



24 octobre

5 décembre

23 janvier

13 mars

1er mai

## Le jour du Souvenir en réalité virtuelle!

(3e à 12e année)

Éric Caron

Connaissez-vous Google Expéditions? Cette application gratuite offerte sur Android et iOS permet aux élèves de se déplacer dans un décor virtuel, soit avec des lunettes VR ou encore en utilisant une tablette. Pourquoi ne pas profiter de cette application pour proposer à vos élèves de visiter les tranchées de la Première Guerre Mondiale de même que le Mémorial commémoratif canadien de Vimy? Lors de ce webinaire, vous découvrirez 3 façons d'utiliser l'expédition «Great War» dans votre salle de classe selon le matériel dont vous disposez. Nous découvrirons ensemble chacun des tableaux de cette expédition et vous pourrez télécharger un plan de leçon de même que la traduction française de chacune des narrations offerte dans l'expédition.

## La Ludification de l'éducation

Jean Desjardins

Une forme de scénarisation pédagogique, la ludification des apprentissages a aujourd'hui la cote: scénariser ses cours en cherchant un thème soit dans la culture populaire, dans l'actualité ou dans sa matière, puis, pour mettre au défi ses élèves, recourir aux dynamiques des jeux (niveaux, quêtes, récompenses, etc.). Les résultats sur la motivation sont parfois spectaculaires, sans compter un potentiel d'enrichissement culturel de vos activités d'apprentissage!

Dans ce webinaire, nous présenterons notre approche de la ludification des apprentissages. Nous développerons ensuite un exemple au moyen de l'outil de parcours de défis deck.toys. Soyez des nôtres!

## Session « évasion » pour engager les élèves!

(4e à 12e année)

Martin Laporte

Comment engager l'élève dans son apprentissage? Comment valoriser le travail d'équipe et les habiletés de chacun? Une session « évasion » est toute indiquée! Ce webinaire vous présentera les principes de base de ce type de session évasion (breakout). Cette mise en situation comprend de la résolution de problèmes autant en lien avec la francophonie canadienne qu'avec les différents éléments des curriculums. Une compétition saine où tous les membres de l'équipe se sentent valorisés et où l'expertise et les connaissances de chacun sont mises à profit. Vous découvrirez comment mettre en place une session comme celle-ci dans votre classe ou votre école et quels sont les éléments logistiques à considérer. Sauriez-vous vous évader?

## Outils numériques puissants leviers de rétroaction

Maude Lamoureux

La rétroaction est un facteur clé de la réussite scolaire. Elle permet aux enseignants d'engager le dialogue avec l'apprenant, de documenter les progrès et d'adapter l'enseignement pour la réussite des élèves. Utilisés de façon judicieuse, les outils numériques deviennent de puissants leviers pédagogiques qui permettent aux enseignants de donner efficacement de la rétroaction à l'élève. Je vous invite donc à revoir ou découvrir les principes pédagogiques d'une rétroaction à l'élève efficace, et ce, à travers l'utilisation d'outils numériques soutenant la documentation pédagogique.

## Littératie et médias sociaux

(4e à 12e année)

Dominic Tremblay

Tenez compte des intérêts et de l'engagement de vos élèves en intégrant les médias sociaux dans vos périodes de littératie! Cet atelier vous guidera dans l'intégration des médias sociaux en classe pour aider vos élèves à développer des compétences en lecture et en écriture. En se mettant dans la peau d'un personnage, les élèves verront les choses sous un nouvel angle et devront sortir des sentiers battus tout en utilisant un médium qui leur est bien familier. Ces leçons fourniront également des preuves d'apprentissage tangibles, particulièrement utiles pour les apprenants de langue seconde (anglais langue seconde, français langue seconde).



[www.cpfpp.ab.ca](http://www.cpfpp.ab.ca)

Les Labo-technos sont une série de 5 webinaires d'une durée de 60 minutes (45 minutes de présentation et 15 min facultatives de questions et/ou d'approfondissement).