

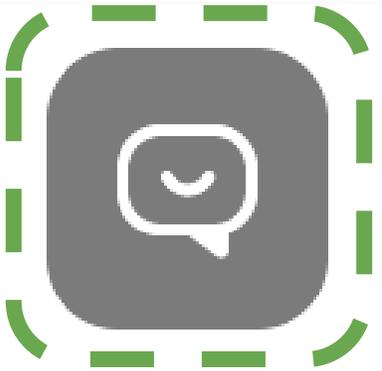
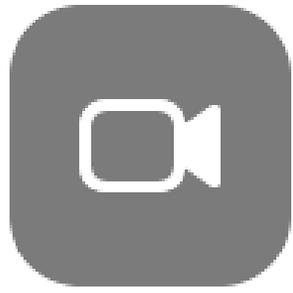
Journée du numérique en éducation

Mesures 15081

1. Projet WOW à la FGA
2. Impression 3D en FP

ACCUEIL PROGRAMME ~~ANIMATEURS~~ DIVANS NOUVELLES

 ~~~~  



Clavardage pour

 Envoyer un message par Chat... [Envoyer](#)

Conversations ~~~~ 

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

.....

Projet WOW :

un projet numérique
collaboratif à la formation
générale des adultes



KARINE JACQUES



ALEXANDRE TREMBLAY-T.



KARYNE LACHANCE



MARIE-FRANCE SURPRENANT



ALAIN BORDELEAU

<https://bit.ly/3h7fyDc>



PROJET

WOW

Dimension de la compétence numérique



8 METTRE À PROFIT LE NUMÉRIQUE EN TANT
QUE VECTEUR D'INCLUSION ET POUR RÉPONDRE
À DES BESOINS DIVERSIFIÉS

Pourquoi ce projet?



- Le taux d'abandon en FBC est préoccupant.
- Les apprenants n'utilisent pas leurs outils d'aide numérique.
- Les enseignants intègrent peu ces outils dans leur enseignement.
- Les orthopédagogues et les enseignants-ressources sont souvent les seuls responsables d'accompagner les apprenants dans l'appropriation des outils d'aide.
- Les dossiers relevant de l'adaptation scolaire ne sont pas toujours une réalité partagée.

Intentions initiales

- **Pour l'apprenant adulte :**
 - Augmenter la réussite éducative par un meilleur rendement et une persévérance scolaire accrue
- **Pour l'enseignant :**
 - Développer de nouvelles stratégies pédagogique numériques pour répondre aux adultes en difficulté, tout en collaborant avec les professionnels de son milieu
- **Pour l'équipe-centre :**
 - Collaborer étroitement et en prévention des difficultés
- Développer et animer une communauté de praticiens au service des adultes vulnérables
- Documenter les effets de l'utilisation des technologies en apprentissage et en évaluation sur la réussite éducative des apprenants vulnérables
- Documenter les effets du travail collaboratif entre les intervenants
- Diffuser de nouvelles pratiques d'enseignement en FGA, en contexte individualisé



Moyens

- Amener les **professionnels en classe** pour réaliser des actions de prévention
- Mettre sur pied une **communauté de praticiens** où chacun participera à des formations et présentera ses réalisations et les obstacles rencontrés
- Maintenir une communication constante par courriel, mais aussi par l'ajout de documents dans un espace infonuagique
- Enseigner à l'ensemble des adultes avec les outils numériques



Objectifs

#1

DÉSTIGMATISER L'UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES

Utiliser les outils numériques pour tous les élèves selon les besoins du groupe-classe.
S'approprier les composantes de la compétence numérique chez les élèves et les intervenants.

Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation en utilisant les principes de la conception universelle de l'apprentissage.

Reconnaître que le numérique est un outil pour apprendre.



Objectifs

#2

DÉVELOPPER UNE APPROCHE COLLABORATIVE ENTRE LES INTERVENANTS

Planifier, enseigner et évaluer en équipe-centre.

Permettre aux CP, aux intervenants des SÉC ou des SARCA d'animer des activités en classe.

Recourir aux services des RÉCIT pour intégrer le numérique en apprentissage.

Reconnaître l'expertise de chacun pour la réussite des élèves.

