



Projets d'innovation liés aux technologies numériques en éducation

LISTE DES PROJETS FINANCÉS (VOLETS 1 ET 2)

2024-2025

Coordination et rédaction

Direction du développement de la culture numérique
Secteur du numérique et de l'information

Pour information

Renseignements généraux
Ministère de l'Éducation
1035, rue De La Chevrotière, 27^e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation

ISBN 978-2-550-99220-2 (PDF)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024

Table des matières

INTRODUCTION	1
VOLET 1	2
Précolaire.....	2
Précolaire et primaire	2
Primaire	5
Précolaire, primaire et secondaire	8
Primaire et secondaire	9
Secondaire.....	11
Formation générale des adultes	13
Formation générale des adultes, formation professionnelle	16
Formation professionnelle	16
VOLET 2	23
Formation professionnelle	23

INTRODUCTION

La mesure 15081 vise à stimuler le développement de pratiques innovantes et à déployer le potentiel du numérique en contexte éducatif à la formation générale des jeunes, à la formation générale des adultes et à la formation professionnelle. Pour ce faire, elle soutient financièrement des projets d'innovation pédagogique liés aux technologies numériques.

La mesure 15081 comporte deux volets. Le Volet 1 comprend les projets d'innovation favorisant le développement de la compétence numérique de tous les apprenants.

Le Volet 2 est consacré aux projets TechnoFAD qui favorisent une meilleure utilisation des outils numériques pour transformer le cadre habituel de l'offre de formation des [programmes d'études professionnelles](#) par l'apprentissage en mode asynchrone.

Les tableaux suivants présentent les projets financés pour l'année 2024-2025 selon les volets et les secteurs d'enseignement.

VOLET 1

Préscolaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de Montréal	Québec-Belgique, un échange fantasTIC!	En 2024-2025, une communauté de praticiens sur l'intégration des TIC au préscolaire sera accessible aux enseignantes de l'éducation préscolaire du Québec et de la Belgique par l'intermédiaire de l'École en réseau. Pour permettre d'approfondir cet échange de pratiques et de favoriser le transfert d'expertise, une visite de quelques écoles en Belgique est envisagée pour deux conseillères pédagogiques et deux enseignantes du Québec. Celles-ci pourront raconter leur expérience à leur retour.

Préscolaire et primaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de Laval	Le numérique, c'est créatif!	L'objectif du projet est de créer un environnement d'apprentissage stimulant où les élèves explorent, créent et collaborent avec des outils numériques. L'école du Parc prépare les élèves au monde numérique et aux défis du XXI ^e siècle. Des formations régulières aident les enseignants à maîtriser les outils et à élaborer des stratégies innovantes. À l'aide des outils numériques, les élèves créeront un monde dans lequel la lecture, les mathématiques et l'écriture seront incluses.
École Le Baluchon Centre de services scolaire de Laval	Brigade-TIC	Il y a deux ans, Annie et Véronik ont fondé un laboratoire créatif équipé de technologies de pointe. Leur implication dans la recherche sur la compétence numérique les a amenées à collaborer avec des partenaires éducatifs et avec les parents de l'école. Leur initiative d'une Brigade TIC, menée avec succès par des élèves, vise à étendre son effet à toute l'école. Annie et Véronik partagent leur expertise et leurs ressources avec leurs collègues pour favoriser une adoption plus large des outils numériques.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
École l'Arc-en-ciel Centre de services scolaire des Affluents	Laboratoire ROBO-créa-TIC	Dans ce lieu, il y aurait création et programmation de robots (EV3, micro:bit, etc.) ainsi que conception de créations interactives, telles qu'un système d'arrosage automatisé. Des projets interdisciplinaires mettant l'accent sur la différenciation pédagogique pourraient se vivre dans un environnement de travail participatif. En lien avec le continuum de développement de la compétence numérique de nos élèves et notre projet Robotique, ce laboratoire serait un point névralgique de l'école.
École Émile-Nelligan Centre de services scolaire des Affluents	L'implantation d'une culture numérique à Émile-Nelligan	Notre projet éducatif, le seul à inclure le volet numérique au niveau du centre de services, vise à développer, autant chez les élèves que les enseignants, la compétence numérique et ses dimensions. Accompagner les élèves et les enseignants, et développer et soutenir la mise en œuvre de diverses activités pédagogiques du préscolaire à la 6e année.
Centre de services scolaire des Découvreurs	Académie des leaders pédagonumériques	Mise en place d'une structure de formation continue pour les leaders pédagonumériques. L'Académie offrira des ateliers, des conférences et des formations animés par des experts de la communauté ou du RÉCIT. Les leaders auront l'occasion de présenter leurs propres initiatives et projets, favorisant ainsi le partage d'expériences et la mise en valeur de leurs réalisations. L'objectif principal est de renforcer le réseau et de développer professionnellement ces agents multiplicateurs.
Centre de services scolaire des Découvreurs	COP IA Primaire	Le projet « COP IA-Primaire » forme les enseignants du primaire à l'utilisation de l'IA dans l'enseignement. Objectif : intégrer l'IA de manière éthique pour améliorer l'apprentissage des élèves et développer leurs compétences. Formations, ressources pédagogiques et collaborations avec des experts en IA seront proposées pour maximiser le potentiel de l'IA, tout en respectant les valeurs éducatives.
Centre de services scolaire des Découvreurs	CRICOP - Des projets créatifs pédagogiques sur mesure avec la découpeuse vinyle	Ce projet vise à former une communauté de praticiens d'enseignants du primaire pour élaborer des projets pédagogiques innovants à l'aide de la découpeuse vinyle Cricut. Contrairement aux projets entrepreneuriaux habituellement associés à cette technologie, notre objectif est de créer une banque d'activités en lien avec le Programme de formation de l'école québécoise au primaire. Nous souhaitons ainsi offrir aux enseignants des ressources concrètes et adaptées pour intégrer la découpeuse vinyle.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries	Continuum de développement de la citoyenneté numérique	Notre objectif est d'élaborer un continuum sur la citoyenneté numérique du préscolaire à la 6e année. Nous voulons amener les élèves à développer celle-ci de manière cohérente et avec le moins d'écart possible entre les différents milieux. Le projet tiendra compte de l'âge et du niveau développemental des élèves. Nous tiendrons compte des éléments abordés dans le programme de CCQ et les compléterons avec d'autres éléments à aborder selon le niveau scolaire.
École de l'Ancre Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries	Salon du livre numérique	L'objectif du projet est de créer un salon du livre numérique pour les élèves pour les aider à partager leurs projets d'écriture dans la communauté scolaire. Accompagnement complet pour renforcer la compétence numérique, avec une plateforme en ligne pour une large diffusion. Utilisation d'outils interactifs comme Bookcreator et balados pour donner vie à leurs histoires. Ouvert à tous les élèves, du préscolaire à la 6e année, pour stimuler la créativité et la compétence numérique.
École Jacques-Barclay Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries	Soutien aux bons comportements : une cour de récréation animée et bien expliquée grâce aux outils numériques	Nous souhaitons créer un livre numérique à l'aide du logiciel Canva pour modéliser les différentes zones de jeu dans la cour de récréation et présenter les bons comportements associés à chaque activité. Nous souhaitons impliquer les élèves dans la création de vidéos explicatives pour faire connaître les règlements de chaque activité proposée et présenter les bons comportements attendus dans chaque zone.
École Saint-Jude Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries	La forêt enchantée	À l'aide de ce projet, nous voulons développer les compétences en lecture et augmenter la persévérance scolaire, comme le mentionne notre projet éducatif. Chaque niveau aura comme objectif de créer une portion d'histoire (texte descriptif et narratif) afin d'en créer un monde imaginaire (maquette) où les robots se promèneront. Dans un deuxième temps, les élèves seront invités à utiliser leurs stratégies de lecture afin de reproduire une des histoires créées à l'aide des robots dans la maquette.
École primaire Onslow Commission scolaire Western Québec	Ensemble, apprenons avec la robotique et la technologie	Le projet d'intégration en robotique et en technologie vise à incorporer la robotique et la technologie dans l'ensemble du primaire, en particulier dans les matières liées à nos objectifs éducatifs. Les enseignants élaboreront des plans de cours intégrant la robotique et la technologie dans diverses matières, notamment le français, l'anglais, les mathématiques et les sciences et la technologie.

Primaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de la Capitale	Corps circuit : fusion des arts, de la science et du numérique au primaire	Allier arts, sciences et numérique pour nos élèves du primaire, c'est créatif. Bâtir des jeux anatomiques innovants permet d'étudier l'anatomie humaine et ses systèmes à l'aide du dessin et de l'impression 3D ainsi que la découpeuse de matériaux. C'est donner vie à des créations fusionnant l'art, la science et le numérique dans un projet captivant qui sera utilisé au préscolaire. Les enseignants recevront une formation qui leur permettra de faire vivre l'activité une prochaine année.
École Les Prés-Verts – Saint-Bernard Centre de services scolaire de la Capitale	Des outils pour transformer nos déchets en quatre solutions	Un projet : quatre solutions Des bouteilles deviennent un contenant ingénieux pour une plante. Un anneau-joint et une grille sont conçus (Onshape) et imprimés. Cet objet est enjolivé avec la Cricut Maker. Un plateau est ajouté, fait de résidus de plastique granulés et remodelés. Cette production sera diffusée par l'intermédiaire d'un Google Site. 1. Livraison de légumes hydroponiques sans déchet 2. Réutilisation de résidus d'impression 3D 3. Réutilisation de bouteilles d'eau (collecte de sang) 4. Promotion du zéro déchet ingénieux
École Sacré-Cœur Centre de services scolaire De La Jonquière	À cœur, le numérique	Lors de la prise de données visant l'élaboration du plan d'engagement vers la réussite de notre centre de services, nous avons sondé les différents acteurs entourant notre école et le constat était clair : nous avons comme défi de faire rayonner les réussites de nos élèves auprès de l'ensemble de notre équipe, mais aussi au sein de notre communauté et la façon d'arriver à nos fins est sans aucun doute de développer un balado dynamique et facilement accessible, pensé et réalisé par les élèves.
École l'Oasis Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Animaux super technos	Les élèves vivront des activités interdisciplinaires en lien avec les animaux en découvrant différents outils technologiques et programmes. L'objectif du projet est d'initier les élèves aux différents outils technologiques afin d'en apprendre davantage sur les animaux. Ils devront développer leurs compétences dans différents domaines de formation afin d'arriver à créer un texte informatif sur un animal. Les activités proposées les amèneront à progresser dans leurs apprentissages.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
École Léon-Guilbault Centre de services scolaire de Laval	La robotique dans le cadre de la déficience intellectuelle légère	Améliorer la réussite scolaire et le bien-être des élèves en difficulté d'apprentissage (DIL) en intégrant la robotique dans leur parcours éducatif, permettant ainsi une approche personnalisée et interactive. Fournissant aux enseignants des formations spécialisées, le projet vise à créer des environnements d'apprentissage adaptés, favorisant ainsi le développement cognitif et moteur des élèves DIL. Cette initiative novatrice favorisera la réussite scolaire et le bien-être des élèves DIL.
École Saint-Coeur-de-Marie Centre de services scolaire de l'Estuaire	De l'imagination à la réalité : les imprimantes 3D au service de l'apprentissage et de l'entrepreneuriat à l'école primaire	Ce projet vise à intégrer les imprimantes 3D dans l'apprentissage des élèves, pour favoriser la créativité, la manipulation et l'entrepreneuriat. Les élèves concevront et fabriqueront divers objets réels, des outils mathématiques aux produits destinés à la vente, en passant par des éléments anatomiques et des pièces de jeux. L'objectif est de stimuler l'esprit d'entreprise chez les élèves, tout en renforçant leurs compétences scolaires.
École Saint-Coeur-de-Marie Centre de services scolaire de l'Estuaire	Petits développeurs en herbe : Coder avec Swift Playgrounds	Ce projet d'atelier vise à initier les jeunes élèves du primaire au monde passionnant de la programmation à l'aide de l'application Swift Playgrounds sur iPad. En s'amusant à résoudre des défis amusants et stimulants, ils développeront une compréhension du langage de programmation Swift, utilisé par les développeurs professionnels pour créer des applications. Les différents niveaux de difficulté des défis leur permettront de progresser à leur rythme et de mobiliser leurs habiletés.
École Saint-Gabriel-Lalemant Centre de services scolaire de Montréal	La robotique à l'école	Nous avons déjà quelques robots au premier cycle ainsi qu'au deuxième cycle. Nous croyons qu'un continuum est important afin de permettre à nos élèves de poursuivre leurs apprentissages numériques. Nous espérons être capables de combler notre flotte de robots afin que les élèves de tous les cycles puissent en profiter. De plus, il est prévu d'inscrire quelques équipes à différentes compétitions.
École du Bois Joli Centre de services scolaire des Draveurs	Direction : pédagogie numérique innovante	Plusieurs écoles de milieux différents souhaitent unir leurs efforts pour explorer collectivement l'intégration de l'intelligence artificielle et des outils numériques. Ce projet vise à améliorer l'efficacité administrative, les compétences pédagogiques des enseignants ainsi que l'expérience d'apprentissage des élèves. En réfléchissant ensemble et en expérimentant concrètement, nous aspirons à un effet positif dans nos milieux scolaires respectifs en développant une expertise collective.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
