

Voici quelques ressources pour vous. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à m'écrire. N'oubliez pas de visiter régulièrement le site du Récit de notre CSS: recit.cshbo.qc.ca

Mélanie LaSalle, conseillère pédagogique RÉCIT CSSHBO



LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE ET SES 12 DIMENSIONS



Les 12 dimensions de cette compétence et ses éléments respectifs ont été conçus pour que toute personne puisse développer son autonomie lorsqu'elle utilise le numérique dans un contexte pédagogique ou professionnel ou encore dans la vie de tous les jours.

[Le cadre de référence de la compétence numérique](#) présente bien chacune des dimensions.

Vous trouverez plus d'informations sur la compétence numérique en visitant le [site web du RÉCIT](#)

Voici quelques idées permettant de développer votre compétence numérique.

DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILÉTÉS TECHNOLOGIQUES

Club de codage pour le personnel scolaire: personnes intéressées recherchées

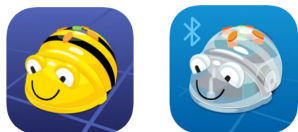


Un tout nouveau service du RÉCIT CSSHBO verra le jour bientôt : un club de codage pour le personnel scolaire. Que vous soyez débutants, intermédiaires ou expérimentés, vous pourrez venir découvrir, développer et partager. Il sera possible de décider ensemble des plateformes ou compétences que nous souhaitons développer. Il sera également possible de programmer avec ou sans robots. Les rencontres auront lieu en TEAMS après les cours. Le calendrier sera dressé selon les inscriptions reçues. ([Pourquoi apprendre à programmer?](#))

➡ [Pour vous inscrire](#) ⬅

SUGGESTION DE PROJETS (préscolaire et primaire) : 🦋 La danse des robots 🎵

BeeBot / BlueBot



📺 Bee-Bot | 6 Bee-Bo...

📺 Set 2's Dancing Be...

- À l'aide des [cartes de programmation](#), l'élève doit créer une séquence de danse pour sa Beebot.
- Attention! L'élève doit garder en note sa séquence. (sur papier ou en photo)
- L'élève programme Beebot. (Cela peut aussi se faire en équipe et programmer plus d'un Beebot.)
- L'élève essaie sa danse et réajuste au besoin. Il peut choisir une petite musique pour rendre l'activité encore plus intéressante.
- L'élève présente sa danse à la classe.
 - Il est aussi possible d'afficher le code de la danse au tableau afin que les autres élèves puissent exécuter les pas en même temps que Beebot.

Botley



- Il est possible d'effectuer les mêmes étapes avec Botley qu'avec Beebot pour effectuer la danse. Par contre, il peut devenir problématique de programmer 2 Botley dans le même local. Parfois, la manette d'un Botley peut contrôler les autres Botley. (au lieu de programmer sur le Botley, l'élève utilise la télécommande)

Dash



- À l'aide de l'application Blockly ([Chromebook](#) ou iPad), les élèves doivent créer un «nouveau projet» afin de programmer une danse pour Dash.
- Voici quelques tutoriels pour apprendre à programmer Dash avec Blockly.
 - 📺 Blockly Conduire
 - 📺 Blockly Regarder
 - 📺 Blockly Lumière
 - 📺 Blockly sons
- Il est possible d'apprendre aux élèves le principe de «boucles» afin de créer des répétitions de mouvement (pas) de danse.

📺 Blockly Contrôle



- L'élève peut ajouter des accessoires ou décorer son robot.
- Les élèves peuvent faire une démonstration de leur danse à l'ensemble de la classe et expliquer leur programmation. Ils peuvent rajouter une petite musique 🎵 pour rendre le tout encore plus intéressant.

Edison



Edison robot dan...