Développer des approches préventives au niveau de l'apprentissage, de la santé et du mieux-être et de la vie étudiante.



Objectifs

#3

AUGMENTER LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE EN FBC

Reconnaître l'expérience des apprenants; que les apprentissages se font aussi à l'extérieur du centre.

Souligner les efforts et les réussites autre que celles reliées à la matière.

Développer un sentiment d'appartenance entre les apprenants.

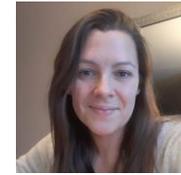
Amener les adultes à prendre des décisions concernant leur parcours et leurs apprentissages.

S'avérer être un agent ayant un réel impact sur la réussite des adultes.





**FORMATION GÉNÉRALE
DES ADULTES**



Services nationaux

**Domaine des langues, domaine de la mathématique de la science et
technologie, domaine de l'inclusion et de l'adaptation scolaire, secteur
anglophone**

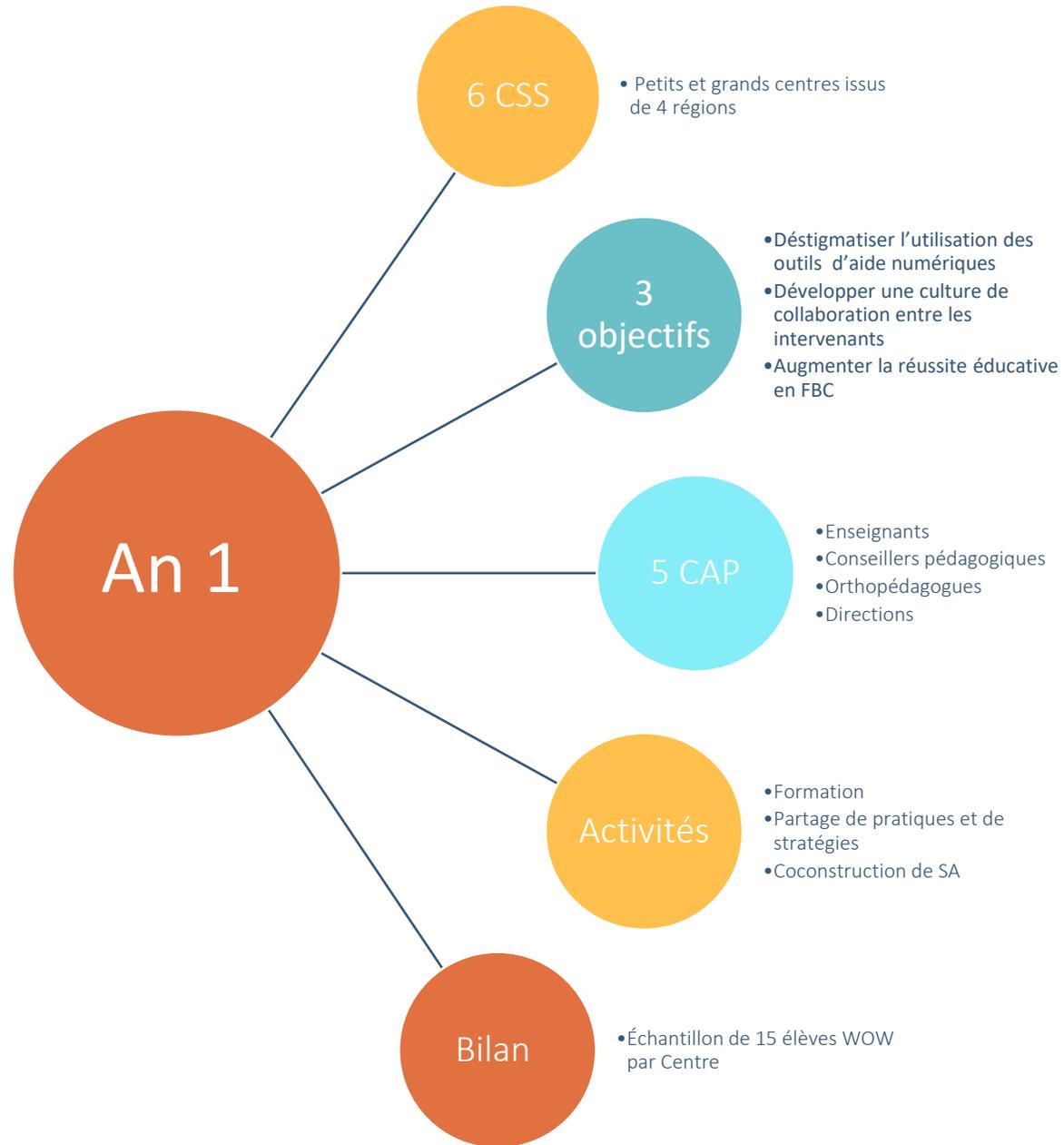


SARCA

SERVICES D'ACCUEIL, DE RÉFÉRENCE,
DE CONSEIL ET D'ACCOMPAGNEMENT

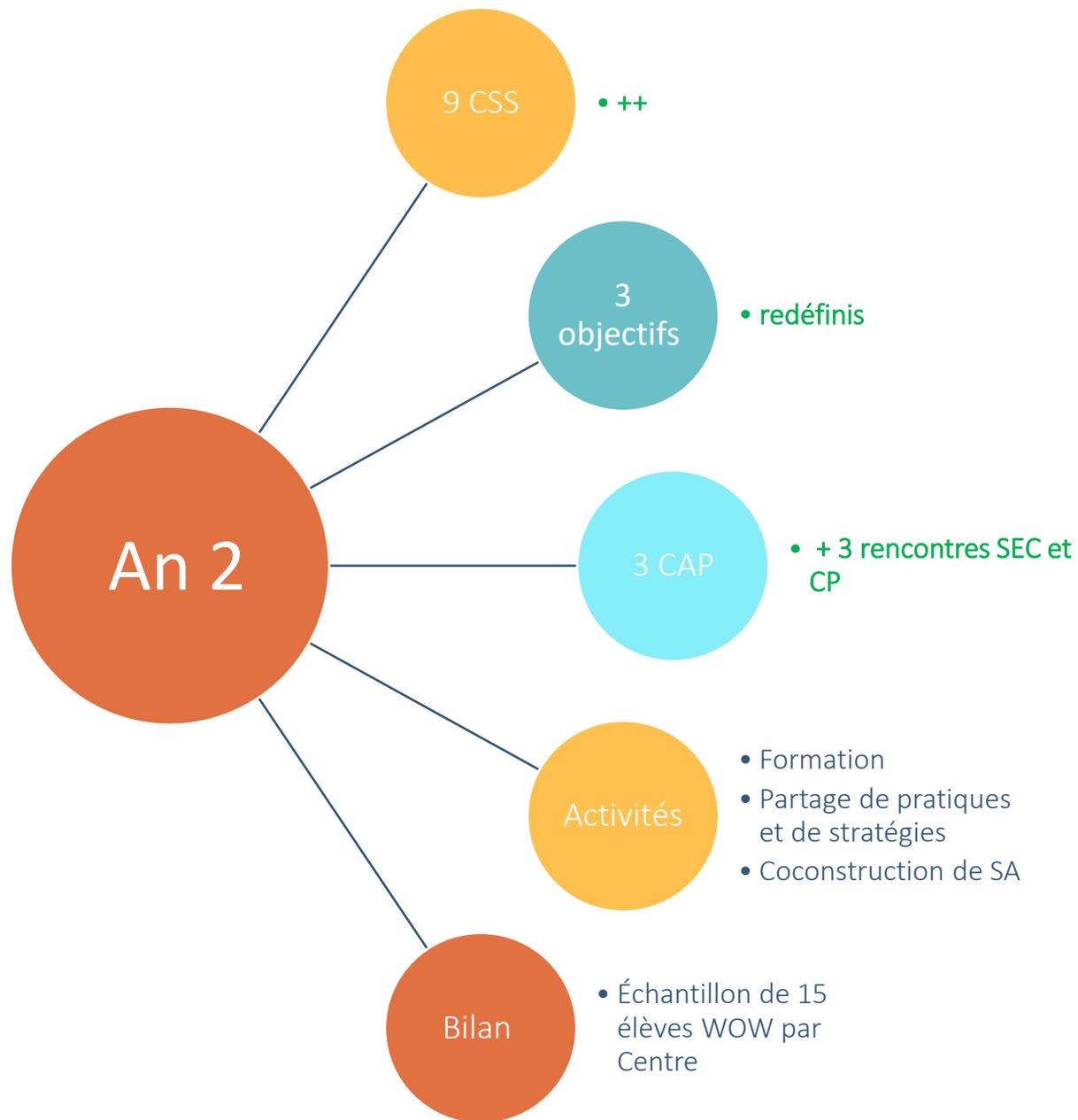
Portrait

On se lance...
dans l'inconnu!