École de l'Odysée Centre de services scolaire des Draveurs	Personne-ressource pour l'utilisation des TIC à des fins pédagogiques	Le projet consiste à libérer une enseignante afin qu'elle puisse faire vivre aux élèves : des activités de robotique ou de programmation en verticalité, en lien avec notre projet éducatif, pour leur permettre de développer leurs habiletés de résolution de problèmes; des activités d'initiation à Minecraft, en multiâge, lors des vendredis choix école. Il consiste à : accompagner les enseignants dans le développement de leur expertise en lien avec les TICS; proposer des activités en lien avec la citoyenneté numérique.
École Saint-Eugène Centre de services scolaire des Hautes-Rivières	Développement de la robotique au 3 ^e cycle	Notre projet vise la concertation entre enseignants afin de préparer et de bâtir du matériel et de créer des situations d'enseignement-apprentissage mobilisant les apprentissages de la robotique (robot Spike Prime). Nous établirions une stratégie commune pour maximiser l'utilisation du numérique au 3 ^e cycle (8 à 9 classes). Nous devons sélectionner les contenus et activités, établir une progression claire et développer des outils d'évaluation efficaces, en plus de soutenir les expérimentations en classe.
École Saint-Michel Centre de services scolaire des Hautes-Rivières	Rendre visibles les processus d'écriture, phase 2	Rendre visibles les processus d'écriture s'insère dans la compétence à écrire et à communiquer. Les élèves participeront à des ateliers d'écriture. Par la suite, ils devront choisir parmi leurs textes celui qu'ils voudront publier dans notre outil collaboratif école dont le lien est diffusé auprès de la communauté éducative de l'école. Les élèves seront amenés à produire des capsules pour rendre visible leur processus d'écriture et soutenir le développement de l'écriture chez leurs pairs.
École Jeunes du monde Centre de services scolaire des Mille-Îles	Projet de robotique en classe d'adaptation scolaire 6 ^e année avec les robots SPIKE	Dans un contexte de classe d'adaptation scolaire, nous voulons soutenir et maintenir l'engagement des élèves face aux apprentissages scolaires. Le projet de robotique proposé dans le cadre de cette mesure utiliserait ces leviers pour offrir des savoirs essentiels contextualisés en exploitant les robots SPIKE-Lego. Il offrirait un contexte stimulant pour les élèves et leur permettrait de réaliser des tâches significatives en lien avec le développement de compétences du PFEQ.
Centre de services scolaire des Navigateurs	Trousses art et numérique	Le projet vise à fournir à des enseignants non spécialistes du primaire des trousse d'arts permettant de faire développer à la fois des compétences artistiques ainsi que numériques. Le numérique soutient l'activité et occupe une place essentielle, mais la manipulation de matériel physique doit rester la priorité et occuper la majorité du temps. Les trousse pourront être empruntées pour une période de temps déterminée et comporteront du matériel ainsi qu'un guide pédagogique.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
École Jolivent Centre de services scolaire des Patriotes	Balado	Intégrer les différentes matières du cursus, telles que l'histoire, la science, la littérature, les arts et bien d'autres. La multidisciplinarité sera au cœur de cette initiative. Les élèves collaboreront avec l'enseignant de musique pour créer les trames sonores des balados, développant ainsi leurs compétences en composition musicale. La diffusion des balados sur un site Web dédié (Digipad, page de l'école, etc.) offrira aux élèves la possibilité de partager leurs connaissances et leurs idées.
École primaire du Carrefour-des-Lacs Centre de services scolaire des Samares	Les mathématiques ludifiées pour le 1 ^{er} cycle primaire	Création d'une banque de situations problèmes numériques, expérimentation de celle-ci avec les élèves du 1 ^{er} cycle. L'objectif est d'augmenter l'engagement et la motivation des élèves face à ce type de tâches, tout en leur permettant de s'appropriier les différentes dimensions de la compétence numérique.
Centre de services scolaire des Trois-Lacs	Micro:bit – Vers l'infini et plus loin encore	Le projet vise à concevoir des activités d'apprentissage innovantes où le micro:bit devient un outil pédagogique multidisciplinaire. Par la collaboration en équipes d'enseignants des 2 ^e et 3 ^e cycles, nous développerons des situations d'apprentissage et d'évaluation qui intégreront la programmation aux compétences disciplinaires. Les participants seront ainsi outillés pour développer la compétence numérique des élèves par la programmation.
École Notre-Dame-de- la-Garde Centre de services scolaire des Trois-Lacs	Ziggy et les insectes chanteurs	Le but de ce projet est de rendre plus ludiques les apprentissages sur le sujet des insectes et d'amener une dimension plus technologique et accrocheuse à ce thème. Les élèves sont entourés de technologies et cela les intéresse énormément. Le monde des insectes est un thème déjà apprécié. Ce projet rendra le tout encore plus intéressant et leur fera découvrir le monde de la programmation.

