

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

S'INSPIRER COLLABORER INNOVER



Découvrir Campus RÉCIT



bit.ly/evasion-campus

Votre
gouvernement

Québec 



Cette présentation de Stéphane Lavoie est mise à disposition, sauf exceptions, selon les termes de la [Licence Creative Commons Paternité 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Qui suis-je?



[@stephanemlavoie](https://twitter.com/stephanemlavoie)

Stéphane Lavoie

Conseiller pédagogique du RÉCIT

(Réseau pour le développement des Compétences des élèves par l'Intégration des TIC)

Au service Campus RÉCIT depuis avril 2019 et auparavant au service montérégien de la formation générale des adultes

Fervent utilisateur de Moodle depuis **2007**



Objectifs



Connaitre Campus RÉCIT

S'appropriier quelques fonctions
de Campus RÉCIT

Explorer quelques outils
numériques

S'initier aux jeux d'évasion



**Réseau • Éducation
Collaboration • Innovation
Technologie**

RÉseau axé sur le développement des

Compétences des élèves par l'**I**ntégration des

Technologies



**1 service de
coordination
(au MEES)**



**14 services
nationaux**

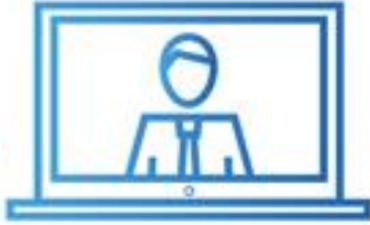


**17 services
régionaux
(FGA)**



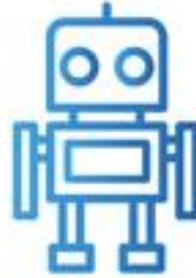
**69 services
locaux**

**Un réseau de plus de 200 personnes dévouées à
accroître l'utilisation des technologies et des
ressources numériques en enseignement, en
apprentissage et en évaluation.**



PARCOURS FLOTTE D'APPAREILS

Appropriation pédagogique (iPad)
Fonctions d'aide à l'organisation (iPad)
Planning IT integration in ESL
Activités créatives iPad en US
Appropriation en EPS (iPad)
Fonctions d'aide à la lecture (iPad)
Utilisation de Chromebooks en classe
Vocabulary Building in ESL
Jeux sérieux en US
Ligne du temps (BANQ)
Questionnaires interactifs en US



PARCOURS ROBOTIQUE

1ers pas avec Dash
1ers pas avec Thymio
Qbot avec Chromebook et Arduino
1ers pas avec Ozobot
Aller plus loin avec Ozobot
Robotique en classe
1ers pas avec Blue-Bot
1ers pas avec Mindstorms EV 3
1ers pas avec WeDo 2.0



PARCOURS LABORATOIRE CRÉATIF

1ers pas avec Makey Makey
1ers pas avec Squishy Circuits
Arts et robotique avec LilyPad
À propos des laboratoires créatifs
Apprendre grâce à la RV
Arduino
Autodesk Inventor
Créer et apprécier en RV et RA
Dessiner en 3D avec Tinkercad
Modélisation et impression 3D
Onshape
RV en univers social

campus.recit.qc.ca



AUTOFORMATIONS

EN

FR

Recherche



CONNEXION



Formation pédagognumérique

Plus de 80 formations gratuites

Des autoformations liées au PAN

Mise en oeuvre du Plan d'action numérique en éducation

Flotte d'appareils



[Consulter les autoformations](#)

Laboratoire créatif



[Consulter les autoformations](#)

Robotique



[Consulter les autoformations](#)

C'est ici que vous trouvez des formations en lien avec l'intégration du numérique en classe. Pour voir les sujets offerts, naviguez dans la [liste des formations](#).

Notez également que votre expérience d'apprentissage sera meilleure si vous disposez d'un [compte dans Campus RÉCIT](#).

Des autoformations des services nationaux

Parcours de Formation en Univers social

Rechercher des cours: VALIDER

Réalité virtuelle en univers social

Comment les outils de réalité virtuelle peuvent-ils nous permettre de faire l'expérience de la ville, d'un territoire protégé ou la visite d'un lieu historique? Quelle démarche utiliser pour observer, expérimenter, analyser et éventuellement à transformer le territoire? La réalité virtuelle peut-elle briser les murs de la classe?
Ce cours est une autoformation du laboratoire créatif. [Pour le suivre c'est ICI!](#)

Ligne du temps (BANO)

Plus qu'une succession de dates, la ligne du temps est un outil de visualisation du temps qui permet de fixer des repères, d'établir une chronologie ou de donner une vue d'ensemble d'une période. Comment utiliser en classe la ligne du temps et les documents de notre patrimoine numérique?
Ce cours est une autoformation de la flotte d'appareils. [Pour le suivre c'est ICI!](#)

Jeux sérieux en univers social

Des formations des services locaux

Ressources en robotique 🔒

Partage de ressources développées dans le cadre d'un projet en programmation et en robotique dans une école primaire. Ces ressources variées vous permettront de vous familiariser avec des robots tels que BlueBot, Dash, et WEDO 2.0 .

