

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

.....

Répertoire pédagonumérique pour dynamiser la classe



Sonia Blouin



Julie Noël



Jennifer Poirier

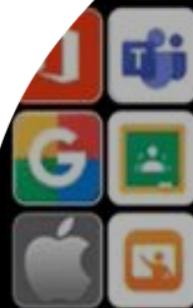


Répertoire pédagonumérique pour dynamiser la classe

4 novembre
De 9 h 30 à 11 h 20

monurl.ca/jnepedagonumerique

Sauvegarder sur le nuage



récit

Déroulement de l'atelier

Introduction

1

10 minutes

Répertoire
pédagogique numérique

2

15 minutes

Exploration

3

20 minutes

pause

20 minutes

Exploration
(suite)

3

20 minutes

Conclusion
retour

4

5 minutes

1

Introduction

● Activité brise-glace

● Intentions

● Dimensions de la compétence numérique

● Sites du RÉCIT - Domaine des langues



Activité brise-glace

Sondage à remplir

1

Cliquer sur le [lien](#)

2

Répondre aux questions en sélectionnant un énoncé

wooclap



Votre vote wooclap s'affichera ici

1

Installez l'extension
Chrome ou **Firefox**

2

Assurez-vous d'être en
mode présentation

wooclap



Intentions

- Partager notre vision de l'utilisation des ressources numériques en classe de français dans un **esprit d'interrelation des compétences** disciplinaires et de la compétence numérique
- Faciliter la sélection et l'utilisation des outils numériques en tenant compte de l'**intention pédagogique** afin de développer la compétence numérique des élèves
- Découvrir des **ressources pédagogonumériques clés en main** à expérimenter en classe



Dimensions de la compétence numérique





Domaine des langues

- **Ressources éducatives numériques développées pour la classe**
- Environnements numériques
- Développement professionnel
- Bulletin pédagogique numérique
- Offre de service

Répertoire pédagogique numérique



Exemples de ressources issues des deux sites



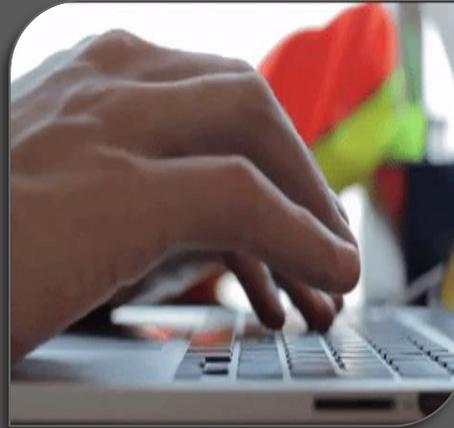
Réseau PédagoNumérique

- **SAÉ** - projets coconstruits et expérimentés dans les milieux
- Vidéos filmées en classe
- Guides de pilotage et fiches d'activités
- Tutoriels des outils numériques destinés aux élèves

« [Les outils technologiques]

doivent être au service
de la pédagogie

et non l'inverse. »



» [L'écriture]

2

Répertoire pédagogique

● Répertoire pédagogique

● Ressources associées

● Fonctionnalités du répertoire pédagogique

● Fiche de ressources pédagogiques

● Trois temps de l'apprentissage



Répertoire pédagogique

- critères de sélection des outils :

- version (francophone de préférence)
- gratuité (options variées pour une utilisation de base)
- connectivité (minimiser la création de comptes)
- collaboration numérique
- sécurité de l'environnement
- utilisation dans les milieux
- facilité d'appropriation
- potentiel pédagogique



Légende

- \$ Achat ou abonnement requis
- 🔑 Connexion ÉLÈVE requise
- 👥 Permet la collaboration
- 🌐 Environnement en anglais