Préscolaire, primaire et secondaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire des Laurentides	Coups de cœur pédagonumériques	Le projet vise à réunir des enseignants et différents experts pour développer, expérimenter et partager des projets innovants. Prenant appui sur le Cadre de référence de la compétence numérique, les thèmes abordés incluent l'évaluation, les pratiques inclusives et l'optimisation des environnements numériques pour favoriser l'engagement des élèves. Au terme du projet, chaque enseignant partagera son expérimentation coup de cœur dans un site Web destiné aux enseignants.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire des Phares	Labo-Nomade	Le projet Labo-Nomade vise à offrir des activités d'enrichissement structurées et autoportantes pour les élèves doués en classe ordinaire. Il vise à répondre aux besoins d'innovation de ces jeunes en créant des boîtes portatives thématiques contenant matériaux et défis pour les élèves du primaire et du secondaire. Les tâches ouvertes et les défis proposés seront accessibles par l'intermédiaire de la plateforme numérique et permettront aux élèves de créer, d'innover et de résoudre des problèmes à leur rythme.

Primaire et secondaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de Laval	Citoyenneté à l'ère du numérique et de l'intelligence artificielle	Ce projet vise à sensibiliser les élèves des 1^{er} et 2^e cycles du secondaire aux avantages et défis de l'intelligence artificielle. Nos objectifs : ▪ Bonifier le site Web identitenumérique.org en y ajoutant huit séquences pédagogiques abordant l'utilisation et l'impact de l'intelligence artificielle; ▪ Encourager la curiosité et la pensée critique en lien avec l'IA; ▪ Assurer un seuil minimal de connaissance et de compréhension de l'IA.
Centre de services scolaire de l'Énergie	Des démarches en science et technologie au service d'un Lab créatif multidisciplinaire	Ce chantier vise à mieux comprendre comment des démarches en science et technologie (ST) (ex. : démarches d'investigation, de modélisation, d'analyse et de conception technologique) peuvent être mises en œuvre dans un contexte de Lab créatif au primaire et au secondaire. Ces travaux s'intégreront à une recherche de l'UQTR visant à mieux définir les démarches en ST. De plus, par la mise en œuvre de séquences pédagogiques en classe, nous exploiterons l'apport d'autres disciplines.
Centre de services scolaire de l'Énergie	Développer la compétence à résoudre une situation problème « autrement » à l'aide des outils numériques	L'objectif est de réseauter des enseignants des 2^e et 3^e cycles du primaire et du 1^{er} cycle du secondaire afin de former un comité de travail qui produit des situations d'apprentissage et d'évaluation portant sur la compétence « Résoudre une situation problème » en mathématique. Les SAE aident à développer les dimensions de la compétence numérique des élèves (mains sur les touches) et des enseignants (recueillir des preuves d'apprentissages autres que des preuves papier).

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de Montréal	Faire autrement pour assurer la réussite éducative des élèves doués dans une approche inclusive	Depuis plusieurs années, l'accent est mis sur la réussite de nos élèves en difficulté. Cependant, l'ensemble des élèves méritent une attention particulière pour assurer leur plein développement, plus particulièrement les élèves doués qui se retrouvent dans nos classes. Ce projet inclusif permettra à une centaine d'élèves répartis dans cinq groupes de vivre les différentes étapes du processus de pensée design en les amenant à créer un outil utile pour la société au labo créatif Genielab.
Centre de services scolaire de Rouyn-Noranda	Big Bang Balado	Le projet Big Bang Balado vise à permettre aux élèves de différentes écoles de Rouyn-Noranda de créer et de diffuser des balados sur des sujets de leur choix, favorisant ainsi l'expression de leur créativité, le développement de leur compétence numérique et la mise en valeur de leur communauté.
Centre de services scolaire des Bois-Francis	Programmer pour apprendre autrement!	Certains enseignants de science et technologie ont été témoins du potentiel pédagogique de l'utilisation du numérique (microcontrôleurs) en salle de classe et/ou à l'extérieur de l'école pour récolter des données lors de l'éclipse solaire. Non seulement quelques-uns ont réalisé différentes expériences scientifiques à l'aide du micro:bit avec leurs élèves, mais ils ont tous reconnu la valeur ajoutée de l'appareil et de ses capteurs. Maintenant qu'ils sont emballés, il faut les accompagner.
Centre de services scolaire des Draveurs	La collaboration interdisciplinaire dans la création d'activités pédagogiques pour développer les compétences informationnelles à l'ère de l'intelligence artificielle.	Nous voulons créer une communauté de praticiens regroupant des conseillers pédagogiques, des enseignants du primaire/secondaire et des bibliothécaires pour concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation incluant des outils numériques. Celles-ci visent le développement des compétences informationnelles à travers les disciplines chez les apprenants, considérant l'essor important de l'intelligence artificielle. Ces ressources seront publiées et publicisées à même les équipes Teams et le SharePoint du CSSD, avec la collaboration des conseillers RÉCIT régionaux et nationaux des disciplines visées, et d'organismes tels que La RUCHE, L'École en réseau, et L'École branchée.
Centre de services scolaire des Sommets	IA des maths et des erreurs	Mettre en place une communauté de praticiens formée d'enseignantes et enseignants du primaire et du secondaire pour créer des REN accessibles au réseau en lien avec la compétence 1 en mathématiques. Cette formation-action comporte deux intentions : ■ Comprendre comment exploiter l'erreur au service de l'apprentissage des mathématiques chez les élèves; ■ Se familiariser avec l'intelligence artificielle et exploiter cet outil dans l'enseignement des mathématiques.

