et se fait sous la direction d'une artiste pédagogue. Il porte sur une réalisation collective de la Ville de Longueuil (immobilier et citoyens) en papier et en carton à la manière de M. Lafortune, dont certains segments seront imprimés en 3D.
des Laurentides	L'hôtellerie en technologie!	Ce projet s'adresse à un centre de formation professionnelle offrant les secteurs de l'hôtellerie et de la restauration. Un premier objectif est d'intégrer la tablette Chromebook comme support à certains apprentissages des élèves. L'utilisation de la vidéo sera aussi intégrée dans les stratégies pédagogiques des enseignants. Planifier, découper, filmer, éditer et diffuser une capsule vidéo sur une plateforme en ligne accessible aux élèves feront partie des étapes du projet.
De La Jonquière	La FP augmentée	Le projet vise à faciliter la rétention et la compréhension de notions théoriques lors d'ateliers donnés en lien avec la réalité augmentée (RA). Des programmes en formation professionnelle feront la conception de RA dans l'exercice de certains métiers. Le projet touche chaque élève du groupe et rejoindra le modèle de conception universelle de l'apprentissage (CUA). Étant donné que certains appareils ne sont pas disponibles en atelier, nous capterons en usine des vidéos 360° afin de construire une immersion en réalité virtuelle.
De La Jonquière	Programmons la motivation	L'intégration de la robotique et des technologies numériques permettra aux élèves de développer leur motivation tout en bonifiant certaines pratiques pédagogiques existantes. Chez les petits, nous soutiendrons l'autocontrôle et la gestion des émotions en mettant l'accent sur le respect du bien commun. Par le fait même, nous « Programmons la motivation » et développons le citoyen de demain.
Riverside	Les dévoreurs de livres	Axé sur le développement et la conception d'une plateforme Web dont le contenu sera créé par des élèves, ce projet est destiné aux mordus de la lecture francophone. Encouragés à lire puis à partager leurs coups de cœur littéraires, les élèves du 2 ^e cycle de l'école feront le montage de capsules Web qu'ils auront filmées et dans lesquelles ils nous feront découvrir des auteurs jeunesse d'ici et d'ailleurs, en plus de partager des trucs, des astuces et des appréciations littéraires.
des Sommets	Classe du futur en secrétariat-comptabilité	Le but de ce projet est l'implantation d'une classe du futur intégrant une approche d'apprentissage coopératif, multimodal et hybride dans le but de créer un contexte d'apprentissage convergent, malgré les différents contextes de formation, et de garantir la coopération et la socialisation. De plus, les élèves participeront à des activités authentiques par rapport à la réalité des métiers d'aujourd'hui et de demain. L'objectif ultime est de développer des compétences globales et professionnaliser le parcours des élèves dans un contexte numérique.
de la Côte-du-Sud	Projet d'innovation	Le but du projet est d'utiliser la réalité virtuelle dans un contexte novateur auprès des élèves de l'adaptation scolaire. Dans la plupart des projets de réalité virtuelle, les jeunes sont des consommateurs de contenu. Dans notre cas, les jeunes seront également des producteurs de contenu. Le projet comporte deux objectifs : former nos enseignants à l'usage et à l'enseignement de la réalité virtuelle; et amener les jeunes à produire des parcours de formation en réalité virtuelle.
du Lac-Abitibi	Formations régionales sur les outils technologiques pour les enseignants en FGA de l'Abitibi-Témiscamingue et du Nord-du-	En lien avec le Cadre de référence de la compétence numérique, des rencontres régionales axées sur la formation de l'utilisation d'outils technologiques seront organisées pour enrichir les pratiques pédagogiques des enseignants. Les objectifs du projet sont de développer les compétences des

	Québec dans le but d'innover avec des projets technologiques en soutien à l'apprentissage	enseignants par l'exploration du potentiel du numérique pour l'apprentissage; de développer un travail collaboratif; et de viser la production de contenu à l'aide du numérique et des outils d'aide à l'apprentissage.