Enseignant(e): [Geneviève St-Onge](#)

Teams pour la classe (Microsoft) 🔒 ➡



Cours réalisé par plusieurs RÉCIT locaux afin de préparer un cours Moodle pour aid

Gestionnaire: [Dominic Gagné](#)

Gestionnaire: [Maryse Rancourt](#)

Enseignant(e): [Julie Bélanger](#)

Des formations hybrides



Cette formation a débuté le lundi 28 oct.

Des autoformations liées au PAN

Mise en oeuvre du Plan d'action numérique en éducation

Flotte d'appareils



[Consulter les autoformations](#)

Laboratoire créatif



[Consulter les autoformations](#)

Robotique



[Consulter les autoformations](#)

C'est ici que vous trouvez des formations en lien avec l'intégration du numérique en classe. Pour voir les sujets offerts, naviguez dans la [liste des formations](#).

Notez également que votre expérience d'apprentissage sera meilleure si vous disposez d'[un compte dans Campus RÉCIT](#).

Des autoformations des services nationaux



Rechercher des cours:

VALIDER

Réalité virtuelle en univers social



Comment les outils de réalité virtuelle peuvent-ils nous permettre de faire l'expérience de la ville, d'un territoire protégé ou la visite d'un lieu historique? Quelle démarche utiliser pour observer, expérimenter, analyser et éventuellement à transformer le territoire? La réalité virtuelle peut-elle briser les murs de la classe?

Ce cours est une autoformation du laboratoire créatif. [Pour le suivre c'est ICI !](#)

Ligne du temps (BANQ)



Plus qu'une succession de dates, la ligne du temps est un outil de visualisation du temps qui permet de fixer des repères, d'établir une chronologie ou de donner une vue d'ensemble d'une période. Comment utiliser en classe la ligne du temps et les documents de notre patrimoine numérique?

Ce cours est une autoformation de la flotte d'appareils. [Pour le suivre c'est ICI !](#)

Jeux sérieux en univers social

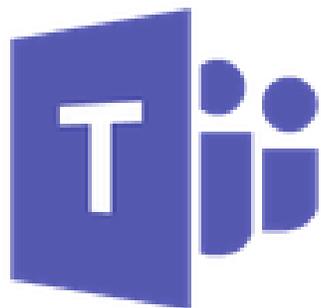
Des formations des services locaux

[Ressources en robotique](#)

Partage de ressources développées dans le cadre d'un projet en programmation et en robotique dans une école primaire. Ces ressources variées vous permettront de vous familiariser avec des robots tels que BlueBot, Dash, et WEDO 2.0 .

Enseignant(e): [Geneviève St-Onge](#)

[Teams pour la classe \(Microsoft\)](#)



Cours réalisé par plusieurs RÉCIT locaux afin de préparer un cours Moodle pour aid

Gestionnaire: [Dominic Gagné](#)

Gestionnaire: [Maryse Rancourt](#)

Enseignant(e): [Julie Bélanger](#)

Des formations hybrides

Gérer les travaux collaboratifs comme un.e PRO!
UNE FORMATION EN LIGNE GRATUITE POUR VOUS!

- Envoi et remise de travaux collaboratifs
- Commentaires et évaluation par les pairs
- Correction et rétroaction aux élèves

Tout cela, dans votre environnement numérique d'apprentissage favori!

Du 28 octobre au 2 décembre 2019

INSCRIVEZ-VOUS!
CAMPUS.RECIT.QC.CA

Cette formation a débuté le lundi 28 oct.

En action



Soyez la première équipe à ouvrir les 7 sections et à voir l'image ci-contre.

Pour y arriver, vous devrez :

1. vous authentifier dans Campus (créer un compte au besoin),
2. vous inscrire à la formation [Jeu d'évasion - Campus](#),
3. réaliser les activités dans chacune des sections.