Secondaire

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de la Capitale	Initiation à la conception, au dessin et à l'impression 3D	Initiation à la conception, au dessin et à l'impression 3D pour nos enseignants du secondaire et leurs groupes. Une formation de l'enseignant seul, puis une visite de trois heures au laboratoire technologique de notre CSS où les élèves et l'enseignant dessinent et impriment un objet en étant accompagnés par des conseillers pédagogiques. Mathématiques, arts, langues, science... tous y trouveront un intérêt! Former nos enseignants à l'utilisation du numérique en contexte de classe, c'est motivant pour tous.
École secondaire Antoine-de-Saint-Exupéry Centre de services scolaire de la Pointe-de-l'Île	Écran vert pour capsules vidéo et promotion	Aménagement d'un mini local pour servir de plateau de tournage sur écran vert avec éclairage précalibré et formations de lancement. Une barrière à la production vidéo (tutoriels, cours en ligne, chaîne personnelle, films étudiants, etc.) réside dans l'accès aux ressources permettant de produire une présentation visuelle de qualité. Le plateau de tournage sera géré par une équipe de jeunes et adultes de l'école afin d'en offrir et d'en encadrer l'accès.
École secondaire La Passerelle Centre de services scolaire de la Pointe-de-l'Île	AgriLab	Le Projet AgriLab proposera aux élèves provenant des centres jeunesse de développer leurs connaissances sur la grande variété de fruits et légumes à cultiver au Québec. Cela sera fait à l'aide d'un robot FarmBot et d'une serre hydroponique automatisée My food ou Vireo. L'objectif du projet est de combler le désert de connaissances en alimentation de nos élèves en utilisant la technologie et la programmation robotique et d'avoir un résultat concret accessible.
École secondaire La Passerelle Centre de services scolaire de la Pointe-de-l'Île	La techno pour tous	Le projet consiste en la création d'un cours d'exploration techno aux élèves de FMS de centre jeunesse, soit des garçons de 13 à 18 ans. Nous voudrions leur donner la chance d'avoir accès à de la technologie de pointe et de pouvoir développer des compétences avec le numérique, ce qu'ils ne pourraient probablement pas faire à la maison. Les apprentissages seront divisés en deux volets : un volet axé sur l'apprentissage de logiciel et un volet pratique axé sur la manipulation.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
École secondaire du Flambeau Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Développer la compétence numérique de l'élève en univers social dans le carrefour d'apprentissage	Ce projet offre un accompagnement au personnel enseignant du secondaire qui souhaite développer la compétence numérique des élèves en tirant profit de la bibliothèque au carrefour des apprentissages. Le projet offre aussi une occasion pour les enseignants de trouver des façons innovantes d'exploiter la bibliothèque. Les approches et les démarches développées pourront être réinvesties dans d'autres établissements scolaires, notamment lors de formations.
École de la Magdeleine Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries	L'utilisation du micro:bit en laboratoire par les élèves de 4 ^e et 5 ^e secondaire	Dans un premier temps, il faut équiper un laboratoire avec 16 kits de micro:bit pour y effectuer différentes expériences et analyses. Deuxièmement, il faut utiliser le micro:bit et différentes sondes pour faire des relevés. Les élèves pourront ainsi choisir les variables à récolter, et sélectionner les variables indépendantes, dépendantes et contrôlées. Ensuite, ils pourront analyser les résultats obtenus. Ils pourront ainsi apprendre à programmer en blocs avec MakeCode.
Centre de services scolaire des Navigateurs	Trousse science et techno - Projet de serre	Le projet vise à développer des trousseaux pouvant être empruntés par des enseignants de sciences et technologie du secondaire. Les trousseaux comporteraient du matériel pédagogique ainsi que des microcontrôleurs du type micro:bit permettant de créer une serre automatisée. Les objectifs sont de modéliser les bonnes pratiques dans la compétence pratique en fournissant du matériel pédagogique d'enseignement et d'évaluation se référant directement au programme d'études et au cadre d'évaluation.
Centre de services scolaire des Rives-du-Saguenay	Au-delà des mots : explorer le français avec la réalité virtuelle	La réalité virtuelle aide les jeunes immigrants à maîtriser le français par des scénarios variés et les initie à la langue et à la culture québécoises par des simulations pratiques et immersives. Elle permet d'apprendre le français, d'enrichir le vocabulaire et de faciliter la communication, essentiels à l'intégration scolaire et sociale.
Centre de services scolaire des Rives-du-Saguenay	Immersion numérique : un nouveau monde pour l'inclusion	Grâce à la réalité virtuelle, les jeunes atteints de déficiences intellectuelles ou d'autisme s'exercent à réagir adéquatement à des événements du quotidien. Ils apprennent, par exemple, à éteindre un feu dans un grille-pain ou à traverser la rue en toute sécurité, développant ainsi des compétences et des comportements préventifs. L'objectif est d'offrir des occasions de développer des habiletés, des attitudes ainsi que des comportements préventifs et sécuritaires à travers des situations simulées.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire du Chemin-du-Roy	Épreuve de français écrit à l'ère du numérique	Les élèves utilisent davantage les outils numériques en classe (Chromebook et PC) pour l'écriture. Au fil des mois, ils développent de belles stratégies pour la rédaction de leurs écrits. Cependant, nous avons une limitation lors des évaluations. L'utilisation des Chromebook devient plus complexe avec l'accès au correcteur et le développement de l'intelligence artificielle. Pour cette raison, nous avons décidé de remplacer l'environnement d'écriture Google Docs par la plateforme Moodle.
École Jacques-Rousseau Centre de services scolaire Marie-Victorin	Développement d'un cours de 50 heures pour un laboratoire créatif	Initier les élèves de deuxième secondaire (environ 200 élèves) au fonctionnement et à l'utilisation des équipements et outils d'un laboratoire créatif. Planifier et enseigner un cours par projet d'une durée de 50 heures. Stimuler la créativité numérique de l'élève et aborder l'entrepreneuriat.