--	---	---

Projets réalisés sur deux ans

Commission scolaire	Titre du projet	Description du projet
du Fleuve-et-des-Lacs	L'univers social, virtuellement!	À l'aide de la réalité virtuelle, ce projet vise à permettre aux élèves de visiter des musées, des sites historiques et des lieux empreints d'histoire afin de consolider leurs apprentissages. Ils pourront également mieux se représenter les réalités historiques en voyageant virtuellement partout dans le monde.
du Lac-Saint-Jean	L'intégration de la réalité augmentée, des possibilités infinies pour les programmes du CFP Alma	En plus de faciliter les apprentissages, l'utilisation d'outils numériques variés bonifie et optimise les nombreuses tâches que les élèves doivent réaliser pour acquérir différentes compétences. Axées sur la mémoire kinesthésique, ces expériences de réalité augmentée permettront, entre autres, de démonter un ordinateur en pièces détachées dans le programme <i>Soutien informatique</i> ou de voir un cœur en 3D dans le programme <i>Assistance à la personne en établissement et à domicile</i> .
des Rives-du-Saguenay	Concentration « Arts et multimédia »	La mise en place d'une concentration « Arts et multimédia » au secondaire permettra aux élèves de développer des compétences technologiques à travers les arts. Ceux-ci se perfectionneront dans des domaines tels que le traitement de l'image, la conception vidéo et la photographie par l'intermédiaire de différentes plateformes numériques.
De La Jonquière	Un pas à la fois vers le numérique et la robotique	Le projet permettra de former et d'outiller les enseignants pour qu'elles utilisent le numérique à des fins pédagogiques. L'objectif principal est de développer des compétences chez les enseignants, puis chez les élèves en robotique et en programmation. Ce sera un outil pédagogique qui permettra de travailler les valeurs du projet éducatif : le respect, le sentiment d'appartenance et l'égalité.
de Charlevoix	Virage numérique et coenseignement	La clientèle cible profitera de l'aménagement de groupes en coenseignement complet pour l'ensemble de ses cours de sciences et de mathématique. L'école fournit à chaque élève un ordinateur portable compact. L'objectif est de soutenir les enseignants et leurs élèves dans l'usage qu'ils font, tout en respectant les objectifs du PFEQ, des outils collaboratifs, de la programmation, de la robotique et de l'impression 3D.
de la Capitale	La différenciation pédagogique en classe d'adaptation scolaire grâce à l'iPad	Les enseignants aimeraient intégrer le numérique dans leurs classes d'adaptation scolaire grâce à leur iPad. Une enseignante propose de répondre à cette demande par la création d'un guide à l'intention des enseignants de ces classes qui souhaitent différencier leur enseignement tout en utilisant l'iPad au quotidien. Une fois le guide conçu, une formation sera offerte aux enseignants de la commission scolaire pour les soutenir dans ce virage numérique.

des Premières-Seigneuries	Conception d'un cours en ligne sur Moodle : SEF-4018-1 Exploration sociale et professionnelle	La rentrée scolaire 2018-2019 a été marquée par le début du cours SEF-4018-1 <i>Exploration sociale et professionnelle</i> . L'offre de ce cours sur Moodle comporte divers avantages : introduction aux cours en ligne pour les élèves et les enseignants; intégration des TIC en classe et exploration de leurs différentes possibilités; projet-pilote pour la formation en ligne qui pourrait amener l'équipe à créer d'autres cours en ligne éventuellement.
de Montréal	CAPI : Communauté d'apprentissage de la programmation informatique	Par la mise sur pied d'une communauté de pratique, les élèves pourront développer des compétences en programmation informatique. L'enseignant-ressource en TI aura pour mandat de former à la fois les élèves et les enseignants à l'utilisation des outils de programmation disponibles. Le but ultime de ce projet est d'amener les enseignants et les élèves à devenir autonomes et à développer des compétences dans le domaine des technologies de l'information, pour que l'enseignant-ressource ne soit plus le seul à développer les compétences transversales des élèves.
