

Établissement d'enseignement	Titre du projet	Description du projet	Montant recommandé
Université Laval	Développer ses compétences pédagogiques et numériques : formation hybride à l'intention des futurs enseignants universitaires	Le présent projet vise à développer une formation hybride à l'intention des futurs enseignants qui interviendront en milieu universitaire. Au terme de la formation, les participants, notamment les doctorants de toutes disciplines de l'Université Laval qui aspirent à une carrière en enseignement universitaire, seront à la fois en mesure d'enseigner avec compétences et, plus spécifiquement, de recourir efficacement aux possibilités offertes par le numérique dans toutes les phases de préparation et de prestation d'un cours. Ce projet est une initiative du Bureau de soutien à l'enseignement (BSE) et de la Faculté des sciences de l'éducation (FSE), mise en œuvre de concert avec la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université Laval.	58 282 \$
Université de Montréal	Création d'une communauté de pratique d'enseignants pour développer des cours hybrides et des ressources éducatives libres	Ce projet vise à mettre en place et à accompagner une communauté de pratique sur les stratégies pédagogiques associées aux cours hybrides (en présentiel et en ligne dans le même cours). Cette communauté de pratique aurait pour objectif d'enrichir la formation technopédagogique des enseignants, de concevoir des ressources éducatives libres destinées à leur cours ainsi que de partager l'expertise et les ressources développées avec l'ensemble des enseignants de toute l'université.	35 000 \$
Université McGill	Trousse d'autoévaluation pour l'apprentissage en ligne	Dans l'apprentissage en ligne, il est important que les candidats mesurent leur capacité à y participer. Nous proposons une mise à jour du concept développé par Penn State [tutorlals.istudy.psu.edu.learningonlinelearningonline2.html] dans les années 90, afin de refléter les compétences du 21e siècle et de répondre aux besoins identifiés par l'autoévaluation. La trousse sera développée en français et en anglais et proposera un plan de développement personnalisé pour chaque apprenant.	50 000 \$
Université du Québec à Rimouski	Paramètres.laboratoire des savoirs de métier en Santé, assistance et soins infirmiers : un espace virtuel de pratique réflexive au eBaccalauréat en enseignement professionnel de l'UQAR	Le projet Paramètres allie numérique et didactique pour le développement d'une pratique réflexive au eBaccalauréat en enseignement professionnel (UQAR). Le projet comprend la conception, la réalisation et la mise en ligne des actions du processus de raisonnement de l'infirmière auxiliaire dans un espace virtuel d'observation. La configuration d'outils numériques intégrés dans le site web Paramètres.laboratoire des savoirs de métier s'avère une réponse à la qualité en formation à distance.	43 599 \$
Collège LaSalle	Un local pour favoriser l'innovation	En septembre 2018, le Collège a mis en place un Comité d'orientation en recherche et innovation (CORIP). Ce comité a pour mission principale d'accompagner les enseignants dans leurs expérimentations pédagogiques. Il est responsable de mettre en place des laboratoires d'expérimentation pédagogique. Ainsi, nous désirons aménager une salle dédiée à l'innovation pour que les enseignants et étudiants aient un lieu commun pour partager des idées et expérimenter des technologies éducatives.	12 470 \$
Collège LaSalle	Une classe hybride pour une flexibilité en éducation	Nous désirons aménager une salle de classe afin de dispenser de la formation en ligne tout en accueillant des étudiants en présentiel (une salle hybride). Nous espérons que ce projet permettra d'offrir de nouvelles possibilités aux étudiants dans nos programmes DEC (une clientèle plus jeune). Les étudiants, qu'ils soient en classe ou à distance, auraient à apprendre à communiquer avec une multiplicité de canaux de communication, surtout avec des outils numériques.	10 000 \$

Université de Montréal	Un incubateur d'innovations technopédagogiques dans le domaine de la 3D et de la réalité virtuelle	Ce projet vise à mettre en place un espace créatif focalisé sur les possibilités pédagogiques de la réalité 3D ou 360 et de la réalité virtuelle, à former les équipes d'accompagnement et les enseignants à ces possibilités pédagogiques et à accompagner les professeurs de quatre facultés dans le développement et la mise à l'essai de scénarios pédagogiques impliquant le développement ou l'adaptation de simulations en réalité virtuelle immersive.	46 500 \$