Formation générale des adultes

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre Louis-Jolliet Centre de services scolaire de la Capitale	Déploiement d'un cours de robotique	Développer une offre de cours de robotique et une ou des évaluations permettant d'obtenir des crédits optionnels d'informatique de 5 ^e secondaire. Ce cours s'adressera à tous les élèves inscrits en formation de base diversifiée et ayant un intérêt pour les technologies. Ce projet permettra de varier l'offre de cours optionnels dans l'école et possiblement d'inciter des élèves à s'inscrire.
Centre Louis-Jolliet Centre de services scolaire de la Capitale	Projet WOW, an 4	Déstigmatiser l'utilisation des aides technologiques en les intégrant de manière universelle pour tous les élèves en apprentissage et en évaluation sans produire un plan d'aide à l'apprentissage. Accompagner les enseignants dans l'utilisation du numérique pour bonifier leurs stratégies d'enseignement auprès de cette clientèle vulnérable. Créer une communauté de praticiens entre les milieux pour établir une collaboration étroite et préventive entre les intervenants et développer une nouvelle normalité.
Centre Louis-Jolliet Centre de services scolaire de la Capitale	Impression 3D	Former deux enseignants à l'impression 3D, améliorant ainsi leur compétence numérique. Ces enseignants mettront en place une classe virtuelle (Tinkercad) pour le déploiement des activités et des tutoriels auprès des élèves. Finalement, les enseignantes feront vivre un projet complet d'impression (ex. : un projet de tenségrité) à leurs élèves.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre Saint-Louis Centre de services scolaire de la Capitale	Création d'un jeu vidéo – Cours optionnel	Le projet vise à former l'enseignant à l'utilisation de la plateforme Scratch dans l'intention de programmer un jeu vidéo et à lui permettre de développer un cours optionnel offert aux élèves de FBD (25 heures et 1 crédit) sur support numérique (pour les apprenants fréquentant un centre conventionnel) et sur support hybride papier-numérique (pour les apprenants fréquentant un centre en milieu carcéral).
Centre d'éducation des adultes de Bellechasse Centre de services scolaire de la Côte-du-Sud	Laboratoire créatif à la FGA	L'objectif principal du projet est de permettre aux membres du personnel de se former, dans des conditions optimales, à l'utilisation des appareils que l'on trouve au laboratoire créatif afin de pouvoir offrir, par la suite, un environnement d'apprentissage innovant aux élèves. C'est un projet qui favorisera la collaboration, la créativité et l'innovation.
Centre d'éducation des adultes de Bellechasse Centre de services scolaire de la Côte-du-Sud	Projet WOW	Déstigmatiser l'utilisation des aides technologiques en les intégrant de manière universelle pour tous les élèves en apprentissage et en évaluation sans produire un plan d'aide à l'apprentissage. Accompagner les enseignants dans leur utilisation du numérique pour bonifier leurs stratégies d'enseignement destinées à cette clientèle vulnérable. Créer une communauté de praticiens entre les milieux pour établir une collaboration étroite et préventive entre les intervenants et développer une nouvelle normalité.
Centre d'éducation des adultes de Montmagny–L'Islet-Nord Centre de services scolaire de la Côte-du-Sud	Guilde pédagonumérique, la suite	Bonifier la « Guilde pédagonumérique » dans l'ensemble des centres d'éducation des adultes de notre CSS pour poursuivre le renforcement de la compétence numérique des enseignants. Les activités s'étalent sur une année scolaire : accompagnement individualisé, formations collectives, réseau entre enseignants et expérimentation d'activités numériques en classe. Une activité bilan clôture chaque cycle.
Centre d'éducation des adultes de l'Estuaire Centre de services scolaire de l'Estuaire	L'approche orientante par l'exploration numérique	Des ateliers autogérés seront mis à la disposition des élèves pour qu'ils fassent l'essai de différents outils numériques (RV, découpeuse à vinyle, clavier MIDI, drone, appareil photo, imprimante 3D, robot, etc.). Les ateliers seront du type pas-à-pas, selon le principe de classe inversée. Un lien sera fait avec les métiers qui mobilisent les compétences développées et les mises en contexte professionnel. L'élève pourra aussi aller plus loin par des ateliers complémentaires d'enrichissement.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre d'éducation des adultes Le Phénix Centre de services scolaire des Découvreurs	Démarrage du projet WOW	Déstigmatiser l'utilisation des aides technologiques en les intégrant de manière universelle pour tous les élèves en apprentissage et en évaluation sans produire un plan d'aide à l'apprentissage. Accompagner les enseignants dans leur utilisation du numérique pour bonifier leurs stratégies d'enseignement auprès de cette clientèle vulnérable. Créer une communauté de praticiens entre les milieux pour établir une collaboration étroite et préventive entre les intervenants et développer une nouvelle normalité.
Centre d'éducation des adultes des Draveurs Centre de services scolaire des Draveurs	Création de contenu pour un cours de multimédia	Ce projet vise à libérer des enseignants pour qu'ils puissent s'approprier les outils numériques et développer du contenu visant à offrir un cours optionnel favorisant la créativité et la motivation de notre clientèle. Il est aussi important pour nous de développer l'éventail de nos cours optionnels afin de répondre à la grande demande d'unités nécessaire à la diplomation de nos élèves. Le cours pourra être offert dans les années à venir. Il est aussi prévu de partager notre expérience avec d'autres centres.
Centre d'éducation des adultes Christ-Roi Centre de services scolaire des Hautes-Laurentides	Explore ta créativité – Ateliers de création numérique	Le projet « Explore ta créativité » a pour objectif de développer la créativité des élèves en exploitant différents médiums numériques. Au cours de l'année, ceux-ci pourront participer à cinq ateliers de création : 1. Créer à l'aide de l'imprimante 3D; 2. Créer une œuvre à l'aide de la réalité virtuelle; 3. Créer un autocollant à l'aide du découpe-vinyle; 4. Créer une infographie à l'aide de logiciels tels que Canva et Microsoft Design; 5. Créer un transfert sur tissu à l'aide de la technique de transfert en sublimation.
Centre de formation professionnelle du Fleuve-et-des-Lacs Centre de services scolaire du Fleuve-et-des-Lacs	Une classe mathématique métacognitive	Nos objectifs : mettre en place un environnement numérique d'apprentissage (ENA). Nous désirons que les élèves utilisent des outils de cet ENA dans un contexte réflexif d'apprentissage. Chaque élève aura son appareil pour travailler de façon individuelle et collaborative. Les stratégies de lecture seront enseignées de façon explicite. Par la suite, les élèves utiliseront des cartes « aide-mémoire » pour approfondir les concepts prescrits dans le sigle. Chaque savoir génère une carte aide-mémoire.

Formation générale des adultes, formation professionnelle

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Structurer, réaliser et diffuser les projets de développement de la compétence numérique en FP et FGA	En 2024-2025, le CSSRDN va développer de nombreux projets favorisant le développement de la compétence numérique des élèves et du personnel. Les projets auront pour but également de favoriser le recrutement, la réussite et la rétention des élèves en diversifiant les stratégies d'enseignement et en rendant plus attractives les formations offertes. Un concepteur multimédia viendra épauler toutes les équipes dans le développement, la production et la diffusion du matériel pédagogique.