Marguerite-Bourgeoys	L'utilisation des technologies par les enseignants et les élèves dans la classe d'éducation physique et à la santé (EPS)	Cette communauté de pratique permettra aux enseignants de planifier et de piloter une situation d'apprentissage intégrant les TIC à des moments opportuns. Des stratégies d'enseignement et des applications seront partagées, explorées et expérimentées. Les enseignants réfléchiront à la valeur éducative des technologies utilisées, en plus d'en évaluer la portée sur la réussite de leurs élèves. La représentation mentale que l'élève d'EPS se fait d'une action motrice, d'un geste technique ou d'une stratégie lui permet d'être plus efficace dans son exécution et d'ajuster ses prestations.
des Hauts-Bois-de-l'Outaouais	Un projet-école favorisant l'approche pédagogique STEAM	Les enseignants aideront les élèves à s'engager dans des projets personnels ou collectifs favorisant l'approche pédagogique « STEAM ». Dans un premier temps, l'objectif est d'offrir de la formation et de l'accompagnement aux enseignantes de l'école. Ensuite, l'expertise développée sera partagée avec d'autres points de service de l'établissement qui souhaitent expérimenter une telle approche en classe.
de Rouyn-Noranda	Modernisation des outils d'enseignement – secteur des soins esthétiques	Les contenus du DEP 5339 seront révisés, numérisés et rendus disponibles au moyen d'un environnement nuagique et le matériel didactique de l'ASP 5349 sera coconstruit en fonction d'une utilisation numérique permettant une plus grande fluidité dans la progression des élèves. Les contenus élaborés seront disponibles dans Office 365, ce qui permettra aux élèves d'aborder leur formation en naviguant dans les nombreuses fonctionnalités de ce système et, par le fait même, d'en maîtriser les aspects utiles à leur future profession.
de l'Estuaire	Un avant-goût virtuel de mon coin de pays	Le projet donne aux élèves l'occasion de concevoir des visites virtuelles des lieux significatifs dans leur entourage et de faire des apprentissages plus contextualisés. Ils pourront ainsi faire connaître leur village et les endroits qui les intéressent. Ils auront à écrire un texte descriptif qui accompagnera leur création virtuelle et qui respectera le processus d'écriture et de création multimédia. Pour ce faire, ils auront accès à des outils de réalité virtuelle.
des Chic-Chocs	Réalité virtuelle en français, langue d'enseignement, au service d'une citoyenneté numérique affirmée	Les élèves de la formation générale des adultes ont besoin de situations d'apprentissage signifiantes. La réalité virtuelle est une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels. Dans l'apprentissage du français, la réalité virtuelle permettra notamment aux élèves d'avoir accès à des milieux difficiles, de faire des visites et de découvrir de nouveaux milieux.
des Navigateurs	#CodeMath2.0	Le projet vise à développer, chez les élèves et les enseignants, les compétences du 21 ^e siècle. Le but est de poursuivre l'intégration de la programmation pour faire vivre aux élèves différents défis mathématiques par la création de situations concrètes qui nécessitent une manipulation.
des Affluents	Projet AVAN – classe numérique	Un changement de pratique, comme le concept AVAN, nécessite de l'accompagnement pour permettre aux enseignants d'en tirer le maximum sur le plan pédagogique. Des rencontres de groupe sont prévues pour leur permettre d'échanger sur l'expérience vécue avec les élèves et de partager des pratiques pédagogiques. Des rencontres individuelles et de l'accompagnement personnalisé sont planifiés pour soutenir les enseignants dans ce projet et répondre à leurs besoins.

de la Seigneurie-des-Mille-Îles	Développement d'outils de suivi du développement des compétences et de rétroaction à l'élève au moyen de plateformes numériques partagées dans un environnement bilingue	Ce projet vise à développer, dans notre environnement bilingue, des outils sur supports numériques partagés et adaptés aux plateformes mobiles, dans le but d'offrir à l'élève une réaction immédiate et spécifique. Cela permet d'accroître l'efficacité du suivi du développement des compétences et, par le fait même, la réussite scolaire.
de la Seigneurie-des-Mille-Îles	Individualisation du programme de soudage-montage au moyen des plateformes numériques partagées dans un environnement bilingue	En formation professionnelle, l'implantation de l'enseignement individualisé dans un programme comporte de nombreux défis logistiques et pédagogiques. Le but du projet est d'implanter la plateforme numérique d'apprentissage Moodle pour faire la transition d'une formation magistrale vers une formation individualisée dans notre environnement bilingue.
des Laurentides	Communauté de partage et d'apprentissage pour l'utilisation pédagogique des portables infonuagiques par des élèves du 1 ^{er} cycle du primaire	Les enseignantes auront l'occasion de développer leur compétence à créer des activités à partir de portables infonuagiques. Les élèves recevront ensuite l'enseignement nécessaire pour apprendre autrement à partir d'activités innovantes et motivantes créées et pilotées par leurs enseignantes.
de Saint-Hyacinthe	Développement de compétences professionnelles favorisant l'utilisation du numérique par les élèves dans leurs apprentissages	Il s'agit d'un projet de planification et de formation à l'intention de l'équipe-école, réalisé par des formateurs externes et par les conseillères pédagogiques de la commission scolaire, qui vise à intégrer le numérique aux apprentissages des élèves dans toutes les matières. Le but est de leur faire vivre des projets numériques à chacune des étapes pour favoriser l'implantation du plan numérique dans l'école.