- L'élève doit se rendre sur edblocksapp.com pour programmer son robot.
- Si l'élève n'a pas d'expérience avec ce robot, il est suggéré d'utiliser seulement les 4 blocs principaux de déplacement (avance, recule, tourne à gauche, tourne à droite). Les élèves plus expérimentés peuvent utiliser les autres blocs ou programmer avec edscratchapp.com



*** Cliquer sur [ce lien](#) pour obtenir davantage de consignes pour effectuer cette danse (ex: comment envoyer le programme au robot)



Les élèves de la maternelle et du premier cycle peuvent créer une danse avec Scratch Jr. Voici quelques ressources pour vous guider. (fonctionne sur iPad ou Chromebook)

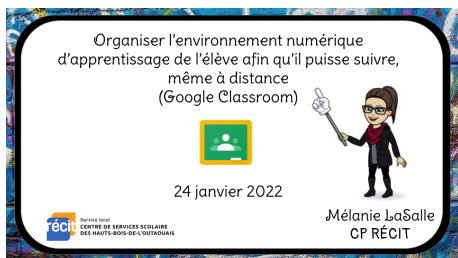
- [Faire danser des personnages](#) (fiche de programmation)
- [vidéo explicative](#)



À partir du 2e cycle du primaire, les élèves peuvent créer une danse avec Scratch (sur tout type d'appareil). Voici une fiche de programmation pour les guider.

- [Cartes pour danser](#)

COMMUNIQUER ET COLLABORER AVEC L'ÉLÈVE: L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE D'APPRENTISSAGE



Organiser l'ENA de l'élève

Lorsque l'environnement numérique d'apprentissage de l'élève est bien organisé, il sera beaucoup plus autonome. S'il doit s'absenter, il pourra se maintenir plus facilement à jour dans ses travaux. Voici des astuces pour communiquer et collaborer plus facilement avec les élèves que ce soit en classe ou à distance.



Le document ci-contre vous présente des éléments gagnants à mettre en place si vous vous retrouvez à distance et vos élèves en classe. Quel matériel prévoir? Quelles pratiques sont à privilégier? Comment engager vos élèves et garder un lien affectif avec eux? Et bien d'autres informations.

[Accéder au document](#)

RÉCIT

INCLUSION ET ADAPTATION SCOLAIRE

SERVICE DE SOUTIEN VIRTUEL

Des CP RECIT disponibles en ligne pour répondre à vos questions !
Tous les mercredis, de 8h30 à 12h.

- EHDA
- Inclusion
- Aides technologiques (AT)
- Fonctions d'aide
- Accessibilité des documents numériques
- Robotique



Depuis le 2 février, le RÉCIT IAS offre un soutien virtuel tous les mercredis matins aux intervenants scolaires sur l'utilisation du numérique pour l'inclusion et l'adaptation scolaire.

 Lien pour se connecter : bit.ly/3KPycdt

Autoformations Cadre21 en lien avec l'inclusion

Les autoformations ci-dessous visent à pister les enseignants vers une planification et un enseignement inclusifs.



Aides technologiques à l'apprentissage

- La formation Aides technologiques à l'apprentissage vise à donner des pistes à l'enseignant sur une utilisation judicieuse des ressources numériques afin de rendre accessible du contenu à tous les types d'apprenants, autant ceux ayant des besoins particuliers que ceux éprouvant une difficulté ponctuelle.

Engager l'apprenant à haut potentiel

- Cette formation vise à présenter les caractéristiques de ces apprenants à haut potentiel et à proposer à l'enseignant des pistes d'adaptation des formes d'apprentissage pour conserver la motivation de ces apprenants et leur engagement à l'école.

Conception universelle de l'apprentissage

- La conception universelle de l'apprentissage est une posture pédagogique qui tient compte de la variabilité des apprenants et qui vise à éliminer les obstacles les empêchant de participer pleinement à leurs apprentissages. L'enseignant prévoit les moyens qui permettront à chacun de faire des choix et de progresser de façon optimale.