Séminaire de Sherbrooke	Production de contenu dans un objectif de pédagogie inversée	Le projet consiste à offrir aux enseignants un local adapté à l'enregistrement de courtes capsules vidéos à contenu pédagogique qui seront utilisées à des fins de pédagogie inversée. En plus de pouvoir bénéficier d'équipements informatiques permettant la réalisation de capsules vidéos de grande qualité, les enseignants participants feront partie d'une CAP (communauté d'apprentissage professionnelle) qui servira de lieu de partage de l'expertise, d'encadrement des nouvelles pratiques et de suivi de l'apprentissage des étudiants en contexte de pédagogie inversée.	13 608 \$
Cégep de Thetford	Intégration de la réalité virtuelle (RV) comme outil pédagogique favorisant les activités d'apprentissage en situation authentique	Le projet vise à utiliser la réalité virtuelle dans un contexte de santé et sécurité au travail dans le domaine des technologies minérales. Ceci permettra de créer des situations d'apprentissage à haut risque dans un environnement contrôlé. Les sommes allouées au projet seront utilisées pour former les enseignants, expérimenter les outils et créer des scénarios permettant d'utiliser des casques de réalité virtuelle de façon pédagogique dans un programme technique au collégial.	50 000 \$
Université Laval	L'apprentissage expérientiel dans la formation à distance : utilisation de la réalité virtuelle pour soutenir la réussite des étudiants en formation initiale	Le projet vise à expérimenter un processus d'entrevue en milieu familial par l'utilisation de la réalité virtuelle dans le cadre du cours Intervention auprès des familles dans le programme de baccalauréat en psychoéducation. Le développement de compétences en relation d'aide nécessite des situations authentiques d'apprentissage. Ce projet permettrait de faire vivre une expérience immersive d'une expérimentation pratique dans un environnement protégé et sans risque pour les participants.	39 710 \$
Université de Sherbrooke	Le projet AVIVER : Accroître le Vécu Inclusif du Virtuel Éducatif au Réel	Le projet AVIVER vise à stimuler l'adoption des pratiques d'enseignement efficaces pour les apprentissages et la socialisation de tous les élèves, par le biais de la réalité virtuelle ou augmentée. Cette immersion, au service de la pédagogie universitaire, s'adresse à toutes les personnes étudiantes inscrites à un programme de formation à la profession enseignante, afin d'accroître leur exposition à différents contextes modélisateurs d'enseignement-apprentissage inclusifs, dont le numérique.	44 812 \$
Cégep à distance	Favoriser la réussite et la persévérance des étudiants par une approche de prestation de cours enrichie par les technologies éducatives	Le Cégep à distance accompagnera quatre cégeps à travers le Québec dans une démarche d'innovation pédagogique dans le but d'augmenter la persévérance et la réussite des étudiants en misant sur la pédagogie de la classe inversée pour stimuler l'apprentissage profond. Des enseignants et des professionnels bâtiront des ressources éducatives numériques (REN) autoportantes. Ces microformations sur des notions théoriques seront jumelées à des activités en classe basées sur l'approche par problème.	202 500 \$
Collège André-Grasset (1973) inc.	Création d'un laboratoire d'expérimentation, d'innovation et de pédagogie active intégrant les technologies informationnelles et communicationnelles	Dans l'optique de contribuer à l'acquisition de la compétence numérique de ses étudiants et dans le souci de former des apprenants engagés et autonomes dans leur démarche d'apprentissage, le Collège souhaite se munir d'un laboratoire d'expérimentation, d'innovation et de pédagogie active afin de mettre sur pied des projets utilisant la réalité virtuelle pour l'enseignement et pour l'apprentissage, de développer l'offre de formations hybrides et d'expérimenter la pédagogie active.	15 000 \$

Collégial international Sainte-Anne	Création d'un porte-folio Web commun pour tous les étudiants du programme Arts, lettres et communication (ALC)	Le présent projet vise à obtenir l'expertise nécessaire pour permettre aux professeurs du Département d'arts, lettres et communication d'assister les étudiants dans la création de sites Internet, afin de créer un portfolio d'œuvres (cinématographiques, publicité, marketing, etc.) tout au long de leur programme d'études. Ce site Internet serait de qualité professionnelle et pourrait être présenté aux universités pour l'admission et aider les étudiants dans la recherche d'emploi.	15 000 \$
Cégep de St-Hyacinthe	Projet B : le jeu pédagogique immersif et son apport dans l'amélioration du taux de réussite des cours de langue et littérature au collégial	Le Projet B est une plateforme web qui offre aux étudiants du cours de langue et littérature de participer à un jeu interactif les plongeant dans un univers imaginaire où ils doivent accomplir des missions. Sa visée est de favoriser l'intérêt, l'investissement et le développement de l'autonomie des étudiants afin de leur permettre de prendre en charge leur apprentissage et de développer leurs compétences en TIC grâce à une stratégie d'enseignement intégrant le jeu sérieux.	125 415 \$