Marie-Victorin	Classe entreprise-école collective au FabLab	La CSMV est une fière pionnière québécoise de l'implantation d'un atelier FabLab en enseignement secondaire, à l'éducation des adultes. En intégrant les technologies de fabrication à son enseignement, elle crée une première classe d'entreprise-école de fabrication fonctionnant en atelier FabLab. Cette entreprise-école offrira un milieu inventif des plus stimulants à ses élèves, qui réaliseront divers objets et services pédagogiques destinés aux écoles de la CSMV, puis au public.
du Val-des-Cerfs	CDP (Centre de développement professionnel)	Le projet consiste à créer une classe multifonctionnelle du type FabLab que tous les enseignants de la commission scolaire ainsi que les élèves des différents milieux pourront utiliser pour intégrer différents concepts des technologies comme la programmation, la robotique, les imprimantes 3D, l'iPad, certains logiciels ou certaines applications, etc.
des Chênes	Soutien d'enseignants dans l'implantation d'un projet pédagogique « Un élève – un portable » dans les classes régulières du premier cycle du secondaire	Dans le but de soutenir et d'accompagner l'équipe enseignante de 1 ^{re} secondaire, le projet propose la libération d'un enseignant d'un des groupes pour que des enseignants puissent se rencontrer et réfléchir à leurs pratiques d'enseignement et d'apprentissage au sein d'une communauté de pratique. Le conseiller du RÉCIT local participera à ces rencontres et travaillera en partenariat avec l'agent-pivot.
des Chênes	Outils numériques	Ce projet vise à favoriser la réussite des élèves ayant des besoins particuliers en matière de lecture. Il permettra d'améliorer la disponibilité de textes numériques et l'intervention pédagogique en lien avec ce support. Ce projet prévoit la participation d'enseignants à une formation sur ce thème, la présence d'enseignants-ressources qui réaliseront des interventions auprès des élèves et l'implication des différents conseillers pédagogiques.
Central Québec	Éducation à la citoyenneté numérique	Le projet vise à contribuer à la formation des enseignants de l'école aux enjeux entourant l'utilisation des technologies, particulièrement en ce qui a trait à la citoyenneté numérique, au sens large. Il faut prévoir du temps pour que les enseignants puissent s'engager dans une démarche soutenue. La collaboration de tous les enseignants est essentielle et ils doivent être outillés pour réinvestir leurs apprentissages en classe.
Eastern Townships	Virage numérique	Ce projet vise à soutenir les enseignants dans l'intégration du numérique en classe. Il permettra notamment de contribuer à la formation des enseignants de l'école aux enjeux entourant l'utilisation des technologies, particulièrement en ce qui a trait à la citoyenneté numérique.
Lester-B.-Pearson	The 21st Century Connected Cooking Lab	En formation professionnelle, la grande majorité des heures d'enseignement se déroule dans un milieu authentique, c'est-à-dire dans des laboratoires de coiffure, de menuiserie, de cuisine, etc. Les élèves passent donc peu de temps dans des classes traditionnelles. Pour pallier cette lacune, les laboratoires

		ont été dotés d'écrans de télé et d'appareils de communication pour que le numérique se trouve au cœur du dispositif enseignant.
des Laurentides	L'apprentissage comportemental et civique à l'ère du numérique	Le projet consiste à développer l'apprentissage des attentes comportementales par l'entremise de vidéos utilisant la réalité augmentée dans les différentes aires de vie de l'école : corridors, classes, cafétéria, carrefour d'apprentissage (bibliothèque), gymnase, etc. Dans le cadre de ce projet, les élèves réaliseront de courtes vidéos dans les différentes aires ciblées. Ils filmeront les comportements attendus dans ces lieux. Par la suite, les vidéos pourront être visionnées à l'aide de tablettes ou de téléphones.
de Montréal	Lexique numérique LSQ	Il s'agit d'un projet collaboratif de création d'un lexique numérique LSQ/français destiné au milieu scolaire, qui rassemble la terminologie utilisée dans l'enseignement des différentes disciplines au secondaire. Un projet antérieur a permis de financer la création d'une plateforme numérique libre de droits et accessible ainsi que le lexique d'approximativement 1000 termes liés au cours de science et technologie. Le présent projet vise le développement d'un lexique en mathématique et en sciences humaines.
