



refer



Colloque du Refer, École de l'Envol, 21-22 mars 2019

[Site du Refer / édition 2019](#)

[Horaire des ateliers](#)

Conférence d'ouverture

« Les ludo-mythes : des idées fausses sur les liens entre jeu et apprentissage »

[Margarida Roméro](#) et [Éric Sanchez](#)

[Document de présentation](#)

1. L'apprentissage par le jeu est une idée nouvelle (ça remonte à la Grèce antique)
2. Le jeu, c'est surtout pour les garçons... (différents types de jeux qui concernent tout le monde)
3. Le jeu, une façon de tromper l'élève, une ruse pédagogique (la méthode du chocolat sur les brocolis - pas efficace)
4. Les jeux dédiés à l'apprentissage ne sont pas amusants (l'expérience de jeu est variable selon l'élève, l'importance de l'engagement) - intention pédagogique...
5. Pour rendre ludique une situation d'apprentissage, il suffit d'y ajouter des points, des badges ou des médailles (Gamification vs Ludicisation, Jeu Classcraft)
6. Ce qui est un jeu pour nous -enseignants- est perçu comme un jeu pour les apprenants (intention ludique vs expérience ludique, pas nécessairement perçu comme un jeu pour les élèves - Truc : faire développer les jeux par les élèves)
7. Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition (ex. [Clim@ction](#), un jeu multijoueur entre le Québec et la France)
8. Dans les jeux sérieux, l'aspect ludique l'emporte sur les apprentissages (la situation d'apprentissage par le jeu est pertinente quand la mécanique d'apprentissage est bien intégrée dans le jeu - l'approche gâteau à la carotte au lieu du brocoli au chocolat - [thatdragoncancer](#))
9. Le jeu, c'est surtout pour développer les connaissances procédurales (l'exemple du jeu au musée)
10. Un enseignant peut être avantageusement remplacé par un jeu (le jeu doit être intégré dans un scénario pédagogique - l'enseignant est le « Marie Poppins » de l'éducation, il va utiliser un jeu en intégrant la pédagogie)
11. On apprend en jouant (pour apprendre du jeu, il faut quitter le jeu - réflexion SUR l'action vs réflexion DANS l'action)

Atelier conférence

« Survive on Mars », un jeu sérieux numérique scientifique et pluridisciplinaire

[Mélanie Fenaert](#), [Geneviève Ponsonnet](#) et [Grégory Michnik](#)

[Survive on mars](#)

[Vidéo de la conférence](#)

- Le jeu est apparu à la suite de la montée de la classe inversée en France en 2016
- SVT : science de la vie et de la terre (notre cours de science de 3e-4e sec.)
- 30 colons vivent sur la base ARÈS XVI, mais la plupart disparaissent. Des nouveaux colons arrivent (les élèves) et ils doivent survivre, reconstruire la base et...
- Le jeu a évolué pour intégrer les autres matières, du niveau 3 du Lycée jusqu'en Terminale (3e secondaire à CEGEP)
- Jeu = plusieurs missions présentées sur la plateforme Genially, avec un avatar pour chaque personnage.
- L'élève trouve des indices pour résoudre la mission (volet pratique et manipulation - ex. Microscope en Lab de science pour trouver un élément)
- L'élève doit prendre le rôle d'un des personnages (ex. : ingénieur ou agronome) pour résoudre la mission (30 personnages, moitié femme et moitié homme avec des métiers divers)
- L'élève est libre dans la façon de faire son compte rendu à la fin de chaque mission (un texte traditionnel, une bande dessinée, etc. - travaille la créativité)
- Autoévaluation, évaluation par les pairs, l'élève obtient un badge lorsqu'il a terminé une mission
- Ils ont développé aussi des Breakout ([Escape from Tortuga](#))
- But : développer l'aspect collaboration avec des classes extérieures et de niveaux différents
- Une quinzaine d'enseignants participent au projet dans différentes matières (900 élèves au total)
- Twitter : [@survive_on_mars](#) [#surviveonmars](#) Facebook : [Survive on Mars](#)

Table ronde - Regards croisés sur le jeu dans l'apprentissage

[Émilie Lebret](#), [Christelle Quesne](#), [Benjamin Lille](#), [David Bertrand](#) et [Shawn Young](#)

David Bertrand : [Bunker de la science](#) (Lévis, ancienne brasserie Le Corsaire)

- Expériences de laboratoire sous forme de missions
- Thématique de jeux, inspiré des salles d'évasion
- Aussi disponible pour les groupes hors de l'éducation