École nationale de cirque	Favoriser l'accès à la formation en pédagogie des arts du cirque par le moyen des technologies numériques	Par ce projet, l'École nationale de cirque (ENC) compte exploiter davantage le numérique comme vecteur de valeur ajoutée dans les pratiques d'enseignement et d'apprentissage en arts du cirque. Plus précisément, l'ENC, actuellement seul collège reconnu pour offrir des programmes de formation continue en pédagogie des arts du cirque, compte faciliter l'accès à ses formations sur le territoire québécois par le truchement d'outils et d'environnements numériques.	15 000 \$
Université du Québec à Montréal	Un jeu sérieux pour former les enseignants à l'évaluation des apprentissages	Le projet consiste à réaliser un jeu sérieux destiné aux enseignants au postsecondaire pour les former à l'évaluation des apprentissages. Pensé à la manière des ECOS en pédagogie médicale, où les candidats sont évalués à travers un parcours de stations cliniques présentant des situations réelles, le jeu proposera un cheminement à travers des salles de classe virtuelles modélisant un problème d'évaluation. Pour avancer dans le jeu, les enseignants devront proposer des solutions et innover.	50 000 \$
Cégep Marie-Victorin	Développement d'un CLOM (cours en ligne ouvert et massif) pour faciliter l'apprentissage du solfège	Le CLOM concerne les notions préalables de la formation auditive favorisant l'accès et la réussite des études supérieures dans un programme de musique. Il concerne les étudiants du secondaire qui n'auraient pas pu suivre de formation dans leur établissement et qui souhaiteraient poursuivre leurs études en musique au collégial, ou encore des étudiants admis en musique qui éprouvent des difficultés d'apprentissage et qui ont besoin de consolider leurs bases.	97 406 \$
Université du Québec à Montréal	Intégration des activités de codage et de robotique pédagogique pour la formation des maîtres	L'objectif de ce projet est de former les professeurs et chargés de cours sur les usages et l'intégration des activités de codage et de robotique pédagogique pour la formation des enseignants et futurs enseignants dans le but de parfaire leurs compétences numériques. Pour ce faire, des activités pédagogiques ainsi qu'une formation spécifique seront mises en place pour l'ensemble des enseignants participants. Un ensemble d'outils pédagogiques sera aussi partagé avec la communauté.	41 140 \$
Université de Sherbrooke	Des ressources didactiques numériques qui articulent des concepts mathématiques et savoirs didactiques	Le projet vise à poursuivre la conception de ressources numériques didactiques qui articulent des contenus mathématiques et des savoirs didactiques pour des formateurs, enseignants, élèves et étudiants en formation initiale, afin d'avoir une banque de ressources pour les concepts mathématiques du primaire et du premier cycle du secondaire. Pour les formateurs et enseignants, elles sont de précieuses aides pour conceptualiser, mais aussi pour planifier et réaliser des situations signifiantes.	50 000 \$

Université de Sherbrooke	Former les formateurs et les étudiants de la Faculté d'éducation : clé de voûte pour la transformation des pratiques pédagogiques en éducation, grâce à l'intégration du numérique	La Faculté d'éducation entend développer la littératie et la culture numériques de ses formateurs et étudiants en mettant sur pied une formation novatrice et bimodale (milieu universitaire et scolaire) à l'intégration du numérique. Cette formation, développée conjointement avec Jonction Éducation, misant sur la mutualisation des ressources des deux milieux, permettra aux participants d'expérimenter et d'adopter des pratiques d'enseignement et d'apprentissage jugées fondées, efficaces.	46 310 \$
Université de Sherbrooke	Place aux livres numériques pour enfants et adolescents dans les classes de français, un défi pour la formation des enseignants du préscolaire, du primaire et du secondaire	Les enseignants, du préscolaire au secondaire, doivent être préparés à utiliser dans les classes de français les nouveaux supports de lecture et les livres numériques pour enfants et adolescents. À cette fin, nous souhaitons introduire un nouveau volet dans les cours de didactique du français pour leur faire découvrir des livres numériques intéressants et les préparer à concevoir des dispositifs didactiques visant à développer la compétence en lecture de tous les élèves à l'ère numérique.	45 160 \$