Marie-Victorin	Intégration des outils technologiques Desmos dans la classe de mathématique au secondaire	Ce projet vise l'appropriation, par les enseignants, des différents outils gratuits proposés par Desmos qui permettent d'offrir aux élèves des activités signifiantes en mathématique, axées sur la recherche et les données probantes dans le domaine de l'enseignement de la mathématique. Grâce à ces outils, les enseignants peuvent, entre autres, suivre en temps réel les apprentissages de leurs élèves et leur offrir une meilleure rétroaction et des apprentissages de qualité.
des Trois-Lacs	La littératie médiatique multimodale appliquée en classe de français au secondaire	Soutenu par la Chaire de recherche en littératie médiatique multimodale (LMM) de l'UQAM et le Service national du RÉCIT, ce projet vise à expérimenter, à documenter et à diffuser deux projets innovateurs exploitant le numérique et la LMM en français au secondaire. L'un concerne l'étude du sujet-lecteur par la réalisation d'une bande-annonce à partir d'une BD; l'autre vise à cocréer des récits à l'aide de ressources numériques novatrices. Enfin, une autoformation sera réalisée sur le premier projet pour le site Campus RÉCIT.
des Bois-Francs	Transformer la classe avec Minecraft	Ce projet propose aux apprenants des situations d'apprentissage impliquant l'usage de jeux vidéo. Son objectif technopédagogique est d'introduire l'environnement virtuel de Minecraft dans les classes de la 1 ^{re} à la 6 ^e année du primaire et du 1 ^{er} cycle du secondaire pour offrir aux élèves une occasion d'apprentissage unique.
de Charlevoix	Utilisation pédagogique du multimédia, des technologies et des jeux vidéo en classe	Ce projet favorise l'utilisation pédagogique du multimédia, des technologies de l'information et des jeux vidéo dans plusieurs disciplines scolaires (univers social, éducation physique, langues, mathématique et sciences). Les enseignants qui seront libérés à cette fin recevront de la formation sur l'utilisation de ces technologies par les élèves et au service des élèves. Les activités créées leur permettront de développer leurs compétences disciplinaires et numériques.
de l'Estuaire	LeventouxEnNumérique	Avec le lancement du Plan d'action numérique, l'accès à la technologie est grandement facilité. Une enseignante propose de prendre le temps d'appropriation nécessaire avec des élèves qui s'initieront à la robotique et à la réalité virtuelle. Ces objets d'apprentissage motivants permettront aux jeunes de s'engager autrement. À la suite de leurs découvertes et expérimentations, les élèves transmettront leurs connaissances aux plus jeunes de l'école et créeront eux-mêmes du matériel créatif.
de la Côte-du-Sud	Village numérique des mots	Ce projet vise à développer un outil numérique interactif qui bonifiera le projet <i>Village des mots</i> , conçu par le personnel de la commission scolaire et implanté dans toutes les écoles primaires de cette dernière. D'une part, les élèves auront l'occasion de visionner des tutoriels, d'élaborer des capsules métacognitives, de s'entraîner et de créer des activités du type défi. D'autre part, il permettra de soutenir les enseignants et les aidera à développer leurs compétences numériques. Il leur donnera accès à une banque d'activités numériques dans laquelle ils pourront déposer leurs créations.

