

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

# Le numérique au service de l'auteur!



Julie Noël



Jennifer Poirier



Annick Lapalme

# Le numérique au service de l'auteur!

Julie Noël et Jennifer Poirier, RÉCIT  
Annick Lapalme, bibliothécaire, CSSDPS

[monurl.ca/jab5](https://monurl.ca/jab5)



À moins d'indications contraires, cette présentation est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).



# Qui sommes-nous?



**Jennifer Poirier**  
Professionnelle  
en développement  
pédagogique et  
numérique, coordination  
du RÉCIT



**Julie Noël**  
Conseillère pédagogique,  
service national du RÉCIT,  
domaine des langues



**Annick Lapalme**  
Bibliothécaire,  
Centre de services  
scolaire des Premières-  
Seigneuries

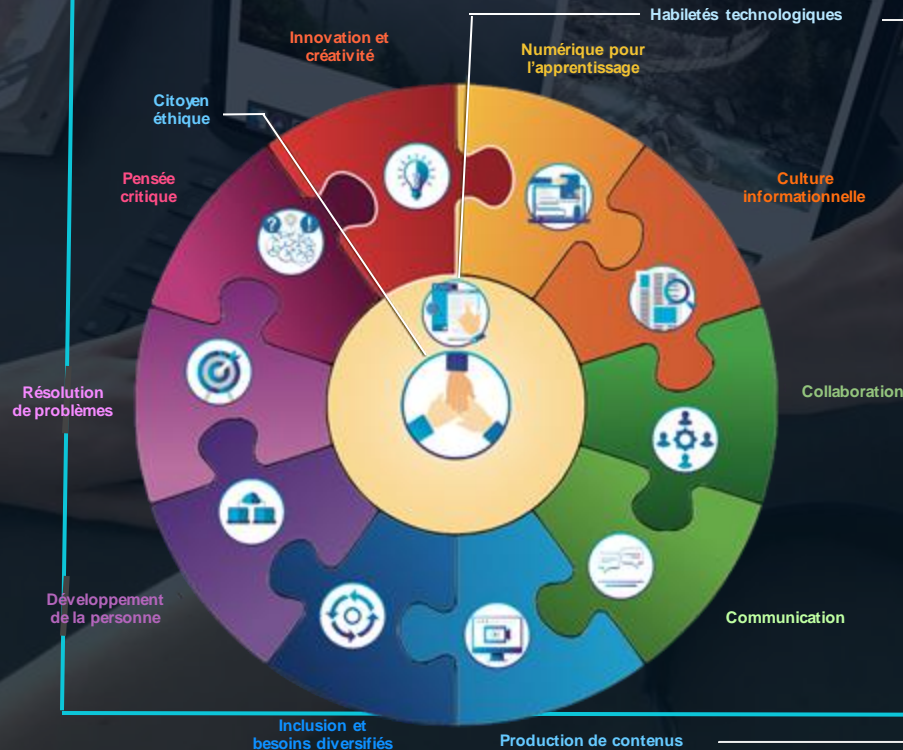
# Intentions

- Avoir une vue d'ensemble des possibilités qu'offre le numérique pour soutenir le développement de la compétence à écrire dans un processus dynamique.
- Vivre une expérience d'auteur collaborative en intégrant des éléments multimédias.

# Cadre de la compétence numérique

L'autoformation **Vous avez dit multimodalité?** permet de travailler de nombreuses dimensions de la **compétence numérique** :

→ [monurl.ca/crcn](http://monurl.ca/crcn)



AGIR EN CITOYEN ÉTHIQUE  
À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

- Mener une réflexion éthique sur les lois et les règlements en vigueur qui portent sur le numérique, y compris ceux qui concernent le droit d'auteur.

DÉVELOPPER ET MOBILISER  
SES HABILETÉS  
TECHNOLOGIQUES

- Mobiliser les habiletés technologiques nécessaires à l'utilisation de différents outils numériques.

EXPLOITER LE POTENTIEL  
DU NUMÉRIQUE POUR  
L'APPRENTISSAGE

- Exploiter le numérique pour développer ou codévelopper des compétences disciplinaires, pédagogiques et technopédagogiques.

DÉVELOPPER ET MOBILISER  
SA CULTURE  
INFORMATIONNELLE

- Mobiliser l'ensemble des ressources disponibles, notamment les experts de contenu ou les spécialistes de l'information.
- Adopter une attitude réflexive sur l'information et ses usages en étant conscient des contextes dans lesquels elle a été produite et reçue ainsi que des raisons pour lesquelles elle est utilisée.

COLLABORER À L'AIDE DU  
NUMÉRIQUE

- Utiliser un ensemble d'outils numériques de collaboration diversifiés et accomplir différentes tâches permettant au groupe de cocréer.

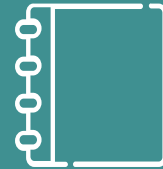
PRODUIRE DU CONTENU  
AVEC LE NUMÉRIQUE

- Produire un contenu avec le numérique dans le cadre d'activités pédagogiques.
- Utiliser différents supports médiatiques tels que du texte, du son ou des images pour manipuler des données numériques.
- Consulter et utiliser les contenus disponibles dans son environnement immédiat et virtuel pour s'inspirer et nourrir ses productions, dans le respect des autres productrices et producteurs, tant du point de vue éthique que d'un point de vue légal.

INNOVER ET FAIRE PREUVE  
DE CRÉATIVITÉ AVEC LE  
NUMÉRIQUE

- Développer sa capacité à innover en utilisant le numérique pour des projets créatifs réalisés dans un contexte artistique, personnel ou professionnel.