Répertoire pédagogique

sur l'enseignement et l'apprentissage du français

Catégorie

Niveau

Ressource

Technologie

Recherche par mot-clé

Nom	Piste pédagogique	Ressource
360Schools	360Schools est une plateforme qui permet à l'élève de créer des visites virtuelles immersives à 360 degrés directement depuis son ordinateur. Il peut utiliser ses propres photos 360 degrés (version payante) ou utiliser celles proposées (collection de plus de 350 000 panoramas) pour amorcer sa visite guidée. Des points d'intérêt peuvent être ajoutés pour mettre en évidence certaines informations (texte, image 2D complémentaire pour partager plus de détails, trame sonore ou narration, vidéo, questionnaire interactif). La visite virtuelle peut être partagée avec un lien URL. La version gratuite de 360Schools offre la possibilité de se connecter avec une adresse courriel ou avec un compte Google. Voici une astuce pour bénéficier d'une interface en français : activer l'extension Google Traduction préalablement installée à votre navigateur Chrome.	
AR Character Fantasy	Voici une application de réalité augmentée où des personnages fantastiques et des objets se superposent à notre réalité. Encourager la créativité des élèves est possible en les incitant à aménager un environnement augmenté avec lequel ils pourront interagir pour expliquer des phénomènes mystérieux, raconter une brève histoire, etc. AR Character Fantasy offre la possibilité d'observer ou de créer un univers augmenté. L'application permet aussi d'enregistrer une photo ou une vidéo pour partager la création des élèves. Google Play offre une version similaire : AR Characters App.	
AR Wild	Voici une application de réalité augmentée où les animaux et les plantes prennent vie. Il est possible de personnaliser l'environnement. L'application permet d'enregistrer une photo ou une vidéo du contenu créé.	
Adobe Spark	Cette application permet de créer des illustrations, des présentations web ou des clips vidéo. Par exemple, Adobe Spark pourrait servir à réaliser une affiche, un même, un collage photos, un diaporama animé, un livre numérique et autres présentations multimédias. Il suffit d'insérer les photos de son choix, de sélectionner des images, d'écrire le texte, d'enregistrer la narration et même, de choisir une musique de fond libre de droit. La version gratuite offre une durée vidéo de 30 secondes par page. La vidéo se partage à l'aide d'un lien.	
Airpano	Airpano est une plateforme en ligne dont l'une des options permet de consulter gratuitement une galerie de photos et de vidéos à 360 degrés. Laissez-vous aussi transporter par l'une des nombreuses visites virtuelles interactives proposées! Les différents points d'ancrage intégrés constituent une manière intéressante d'en apprendre davantage sur maints lieux à travers le monde. Pour en savoir plus sur ce projet, cliquez sur le lien ci-dessous pour accéder à la page de présentation de ce projet.	

Révisé par Sonia Blinac, Julie Noël, Annie Cormier, et Johanne Proulx, conseillères pédagogiques, RECIIT national, avec la collaboration de Marie-Pélagie, Louise Guay et Laurent Boudreault
Créé avec Google Data Studio par Brigitte Bessard

1 - 129 / 129

Ressources associées

Légende

- \$ Achat ou abonnement requis
- 🔑 Connexion ÉLÈVE requise
- 👥 Permet la collaboration
- 🌐 Environnement en anglais

Répertoire pédagogique

pour l'enseignement et l'apprentissage du français

Recherche par mot-clé

Catégorie ▾

Ressource ▾

Niveau ▾

Technologie ▾

Nom	Piste pédagogique	Ressource
1. 360Schools	360Schools est une plateforme qui permet à l'élève de créer des visites virtuelles immersives à 360 degrés directement depuis son ordinateur. Il peut utiliser ses propres photos 360 degrés (version payante) ou utiliser celles proposées (collection de plus de 350 000 panoramas) pour amorcer sa visite guidée. Des points d'intérêt peuvent être ajoutés pour mettre en évidence certaines informations (texte, image 2D complémentaire pour partager plus de détails, trame sonore ou narration, vidéo, questionnaire interactif). La visite virtuelle peut être partagée avec un lien URL.	
2. AR Character Fantasy	Voici une application de réalité augmentée où des personnages fantastiques et des objets se superposent à notre réalité. Encourager la créativité des élèves est possible en les incitant à aménager un environnement augmenté avec lequel ils pourront interagir pour expliquer des phénomènes naturels, raconter une brève histoire, etc. AR Character Fantasy offre la possibilité d'observer ou de créer un univers augmenté. L'application permet aussi d'enregistrer une photo ou une vidéo pour partager la création des élèves. Google Play offre une version similaire : AR Characters App.	
3. AR Wild	Voici une application de réalité augmentée où les animaux et les plantes prennent vie. Il est possible de personnaliser l'environnement. L'application permet d'enregistrer une photo ou une vidéo du contenu créé.	
4. Adobe Spark	Cette application permet de créer des illustrations, des présentations web ou des clips vidéo. Par exemple, Adobe Spark pourrait servir à réaliser une affiche, un résumé, un collage photos, un diaporama animé, un livre numérique et autres présentations multimédias. Il suffit d'insérer les photos de son choix, de sélectionner des images, d'écrire le texte, d'enregistrer la narration et même, de choisir une musique de fond libre de droit.	
5. Airpano	Airpano est une plateforme en ligne dont l'une des options permet de consulter gratuitement une galerie de photos et de vidéos à 360 degrés. Laissez-vous aussi transporter par l'une des nombreuses visites virtuelles interactives proposées! Les différents points d'ancrage intégrés constituent une manière intéressante d'en apprendre davantage sur maints lieux à travers le monde. Découvrez également d'autres contenus immersifs en recherchant une ressource sur le site.	