Formation professionnelle

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle Pavillon-de-l'Avenir Centre de services scolaire de Kamouraska-Rivière-du-Loup	Intégration et appropriation de la nouvelle technologie dans le nouveau programme d'études <i>Soudage-assemblage</i>	Ce projet vise principalement à offrir à nos enseignants du DEP en soudage-assemblage du temps de formation et de création, qui leur permettra de s'approprier les principes de programmation et d'utilisation des robots collaboratifs et de la réalité augmentée dans leur secteur d'activité.
Centre intégré de mécanique industrielle de la Chaudière Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin	Je vois, tu agis. Ensemble, on peut!	Développer des pratiques innovantes grâce à des activités d'apprentissage permettant à un élève à distance, en mode synchrone, d'apprendre et d'utiliser des technologies, tels que numériseurs, machines et imprimantes 3D, et d'en tirer profit. Nous avons tous ces équipements dans notre centre, mais l'élève en ligne ne peut y avoir accès physiquement. Grâce aux lunettes de réalité virtuelle, la technologie devient accessible de partout.
Centre de formation professionnelle de Limoilou Centre de services scolaire de la Capitale	Optimisation des compétences clientèle par l'intelligence artificielle en formation professionnelle	L'outil permettra non seulement une amélioration significative des compétences communicationnelles des élèves, mais aussi une évaluation précise de leurs compétences par les enseignants grâce à l'analyse de données avancée. Ce projet propose l'utilisation d'une plateforme IA pour enseigner et évaluer les compétences en service à la clientèle, en intégrant des mesures universelles pour garantir l'accessibilité et l'équité pour tous les élèves.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle de l'Envolée Centre de services scolaire de la Côte-du-Sud	Autoformation pédagogique	Le projet consiste à développer une autoformation sur Moodle permettant l'intégration de la compétence numérique par une découverte, une exploration et une utilisation des différents outils et applications présents dans l'environnement numérique. Nous explorerons également plusieurs des douze compétences professionnelles de l'enseignement. Une attention particulière sera accordée à planifier, concevoir, piloter et évaluer des situations d'apprentissage.
Centre de services scolaire de la Région-de-Sherbrooke	Développement de scénarios pédagogiques avec le mannequin intelligent	L'apprentissage dans le domaine de la santé pose certains défis. Le mannequin intelligent permet d'avoir des séquences d'apprentissage innovantes et réalistes. Les meilleures personnes pour réaliser ces scénarios sont les enseignantes du programme d'études. Le temps est un enjeu. C'est pour cette raison que ce projet permettrait aux enseignants de développer des scénarios pédagogiques, en collaboration avec l'équipe en place (CP de programme et CP-RÉCIT).
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Le développement de la compétence numérique des élèves et des enseignants par la création et l'utilisation d'activités pédagogiques à travers l'utilisation d'outils numériques et l'emploi d'une plateforme Moodle dans le programme d'études <i>Comptabilité</i>	Adapter la formation afin qu'elle soit offerte en ligne en mode synchrone/asynchrone pour répondre aux besoins d'une clientèle diversifiée. Nous multiplierons les stratégies d'enseignement en créant différentes activités pédagogiques favorisant le développement de la compétence numérique des élèves et du personnel, le recrutement, la réussite et la rétention des élèves, notamment chez les EBP. Les activités seront déployées sur Moodle, facilitant l'accessibilité et simplifiant le suivi des élèves.
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Le développement de la compétence numérique des élèves et des enseignants par la création et l'utilisation d'activités pédagogiques à travers l'utilisation d'outils numériques et l'emploi d'une plateforme Moodle dans le programme d'études <i>Santé, assistance et soins infirmiers</i>	Répondre à différents besoins des élèves en diversifiant les stratégies d'enseignement par la création d'activités pédagogiques réalisées à l'aide des différents outils numériques sur Moodle en mode synchrone/asynchrone. Les objectifs sont de favoriser le développement de la compétence numérique des élèves et du personnel ainsi que le recrutement, la rétention et la réussite des élèves, notamment les EBP. L'expertise développée pourra être réinvestie dans d'autres programmes d'études.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Le développement de la compétence numérique des élèves et des enseignants par la création et l'utilisation d'activités pédagogiques à travers l'utilisation d'outils numériques et l'emploi d'une plateforme Moodle dans le programme d'études <i>Secrétariat</i>	Adapter la formation afin qu'elle soit offerte en ligne en mode synchrone/asynchrone pour répondre aux besoins d'une clientèle diversifiée. Nous multiplierons les stratégies d'enseignement en organisant différentes activités pédagogiques pour favoriser le développement de la compétence numérique des élèves et du personnel, le recrutement, la réussite et la rétention des élèves, notamment chez les EBP. Les activités seront déployées sur Moodle, facilitant l'accessibilité et simplifiant le suivi des élèves.
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Le développement de la compétence numérique des élèves et du personnel par l'intégration de la technologie d'impression 3D et de la réalité virtuelle dans le programme d'études <i>Mécanique industrielle de construction et d'entretien (MICE)</i>	Développer les dimensions de la compétence numérique des élèves et du personnel en utilisant la réalité virtuelle et d'autres outils numériques, des appareils et des logiciels spécialisés, etc., afin de créer des pièces d'imprimantes 3D à partir d'autres imprimantes 3D. L'élève mesurera, façonnera, imprimera et créera des pièces afin d'assembler une imprimante 3D fonctionnelle. Ultimement, il imprimera son nom sur l'imprimante qu'il a créée et l'affichera au mur des finissants en signe de réussite.
Centre de services scolaire de la Rivière-du-Nord	Permettre à l'élève de développer sa compétence numérique en se familiarisant avec l'environnement et différentes situations du métier d'infirmière-auxiliaire / infirmier-auxiliaire (SASI) par le biais de la réalité virtuelle	Il est parfois difficile de reproduire les situations d'apprentissage représentatives du milieu de travail en centre FP. Nous développerons donc en réalité virtuelle des scénarios de situations de travail à l'aide desquels l'élève se familiarisera avec son futur milieu de travail. Les objectifs sont de favoriser le recrutement, la rétention, la réussite des élèves ainsi que le développement des différentes dimensions de la compétence numérique. L'expertise développée pourra être réinvestie dans d'autres programmes d'études.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre Polymétier Centre de services scolaire de Rouyn-Noranda	Application de réalité virtuelle en électromécanique – Phase II	L'apprentissage des routines de dépannage de machines-outils est le principal défi dans l'enseignement du DEP en électromécanique. Lorsqu'une machine est défectueuse, l'approche à adopter n'est pas toujours procédurale, ce qui sollicite pleinement la capacité des élèves à résoudre des problèmes. Ce projet vise à créer une application de réalité virtuelle pour immerger les élèves dans des situations de dépannage de machines-outils et à accroître l'efficacité des apprentissages.