Christelle Quesne : enseignante d'anglais et conceptrice de jeux d'évasion

- [Escape n' Games](#)
- Utilise la plateforme Genially
- Groupe [Facebook](#) de partage de jeux d'évasion pédagogiques

Émilie Lebret : enseignante d'allemand et formatrice au réseau [Canopé](#)

- Propose des formations en établissement
- Techniques d'animation créatives pour les enseignants

Benjamin Lille : CP Marcelle-Mallet, programmeur, KidsCode jeunesse et Minecraft

- Enseignant d'univers social
- Utilise [Minecraft](#) (anciennement Fortnite) pour faire construire l'histoire (créativité)
- Impression d'un artéfact en 3D
- Ateliers de construction de jeux par les élèves (design thinking)

Shawn Young : fondateur de Classcraft

- Enseignant en physique pendant 10 ans (a toujours aimé les projets, les effets spéciaux)
- Il est (encore) un gamer, maintenant aussi un programmeur
- Création d'une plateforme pédagogique sous forme de jeu : [Classcraft](#)
- Gestion de classe, quêtes, aventures dont vous êtes le héros, etc.
- Boîte à outils pour aider les enseignants à créer un environnement de jeu dans leur classe

Quelques conseils pour que le jeu fonctionne :

- Utiliser une trame narrative efficace et intéressante
- L'élève doit accepter de se laisser une liberté d'action (peu de consignes)
- L'enseignant doit accepter de laisser une liberté d'action aux élèves (laisser les élèves se tromper)
- Développer sa tolérance à l'ambiguïté
- Être capable de collaborer

Conférence - L'école en jeu(x)/enjeu : (neuro)mythes et réalité (scientifique)

[Christophe Rodo](#), chercheur en neuroscience

[Vidéo de la conférence](#)

- « Brain gym » : gymnastique cérébrale - permet au cerveau de devenir plus performant. Prouvé dans quelques études, mais pas scientifiquement prouvé.
 - On ne peut pas vraiment « entraîner » son cerveau... En fait, la gymnastique cérébrale n'a pas plus d'effet que la marche à pied... c'est un neuromythe.
 - Le jeu n'entraîne pas automatiquement un apprentissage. Il faut prendre du recul et réfléchir à toutes les pratiques d'enseignement qu'on peut avoir.
 - Il faut éviter de tomber dans les neuromythes. Ce n'est pas parce que nous avons créé un super jeu pour nos élèves que cela développe nécessairement leur cerveau.
-

Conférence - Estime, fiers de coder pour penser

[Christine Jost](#), directrice de l'école Paul-Jarry et fondatrice de [eSTIME](#)

- [ESTIME](#) - fier de coder pour penser - accréditation d'école dont la mission est d'aider les écoles primaires québécoises à intégrer la programmation informatique dans toutes leurs classes, de la maternelle à la 6e année. [Page Facebook](#)
- Ne pas savoir coder sera comme ne pas savoir lire (Bronwen Grimes)
- Le but est de rejoindre tous les enfants (c'est difficile pour certains enseignants de se lancer en programmation)
- Dès l'âge de 9 ans, les filles se sentent moins bonnes en math et en science que les garçons (statistique prouvée)
- Important pour les filles d'être capables de développer et de créer avec la technologie
- Entre 45% et 50% des métiers seront en partie automatisés dans quelques années
- Témoignage d'un enseignant de maternelle qui fait de la programmation avec ses élèves
- Il consacre trois heures par semaine à la programmation dans sa classe
- L'importance d'une démarche école - tous les enseignants s'impliquent à leur rythme

Table ronde - Outils et stratégies de pilotage du changement

Comment manager le changement et gérer l'innovation en milieu éducatif ? Quels enjeux pour l'École du XXI^e siècle ?

Fanny Peissik, Monique Roiné, Isabelle Sénécal,
David Belhassein, Marc-André Girard, Jocelyn Simard et Marc-André Smith

Fanny Peissik, proviseure dans une école axée sur le numérique

- Pour amener un changement, il faut s'appuyer sur les enseignants qui sont les experts
- Il est essentiel d'avoir un plan de formation à l'attention des enseignants
- Quelques enseignants ont du temps dans leur tâche pour soutenir et former les autres enseignants de l'établissement
- À toutes les périodes, les enseignants ont accès au soutien de ces enseignants experts (créneaux pour les problèmes techniques, créneaux pour la pédagogie, créneaux pour les autoformations)