Réalisé par Sonia Blinac, Julie Noël, Annie Cormier, et Johanne Proulx, conseillères pédagogiques, RECIIT national, avec la collaboration de Maude Peliquin, Emilie Guay et Laurent Boudreault
Créé avec [Single Data Studio](#) par [Brigitte Bessard](#)

1 - 129 / 129



Fiche pédagogique numérique

- projets et ressources liés à un outil spécifique
- projet unique sur le site RÉseau PédagoNumérique



Activité express

- fiche d'activité destinée à l'élève



Site web

- site web complémentaire



Tutoriel vidéo

Fonctionnalités du répertoire pédagogique numérique

Légende

- \$ Achat ou abonnement requis
- 🔑 Connexion ÉLÈVE requis
- 👤 Permet la collaboration
- 🇬🇧 Environnement en anglais

Répertoire pédagogique numérique

pour l'enseignement et l'apprentissage du français

Recherche par mot-clé

Catégorie

Ressource

Niveau

Technologie

Nom	Piste pédagogique	Ressource
1. 360Schools	360Schools est une plateforme qui permet à l'élève de créer des visites virtuelles immersives à 360 degrés directement depuis son ordinateur. Il peut utiliser ses propres photos 360 degrés (version payante) ou utiliser celles proposées (collection de plus de 360 000 panoramas) pour amorcer sa visite guidée. Des points d'intérêt peuvent être ajoutés pour mettre en évidence certaines informations (texte, image 2D complémentaire pour partager plus de détails, trame sonore ou narration, vidéo, questionnaire interactif). La visite virtuelle peut être partagée avec un lien URL.	
2. AR Character Fantasy	Voici une application de réalité augmentée où des personnages fantastiques et des objets se superposent à notre réalité. Encourager la créativité des élèves est possible en les incitant à aménager un environnement augmenté avec lequel ils pourront interagir pour expliquer des phénomènes insolites, raconter une brève histoire, etc. AR Character Fantasy offre la possibilité d'observer ou de créer un univers augmenté. L'application permet aussi d'enregistrer une photo ou une vidéo pour partager la création des élèves. Google Play offre une version similaire : AR Characters App.	
3. AR Wild	Voici une application de réalité augmentée où les animaux et les plantes prennent vie. Il est possible de personnaliser l'environnement. L'application permet d'enregistrer une photo ou une vidéo du contenu créé.	
4. Adobe Spark	Cette application permet de créer des illustrations, des présentations web ou des clips vidéos. Par exemple, Adobe Spark pourrait servir à réaliser une affiche, un mème, un collage photos, un diaporama animé, un livre numérique et autres présentations multimédias. Il suffit d'insérer les photos de son choix, de sélectionner des images, d'écrire le texte, d'enregistrer la narration et même, de choisir une musique de fond libre de droit.	
5. Airpano	Airpano est une plateforme en ligne dont l'une des options permet de consulter gratuitement une galerie de photos et de vidéos à 360 degrés. Laissez-vous aussi transporter par l'une des nombreuses visites virtuelles interactives proposées! Les différents points d'ancrage intégrés constituent une manière intéressante d'en apprendre davantage sur maints lieux à travers le monde. Deux sites proposent des visites virtuelles immersives et interactives pour vous offrir une expérience unique.	

👉

1 - 129 / 129

Réalisé par [Sonia Blouin](#), [Julie Noël](#), [Annie Cormier](#), et [Johanne Proulx](#), conseillères pédagogiques, RECIIT national, avec la collaboration de [Maude Pelletier](#), [Émilie Guay](#) et [Laurent Brédereault](#)
 Conçu avec [Google Doodle Studio](#) par [Brigitte Besnard](#)

Répondre au questionnaire



Intention : se familiariser avec les particularités du répertoire

Fiche de ressources pédagognumériques

S'inspirer d'idées
pédagogiques pour
utiliser le numérique en
salle de classe.



Ressources


Genially

Primaire	Secondaire	FGA
<ul style="list-style-type: none"> L'art de la paraphrase Livres audio pour le 1^{er} cycle du primaire Livres audio pour le 2^e et 3^e cycle du primaire Des activités numériques pour les dispositifs de lecture Des activités numériques pour les dispositifs d'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> Expression et halte ludique Rallye policier multimodal Je cite mes sources Les dimensions de la lecture et les outils numériques La pédagogie numérique au service de l'apprentissage 	

Tutoriel

1. [Créer des documents interactifs](#)

Fiche pédagognumérique évolutive



Trois temps

**d'une situation d'apprentissage ou d'une
activité express**



Exploration d'outils et de ressources

- ③ —● Activité d'exploration
- Retour sur l'activité d'exploration

Pause

- ③ —● Activité d'exploration
- (suite) —● Retour sur les découvertes et les coups de cœur



Activité



Accédez au parcours des tâches

- en cliquant sur le lien [Activité](#)
- ou en numérisant le code QR ci-dessous



Notez que la navigation s'effectuera entre quatre onglets différents : la présentation de l'atelier, les tâches de l'activité dans un parcours *Digisteps*, le répertoire pédagogique numérique et le partage de découvertes dans un mur collaboratif [DigiPad](#).