de Laval	Classes numériques pour former les citoyens de demain	Le projet consiste à libérer une enseignante de l'école de 20 % de sa tâche pour qu'elle accompagne les membres du personnel qui désirent parfaire leurs connaissances en pédagogie par le numérique. Autant les élèves que les enseignants pourront recevoir de l'aide dans leur initiation à certaines ressources offertes dans les domaines de la programmation ou de la création de projets.
de Montréal	Carrefour d'apprentissage	Dans le cadre du Plan d'action numérique, ce projet a pour objectif de poursuivre le développement de la nouvelle approche innovante qu'est le carrefour d'apprentissage au secondaire. Notre bibliothèque de l'avenir vise à développer une approche dynamique de l'apprentissage chez nos élèves autour des axes suivants : pédagogique, numérique, collaboratif et culturel. Cet espace dynamique aménagé de manière flexible et évolutive se veut démocratique et inclusif pour rayonner dans notre milieu.
des Îles	La pédagogie inversée au service d'un enseignement inclusif	L'objectif de ce projet est d'amorcer la mise en place d'une interface commune d'accès (CUA) à travers une pédagogie flexible, innovante et signifiante, et ce, en priorisant l'utilisation et la maîtrise des technologies dans un contexte de pédagogie inversée, d'écriture collaborative et de rétroactions efficaces (dépistage des besoins en lien avec la RAI et développement d'une analyse métacognitive par les élèves au regard de leur situation d'apprenant).
des Navigateurs	La technopédo... un jeu d'enfant!	Les élèves et les enseignants seront invités à développer et à mobiliser leurs habiletés technologiques, leur créativité, leur esprit de collaboration et l'approche par résolution de problèmes en menant à terme des projets liés au codage, à la robotique et à l'utilisation de plateformes de communication. Le tout se conclura, deux ans plus tard, par un « technocolloque » où les écoles de notre milieu et la communauté seront invitées. Ce sera l'occasion pour les élèves et les enseignants de faire étalage de leurs acquis.
de la Pointe-de-l'Île	Centre d'expertise et d'innovation CréaLab CSPI	Ce projet vise à créer un centre d'expertise et d'innovation en technologie numérique ayant pour but de développer la connaissance et les savoir-faire en lien avec l'introduction de laboratoires créatifs dans les écoles de la commission scolaire. Tourné vers l'avenir et très novateur, ce projet touchera différentes sphères des technologies numériques : la robotique, la programmation informatique, l'impression 3D, la réalité virtuelle et la microagriculture automatisée.
de Laval	Les TIC à l'Équinoxe, c'est magique!	Le projet a pour but d'intégrer les TIC dans les apprentissages. Les activités, accessibles aux élèves de l'école, seront partagées sur une plateforme Web. Les élèves développeront leurs habiletés à travers les activités et seront appelés à agir en citoyens numériques faisant preuve d'éthique. Grâce au projet, les élèves seront à la fois chercheurs, intègres, réfléchis, communicatifs, informés et audacieux.
de l'Énergie	Stimuler l'intérêt des jeunes à l'égard des STIAM : le lab créatif dans une intégration multidisciplinaire	La recherche fait état de la diminution de l'intérêt pour les STIAM (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques) lors du passage du primaire au secondaire, en particulier chez les filles. Ce projet vise donc à créer et à expérimenter des activités pédagogiques innovantes liées au laboratoire créatif et aux STIAM de manière plus générale en intégrant activement le numérique et les compétences en français.
des Portages-de-l'Outaouais	Rendre la robotique et la programmation accessible aux enseignants des 2 ^e et 3 ^e cycles dans un but pédagogique	Ce projet permettra aux élèves de mener à terme de façon concrète et authentique des activités pédagogiques en lien avec la robotique et la programmation. Certains enseignants seront libérés pour recevoir de la formation sur l'utilisation pédagogique des robots dans le but d'outiller les élèves en résolution de problèmes. L'expertise et le matériel créé seront partagés.
Lester-B. -Pearson	PEC Innovative Technologies in Learning	La clientèle de notre centre de formation professionnelle a beaucoup rajeuni ces dernières années. En incorporant les technologies numériques branchées dans nos pratiques d'enseignement et d'apprentissage, nous sommes convaincus que nos élèves seront plus motivés à apprendre et à exceller et qu'ils s'engageront davantage dans leurs apprentissages.
Marie-Victorin	Écrire avec le numérique	Ce projet permettra aux enseignants d'anglais, langue seconde, de faire des liens entre les stratégies de lecture enseignées par le passé et de se former aux nouvelles stratégies à enseigner lorsque la lecture se fait de façon numérique. Ils seront aussi en mesure d'accompagner les élèves dans leur

		citoyenneté à l'ère du numérique et de les amener à prendre conscience des impacts des médias numériques.
--	--	---