[Vidéo du projet](#)

[Activité récits autochtones Minecraft](#)

Dans cette activité, l'élève est amené à connaître et à identifier des caractéristiques communes aux spiritualités des nations autochtones du Québec. L'utilisation de Minecraft Education permet de rendre l'élève autonome dans sa découverte des caractéristiques. Il pourra réinvestir ses connaissances dans l'analyse d'un récit autochtone. (secondaire, 1er cycle)



[IA de l'avenir](#)

Par le biais d'un jeu de rôle, les élèves sont amenés à réfléchir aux enjeux entourant l'utilisation de l'intelligence artificielle et de son impact sur le marché du travail ! (secondaire)



[Apprendre PAR et réfléchir SUR le numérique](#) (RÉCIT DP)

Retrouvez ici des ressources et des activités clés en main qui mettent en lumière des pratiques innovantes intégrant les technologies en Éthique et culture religieuse (ECR) ainsi que des pistes de réflexion pour aborder les enjeux du numérique. Activités pour tous les groupes d'âge



[Éduquer à une utilisation éthique du numérique](#)

Les technologies en éducation ne devraient pas avoir pour seul mandat la modernisation des pratiques, mais aussi (et surtout) celui du nivellement (par le haut) du rapport **ÉDUCATIF** aux technologies en vue de soutenir la réussite éducative (OCDE 2012)

Saviez-vous que l'utilisation de certaines plateformes telles que Netflix, TOU.TV et Disney + est INTERDITE en salle de classe?

- En effet, le contrat que vous avez accepté en vous abonnant à ces plateformes stipule que tout contenu auquel vous accédez via ce service est réservé à une utilisation personnelle et ne doit pas être partagé avec des personnes à l'extérieur de votre foyer. Vous acceptez également de ne pas utiliser le service pour des projections publiques.

Il est par contre possible de visionner un film sur DVD en classe à des fins éducatives. Voici aussi quelques ressources intéressantes:

- [Télé-Québec en classe](#)
- [Curio](#)
- [Campus ONF \(inscription\)](#)
- Tout contenu de [TFO](#)

LA DIGITALE

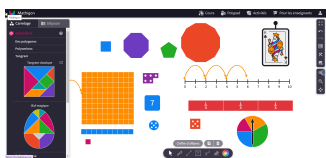
[La Digitale](#) propose des outils numériques responsables ([c'est quoi un outil numérique éducatif responsable?](#)) et gratuits pour accompagner les processus d'enseignement et d'apprentissage en présence et à distance.



Vous cherchez [un site pour créer des avatars](#) de toutes sortes qui ne nécessite pas de créer un compte, Medievaltar est le site pour vous. De super héros, vampires, pirates, chevaliers et bien plus, ce site vous permet de personnaliser vos personnages de bien des façons. Vous pouvez facilement télécharger le produit final et l'utiliser à votre guise.



Sylvain Duclos est un enseignant de mathématiques au secondaire passionné de technologie. Devant les défis de la pandémie et de l'enseignement en ligne en 2020, il s'est donné comme objectif de former ses collègues en leur partageant ses connaissances, une ressource par jour, jusqu'au retour à la normale. C'est ainsi que la chaîne [1 APP par jour](#) est née. Vous pouvez également visiter son site [1 APP par jour](#).



Polypad-Manipulatifs virtuels (Mathigon)

Connaissez-vous [Polypad](#)? C'est l'ensemble ultime de manipulations virtuelles : polygones, tuiles numériques et algébriques, barres de fractions, tangram et bien plus encore. C'est entièrement gratuit et fonctionne sur les ordinateurs de bureau, les tablettes ou les téléphones.



[Ce site Web](#) est le résultat d'une collaboration entre les centres de services scolaires du Québec, LEARN, et le service national du Récit dans le domaine du développement de la personne. Il s'adresse à toutes les personnes du milieu scolaire engagées dans l'éducation à la sexualité. Vous y trouverez une foule d'outils permettant d'animer ces contenus en classe et de perfectionner vos connaissances sur divers aspects de la sexualité humaine.