Préparation

Intentions pédagogiques



Padlet



Wooclap

Activer les connaissances

Illustrer, partager, valider sa compréhension

Introduire un nouveau savoir, modéliser une pratique

Explorer, s'exercer et planifier son travail

Utiliser un déclencheur

Traiter et organiser l'information

Préparation





Réalisation

Intentions pédagog numériques

Rechercher, exploiter et partager l'information

Apprendre et communiquer grâce à la vidéo

Lire, écrire et communiquer sur les réseaux sociaux

DIGIDOC

Apprendre et communiquer à l'aide de capsules audio

Produire un message médiatique

Écrire en collaboration ou individuellement à l'aide du numérique



BookCreator

Apprendre en français grâce à la programmation

Coconstruire sa compréhension à l'aide du numérique

Réalisation





Intégration

Intentions pédagog numériques



Flip



Audacity



Google
Formulaires

Faire des liens, diffuser
ses productions,
présenter son portfolio

Réagir, discuter des
transferts possibles - des
bons coups et des points
à améliorer

Réfléchir à sa démarche
et à son expérimentation
numérique

Intégration



4

Conclusion

— ● Quelles sont vos découvertes ?

Quels sont vos coups de cœur ?

— ● Partage





Sonia Blouin, conseillère pédagogique

Français au secondaire et
formation à distance



sonia_blouin@csmv.gouv.qc.ca
[@SoBlouin](#)



Julie Noël, conseillère pédagogique

Français au primaire



julie_noel@csmv.gouv.qc.ca
[@jNoel444](#)

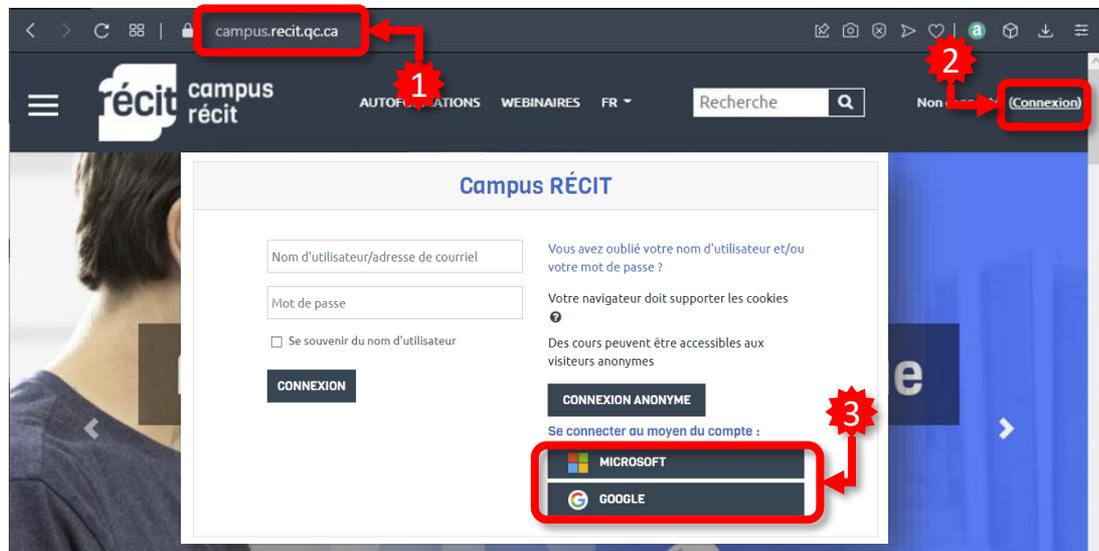




Merci de votre participation !

Obtenir votre badge de participation JNÉ 2022

- 1 Aller à **campus.recit.qc.ca**.
- 2 Ouvrir la page de **connexion**.
- 3 Choisir le lien **Microsoft** ou **Google**.
- 4 Utiliser le lien(ou le code QR).



S'il s'agit d'une **1^{re} connexion**, entre 3 et 4 :

- A Identifier l'**organisation scolaire**.
- B **Accepter les 2 politiques**
(conditions d'utilisation et confidentialité).

The form shows the 'Autres champs' section with two dropdown menus. The first is labeled 'A' and 'Organisation' with a 'Choisir...' button. The second is labeled 'B' and 'Secteur d'enseignement' with options: 'préscolaire', 'primaire', 'secondaire', and 'adaptation scolaire'. At the bottom are 'ENREGISTRER LE PROFIL' and 'ANNULER' buttons.

J'accepte la Politique « conditions d'utilisation »

J'accepte la Politique de confidentialité

4 bit.ly/jne2022-repertoire



JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

