



	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4	Salle 5	Salle 6	Salle 7	Salle 8	Salle 9	Salle 10	Salle 11
8 h 30	Ouverture										
9 h 30	La prise de notes visuelles avec les outils natifs de la tablette iPad	Le travail interclasses facilité grâce aux trousseaux audiovisuelles	La réalité virtuelle, augmentée et mixte en FP	Prendre racine dans le numérique	Jouer à Minecraft Education pour apprendre	Créer un portfolio numérique avec le bloc-notes de classe	Micro:bit avancé en mathématique, science et technologie	Répertoire pédagognumérique pour dynamiser la classe	Partage d'une expérimentation de micro:bit dans un projet interdisciplinaire en sciences et en éducation physique et à la santé au primaire	La transformation numérique, un levier à la réussite des élèves	Comodal et cohérence pédagognumérique en formation à distance
10 h 30	Pause										
10 h 50	Tableaux de choix : synonymes de motivation et d'autonomie	La narration transmédia : réinvestir sa lecture de façon créative	Scratch, apprendre à programmer dans toutes les disciplines	Accompagner les enseignantes et enseignants dans leur développement professionnel à l'ère du numérique	Jouer à Minecraft Education pour apprendre (suite)	Créer un portfolio numérique avec le bloc-notes de classe (suite)	Micro:bit avancé en mathématique, science et technologie (suite)	Répertoire pédagognumérique pour dynamiser la classe (suite)	Jouer pour créer	Cinq leviers vers la transformation pédagognumérique	Comodal et cohérence ... (suite)
11 h 20											Le numérique face au climat : problème ou élément de réponse?
11 h 50	Dîner										
13 h 20	Biblius, au-delà des perceptions!	Initiation à ScratchJr	Collaborer pour apprendre ou collaborer pour atteindre des objectifs communs : exploiter le plein potentiel des modes synchrone et asynchrone	Les compétences professionnelles au cœur de la pratique enseignante	Créer et diffuser son balado en classe	Ma classe, une plateforme incontournable aux multiples possibilités!	Optimiser la portée des cours EVR en construisant une séquence pédagognumérique	Comment perdre son biais en 10 jours? Agir sur les biais cognitifs à l'ère du numérique	La microaccréditation offerte par le RÉCIT : votre formation continue reconnue!	Mettre en place un laboratoire créatif	De la donnée à la réussite éducative : impact de l'intelligence artificielle sur la gestion éducative
13 h 50									Transformation numérique des services éducatifs complémentaires en mode hybride		
14 h 20	Pause										
14 h 40	Biblius, au-delà des perceptions! (suite)	Initiation à ScratchJr (suite)	Les temps modernes : une série balado sur les enjeux de l'ère du numérique	La place du métavers en éducation ou... la place de l'éducation dans le métavers	Créer et diffuser son balado en classe (suite)	Le développement global de la personne en formation à distance au secondaire au Québec	Comment transformer Moodle à l'aide des extensions RÉCIT	Maximiser l'utilisation des fonctionnalités du Chromebook en classe	Introduction à la programmation interactive avec MakeCode de Microsoft	Éthique et intelligence numérique en éducation	Présentation de projets d'innovation financés par la mesure 15081 en FGA/FP
15 h 10	Découvrez Kreocode : le nouvel événement annuel multidisciplinaire en programmation organisé par le RÉCIT	Créer, partager, collaborer avec Mahara									
15 h 40	Activité de fermeture										
16 h 00	Fin de l'événement										