Portrait

Version améliorée!



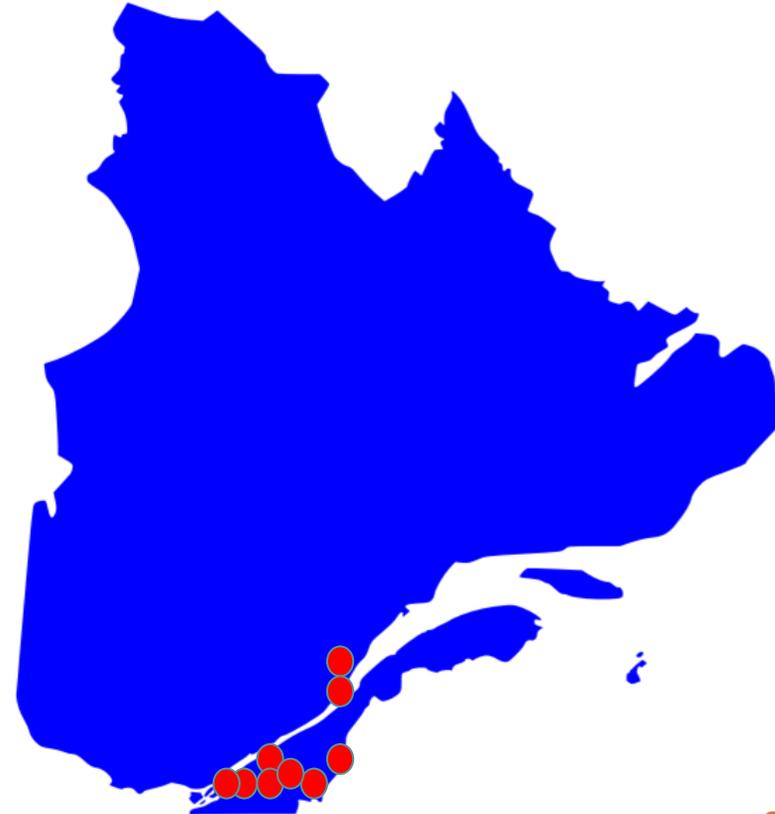
Centres et CSS impliqués

Centre d'éducation des adultes des Patriotes,
CSS des Patriotes

Centre Léon Bloy,
CSS des Grandes-Seigneuries

Centre d'éducation des adultes du Chemin-du-Roy,
CSS Chemin-du-Roy

New Horizon School Board,
Commission scolaire Eastern
Township



Centre des Belles-Rives,
CSS Trois-Lacs

Centre Antoine-Brossard,
CSS Marie-Victorin

Centre intégré du Nouvel-Envol,
CSS Vallée-des-Tisserands

Centre d'éducation des adultes des Sommets,
CSS des Sommets

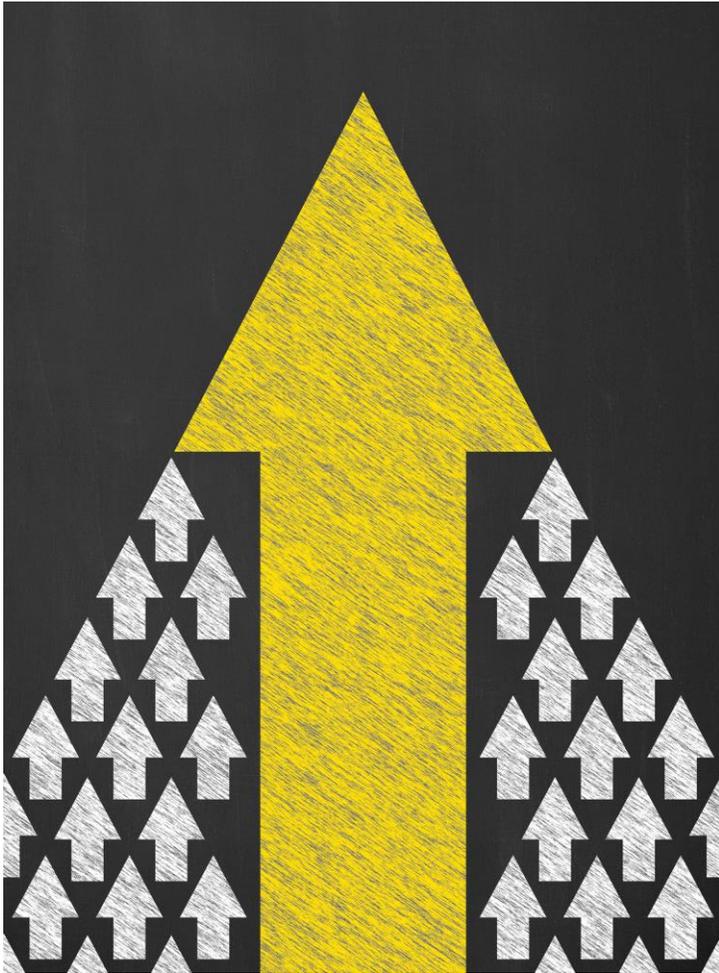
Centre Saint-Louis,
Centre Louis-Jolliet,
CSS de la Capitale

Impacts positifs pour les élèves

- Utilisation des bons outils numériques selon leurs besoins en contexte d'apprentissage et d'évaluation
- Développement de leur compétence numérique
- Diminution de l'absentéisme



Impacts positifs pour les intervenants



- Portraits individuels et de classe des apprenants
- Collaboration
- Développement de la compétence numérique
- Intégration du numérique en contexte pédagogique

Impacts positifs pour l'équipe-centre



- Collaboration
- Décloisonnement de l'expertise des intervenants
- Réseautage

Plusieurs autres bons coups dans chaque milieu

- Meilleur lien enseignant-élève
 - Augmentation du sentiment d'appartenance en classe
 - Valorisation des efforts des adultes par des certificats, des affiches
- Appel à des intervenants internes et externes
 - Meilleure connaissance des rôles de chacun dans une approche collaborative
 - Coenseignement
 - Conseillers pédagogiques locaux
 - Conseillers pédagogiques externes (Équipe choc, RÉCIT national, régional ou local, ressources nationales SEC)

Plusieurs autres bons coups dans chaque milieu

- Changement de pratiques pédagogiques