Vous aurez besoin de :

scanner un code QR, de Google Translate, d'ingéniosité et de magie!

Campus RÉCIT

Nom d'utilisateur/adresse de courriel

Vous avez oublié votre nom d'utilisateur et/ou votre mot de passe ?

Avec votre compte Google ou Microsoft!

Se souvenir du nom d'utilisateur

anonymes

CONNEXION

CONNEXION ANONYME

Se connecter au moyen du compte :

 MICROSOFT

 GOOGLE

Ou avec votre adresse courriel

Pour un accès complet à ce site, veuillez créer un compte utilisateur.

CRÉER UN COMPTE



Gryffondor

Draconis



Serdaigle

Rowenaba

Sang pur

Chocogrenouille



Serpentard



Poufsouffle

 Jeu d'évasion - Campus
 Participants
 Badges
 Compétences
 Notes
 Généralités
 1/7 Découvrir la mission



 Jeu d'évasion - Campus
 Participants
 Badges
 Compétences
 Notes
 Généralités
 2/7 Accéder aux ressources
 1/7 Découvrir la mission



 Bravo ! Vous avez gagné !
 7/7 Recevoir des badges
 6/7 Un bon sorcier connaît le Campus Récit
 5/7 Favoriser votre participation dans une formation
 4/7 Communiquer
 3/7 Effectuer des travaux
 2/7 Accéder aux ressources
 1/7 Découvrir la mission

Progression des maisons de Poudlard

	Porte 1	Porte 2	Porte 3	Porte 4	Porte 5	Porte 6	Porte 7
 Gryffondor							
 Poufsouffle							
 Serpentard							
 Serdaigle							

7/7 Recevoir des badges

Badges

6/7 Un bon sorcier connaît le Campus
Récit

Connaitre Campus (à propos, sondage)

5/7 Favoriser votre participation dans une formation

Participation (Glossaire, base de données)

4/7 Communiquer

Communication (sondage, forums, calendrier)

3/7 Effectuer des travaux

Travaux (devoir, étiquette, événement, test)

2/7 Accéder aux ressources

Ressources (Code QR, page, URL, test)

1/7 Découvrir la mission

Mission (leçon)

Principes de conception (1/3)

Jeu d'évasion, jeu sérieux de résolution d'énigme par équipe

Application des principes et mécanismes du jeu dans des situations non ludiques. L'objectif est d'utiliser la prédisposition humaine au jeu pour motiver les participants.

Exploiter dans un contexte « sérieux », les bénéfices du jeu telles que l'immersion entraînant l'élaboration des concepts de ludification (*gamification*) et de jeu sérieux (*Serious Game*).

Principes de conception (1/3)

5 principes de bases sont à respecter L

- ✓ Proposer une activité attractive avec un niveau de défi
- ✓ Visualiser les scores et augmenter le sentiment de reconnaissance et de valorisation du joueur
- ✓ Suivre la progression de ses scores à l'aide de badge ou de barre de progression
- ✓ Créer de la compétition entre les participants en donnant des récompenses spécifiques aux meilleurs joueurs
- ✓ Favoriser le plaisir et l'amusement des acteurs pour conserver une ambiance ludique

Principes de conception (1/3)

Mécanismes de la gamification

- ✗ 1 système de points qui permet au participant de gagner
- ✗ Echanger ou donner des points à d'autres personnes
- ✗ 1 classement des candidats lié au score obtenu
- ✓ 1 barre de progression pour visualiser ses progrès
- ✓ 1 récompense sous forme de badges obtenus à la fin de certaines tâches

Objectifs



Connaitre Campus RÉCIT

S'approprier quelques fonctions
de Campus RÉCIT

Explorer quelques outils
numériques

S'initier aux jeux d'évasion

Des formations manquantes?

Manifestez vos besoins à
campus@recit.qc.ca



Réseau • Éducation
Collaboration • Innovation
Technologie



2 adresses à retenir :

campus.recit.qc.ca
campus@recit.qc.ca

Écrivez nous à : campus@recit.qc.ca



Le réseau pour le développement
**DES COMPÉTENCES
DES ÉLÈVES**

par **L'INTÉGRATION DES
TECHNOLOGIES**

RECIT.QC.CA



PLUS DE **200**

CONSEILLERS
RÉPARTIS PARTOUT
AU QUÉBEC

POUR VOUS ACCOMPAGNER!

**FORMATIONS
EN LIGNE** gratuites, pour tous!



CAMPUS.RECIT.QC.CA

[f](#) [t](#) [i](#) #recitqc