Marc-André Smith, directeur École secondaire de l'Envol

- Formation des enseignants à l'intérieur de la classe (l'enseignant se forme avec ses élèves)
- Projet Codemath en trois séquences :
 - L'enseignant vit une activité en même temps que deux élèves experts; l'enseignant est associé à un enseignant qui connaît bien le sujet (les élèves sont séparés en deux, moins d'élèves à gérer dans le projet)
 - Pratique autonome, aidée par un enseignant ressource qui gère les problèmes techniques et s'occupe des élèves qui ont de la difficulté
 - Rétroaction par les enseignants après l'activité
- L'importance de la communication et des orientations communes

Marc-André Girard, directeur Collège Beaubois

- L'importance du leadership et de la collaboration pour amener un changement
- Trouver un projet commun pour l'établissement, un projet rassembleur qui mobilise tout le monde dans le but d'assurer la réussite de nos élèves
- Le leadership doit être partagé par plusieurs personnes (pas juste par la direction d'école)
- Ce qui nuit à la collaboration : le cloisonnement des pratiques (les classes, les disciplines, le temps avec les cloches, les écoles, etc.)
- Défi : décloisonner les écoles pour que tout le monde puisse travailler ensemble

Monique Roiné

- Les élèves sont placés dans un contexte d'entreprise
- Chaque adulte (pas nécessairement des enseignants) sont tous experts dans un domaine
- L'évaluation a été changée

David Belhassein

- Utilise le modèle [SmartCityMaker](#)
- L'importance de la bienveillance
- L'importance du développement durable
- Il faut donner du sens aux apprentissages

Jocelyn Simard

- Le leadership part des individus avec lesquels on travaille
- Le vrai pouvoir qu'on a, c'est dans notre classe (une certaine liberté)
- Collaborer vs Coopérer : Pot luck VS on cuisine ensemble

Isabelle Sénécal, directrice de l'innovation au Collège Ste-Anne

- L'importance de la vision commune entre la direction et l'ensemble de l'équipe de l'établissement
- Utilisent la pensée design (design thinking) :
 - Qu'est-ce qu'on veut pour l'élève, quel est le profil de sortie ?
 - Quels sont les moyens que nous avons sur le plan pédagogique pour atteindre ce profil de sortie ?
 - Comment on va mobiliser les enseignants autour de ce modèle ?
- Il faut former des experts pour aider le personnel à intégrer tous ces changements
- Ressources humaines, ressources matérielles et TEMPS
- La valorisation (encourager les petits pas)

En conclusion :

- Mentalité de croissance
- Qu'est-ce que je fais de bien ? Qu'est-ce que je peux améliorer ?
- Le pire ennemi en 2019 : le confort ! (autant pour les élèves que pour le personnel en éducation)
- L'importance de la pratique réflexive métacognitive et de la rétroaction pour tout le monde (élèves et enseignants)
- L'importance de la connaissance de soi
- Défi : attirer les jeunes dans notre profession et les garder
- Les jeunes ont de la difficulté à s'engager pour faire une tâche, car leur mode d'apprentissage est différent
- Les jeunes d'aujourd'hui créent leurs propres connaissances. Ils sont capables de trouver eux-mêmes les sources selon leurs besoins.
- Nous sommes des professionnels de l'enseignement (plus que des enseignants)

Conférence - Réflexion et création pour faire face aux enjeux du XXI^e siècle

Anne-Marie Aubé, [Anne Deslauriers](#) et Stéphane Côté

- Stéphane Côté, école Curé-Antoine-Labelle (Laval)
 - Une école de 2400 élèves qui offre des programmes particuliers à la moitié de sa clientèle. Les disciplines artistiques ont une très grande importance. Sentiment d'appartenance très développé.
 - Grande préoccupation pour l'environnement
 - Projet spécial avec la commission scolaire
- Anne Deslauriers, enseignante d'arts plastiques, parle du plaisir en éducation
 - Présente différentes définitions du mot « plaisir »
 - Livre intéressant : [Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur](#) [Version pdf](#)
 - Projet **La grande migration** : les élèves construisent des bernaches en papier mâché puis accrochent des messages. Les bernaches partent vers d'autres écoles du Québec (de Lévis à Natashquan) où les élèves lisent les messages, puis en écrivent d'autres. À la fin du cycle, les bernaches reviennent à l'école de départ.
 - Question environnementale et question identitaire
- Anne-Marie Aubé, enseignante d'arts plastique à l'école de l'Envol
 - Participe au projet **La grande migration** d'Anne Deslauriers
 - Ajoute un projet de vidéo en images avec les bernaches à l'extérieur

Conférence de mercredi soir

« Ce que vous pensez savoir sur votre cerveau... et qui pourtant est faux ! »

[Christophe Rodo](#), chercheur en neurosciences

[Vidéo de la conférence](#)

Denis Côté et Julie Hamel