 - Implantation d'une démarche diagnostique (fluidité de lecture en français et en mathématique)
 - Intégration d'outils numériques en français et en mathématique (ateliers en groupe et interventions individuelles)
 - Intervention préventive des difficultés par les enseignants et les orthopédagogues
 - Création et utilisation d'un fichier collaboratif pour le suivi des élèves
 - Diminution de l'absentéisme grâce à des activités collaboratives en classe

Témoignages et revue de presse



[Le projet WOW : une approche collaborative en formation de base commune \(FBC\), Pratiques inspirantes, TREAQ.](#)



[Projet WOW, Revue annuelle RÉCIT FGA](#)



[Et si les outils d'aide technologique étaient aussi utilisés à la formation générale des adultes?, École Branchée](#)



[Outils d'aide technos en FGA : les impacts du projet WOW pour une enseignante](#)

Projet WOW dans le futur

- Défis

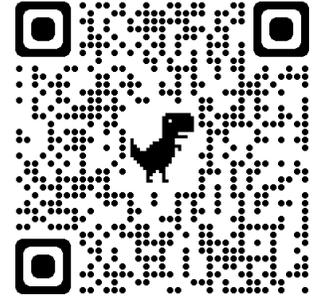


- Souhaits



Ressources

[Site Web](#)



PROJET 

Accueil CAP #1 20 septembre An 1 Qui contacter 



PROJET
WOW

Une approche numérique collaborative en FBC

Qu'est-ce que le projet WOW ?

The banner features a top-down view of a wooden conference table with several people sitting around it. The table is cluttered with papers, laptops, and sticky notes. The Project WOW logo is centered over the image. The text 'PROJET WOW' is in large, light blue letters, with the 'O' in 'WOW' containing a circular graphic with blue and yellow curved lines. Below the logo, the text 'Une approche numérique collaborative en FBC' is written in a smaller, dark blue font. At the bottom of the banner, a dark blue bar contains the question 'Qu'est-ce que le projet WOW ?' in white text.

Période d'échanges et de questions