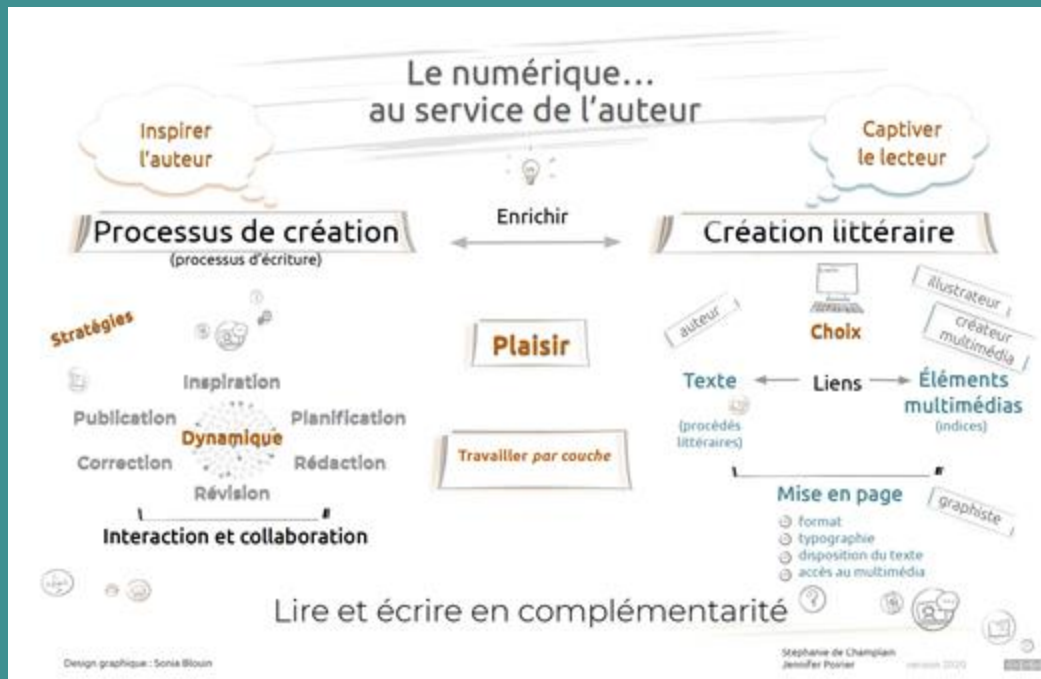
Pour moi écrire,  
c'est...



# Exploration proposée avant l'atelier...

Lecture du récit  
*Un sauvetage périlleux*

# Le numérique... au service de l'auteur





# Liste des blocs

## Bloc E

À la découverte du processus de création littéraire

## Bloc F

**S'inspirer** à l'aide du multimédia

## Bloc G

Rédiger et réviser en travaillant par couches dans un esprit de collaboration

Guide  
d'introduction



Astuces  
Utilisation du numérique

## Bloc A

À la découverte de la création littéraire pour captiver le lecteur

## Bloc B

À la découverte des ingrédients clés d'un bon récit

## Bloc C

À la découverte des procédés littéraires

## Bloc D

À la découverte des liens entre le texte et les éléments multimédias



# C'est à votre tour...

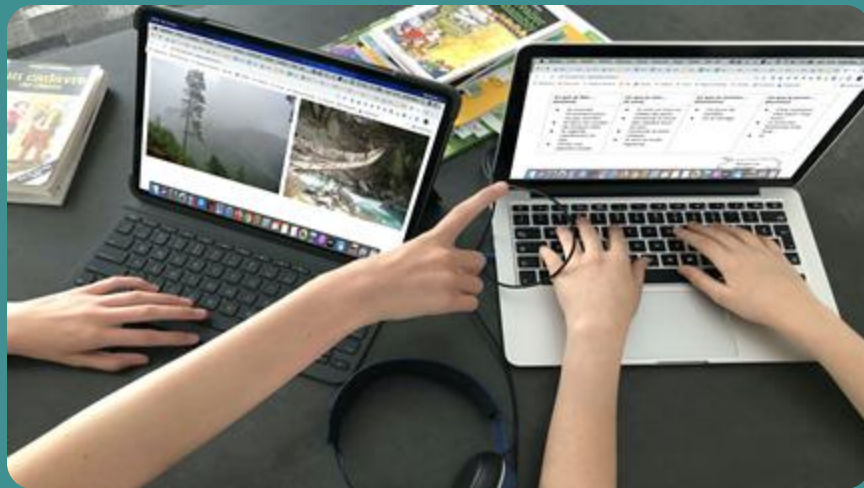
## Mini-expérience d'auteur

Lien vers les documents collaboratifs :

- A- [Mini-expérience d'auteur](#) - salle et équipe 1 à 5
- B- [Mini-expérience d'auteur](#) - salle et équipe 6 à 10
- C- [Mini-expérience d'auteur](#) - salle et équipe 11 à 15
- D- [Mini-expérience d'auteur](#) - salle et équipe 16 à 20



# Retour sur votre expérience d'auteur..



# Ce que je retiens de mon expérience d'auteur...

## Votre vote wooclap s'affichera ici



Installez l'extension  
**Chrome** ou **Firefox**



Assurez-vous d'être en  
**mode présentation**

**wooclap**

# Témoignage d'une enseignante inspirante du CSSDPS...

Motivation  
Explosion  
Inspiration  
Expression