Centre de formation professionnelle Maurice-Barbeau Centre de services scolaire des Découvreurs	InterActVélo : Vidéos Interactives pour l'AEP en mécanique de vélo	Ce projet vise à développer des vidéos interactives pour le nouvel AEP en mécanique de vélo, en utilisant la technologie H5P pour renforcer l'apprentissage. Ces ressources faciliteront l'acquisition de compétences techniques essentielles et favoriseront l'inclusion des étudiants qui ont des troubles d'apprentissage, en augmentant significativement leur engagement, leur compréhension et leur compétence numérique.
Centre de formation professionnelle Compétences Outaouais Centre de services scolaire des Draveurs	Appropriation et exploitation d'un logiciel de caisse, d'inventaire et de prise de rendez-vous pour le service à la clientèle des programmes d'études <i>Coiffure, Esthétique et Épilation</i>	Mise en place d'un système automatisé pour la prise de rendez-vous en ligne, la gestion de l'inventaire et le paiement informatisé pour nos clients. Adaptation aux besoins du marché du travail : les diplômés doivent maîtriser cette compétence numérique, même si elle n'est pas explicitement enseignée dans le programme de formation. Ce projet vise à moderniser nos processus, à accroître l'efficacité et à répondre aux attentes du marché actuel.
Centre de formation professionnelle Paul Rousseau Centre de services scolaire des Chênes	Mise en place de la CMM	Nous explorerons la façon dont l'utilisation d'une machine numérique peut améliorer l'efficacité de l'autocorrection des élèves et fournir leur une rétroaction rapide sur leur travail. Grâce à la machine numérique, les élèves peuvent vérifier leurs travaux par eux-mêmes. Ils peuvent comparer leurs résultats avec les critères attendus et identifier rapidement leurs erreurs. Le rapport d'inspection généré par la machine permet à l'enseignant de détecter rapidement les difficultés de l'élève.
Centre de services scolaire des Hautes-Rivières	IA, programmes d'études FP et conseillances pédagogique : un trio étincelant	Ce projet vise à créer et offrir des formations et des conférences en intelligence artificielle (IA) aux conseillères et conseillers pédagogiques en formation professionnelle. Les programmes d'études, les grands courants éducatifs et le Cadre de référence numérique seront les pierres d'assise des explorations et des apprentissages. Ces formations permettront aux CP d'être mieux outillés pour accompagner les enseignantes et enseignants dans la mise en œuvre de scénarios pédagogiques innovants.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation des Nouvelles-Technologies Centre de services scolaire des Mille-Îles	Secrétariat connecté : une approche numérique pour une gestion administrative optimisée où compétences pratiques et technologiques se rencontrent	Le projet intégrateur met en pratique la compétence numérique et les compétences transversales, renforçant la communication et la gestion du temps. Encourageant la collaboration en ligne, il simule des situations professionnelles, développant ainsi l'autonomie et les compétences entrepreneuriales. En intégrant les ressources numériques dans ce projet, nous préparons les élèves aux défis du monde professionnel, où la maîtrise du numérique est devenue indispensable pour le métier d'adjoint virtuel.
Centre de formation professionnelle Matanie - Vallée et Foresterie Centre de services scolaire des Monts-et-Marées	Collaboration augmentée pour mécanos	Intégrer la réalité augmentée avec iPad et la lunette HoloLens. Offrir des avantages significatifs dans la formation professionnelle, notamment en mécanique automobile et dans un contexte d'enseignement individualisé. Voici ce que nous avons noté comme avantages : apprentissage immersif, guidage pas-à-pas et collaboration à distance.
Centre de formation professionnelle de Lévis Centre de services scolaire des Navigateurs	Mise en place de la réalité virtuelle et augmentée pour le programme d'études d'assistance à la personne en établissement de santé et à domicile 5358	L'objectif est de créer des expériences immersives permettant à l'élève de vivre en virtuel la réalité des milieux de soins, de développer sa capacité à prendre des décisions éclairées, d'établir les bonnes priorités de soins, tout en respectant l'éthique et la déontologie. Différents scénarios pédagogiques en réalité virtuelle aideront l'élève à acquérir les compétences pratiques et à appliquer concrètement les connaissances théoriques du programme d'études.
Centre de formation professionnelle de Lévis Centre de services scolaire des Navigateurs	Mise en place de la réalité virtuelle et augmentée pour le programme d'études <i>Mécanique automobile</i> 5298	Le but de ce projet est de développer des expériences d'apprentissage immersives centrées sur la réparation en mécanique automobile, afin que les élèves puissent vivre des défis et des situations réelles du domaine. Cela leur permettra de prendre des décisions éclairées, de hiérarchiser les tâches et de respecter les normes éthiques et professionnelles du métier. Des scénarios variés seront élaborés pour intégrer les compétences-clés requises dans ce secteur.
Centre de formation professionnelle de Lévis Centre de services scolaire des Navigateurs	Mise en place de la réalité virtuelle et augmentée pour le programme d'études <i>Santé, assistance et soins infirmiers</i> 5325	L'objectif est de créer des expériences immersives permettant aux élèves de vivre en virtuel la réalité des milieux de soins, de développer leur capacité à prendre des décisions éclairées et d'établir les bonnes priorités de soins, tout en respectant l'éthique et la déontologie. Différents scénarios pédagogiques en réalité virtuelle les aideront à acquérir les compétences pratiques et à appliquer concrètement les connaissances théoriques du programme d'études.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle Bel-Avenir Centre de services scolaire du Chemin-du-Roy	Photographie, site numérique pédagogique	Création d'une plateforme numérique donnant accès à du matériel numérique novateur (ex. : questionnaires autocorrecteurs, listes de lectures de capsule vidéo et cahiers mis à jour en temps réel) afin de suivre l'évolution constante des technologies du métier en photographie. Ce matériel sera créé par les enseignants en collaboration avec la conseillère TIC. Les élèves développeront leur compétence numérique et pourront accéder à distance au contenu, favorisant ainsi l'intégration à l'emploi.
Centre de formation professionnelle A.-W.-Gagné Centre de services scolaire du Fer	Innovations pédagognumériques du département SANTÉ du CFP (SASI, APED et AEP)	L'objectif est de favoriser l'intégration des technologies de la réalité virtuelle, des scénarios pédagogiques et un mannequin intelligent dans le cadre de l'enseignement des programmes d'études suivants : SASI, APED et autres AEP. Ce projet sera réalisé en collaboration avec certains CFP du Québec (CP et CP Récit). Les enseignants se serviront des équipements afin de former les élèves dans des situations cliniques et à des milieux de soins variés (motivation et attrait de la formation accrue).
Centre de services scolaire du Lac-Saint-Jean	Stratégies pédagogiques optimisées par l'intelligence artificielle	Intégration de l'IA pour générer des stratégies d'enseignement synchrones ciblées, améliorant l'interaction en direct entre enseignants et élèves de l'ASP <i>Lancement d'une entreprise</i> . Ce projet vise à optimiser l'adaptation pédagogique aux besoins individuels pour une personnalisation poussée du parcours d'apprentissage, renforçant l'engagement et l'efficacité des sessions en temps réel, tout en soutenant les objectifs éducatifs particuliers de chaque apprenant.
Centre de formation professionnelle Alma Centre de services scolaire du Lac-Saint-Jean	Développement de la compétence numérique des élèves du DEP en production animale par l'apprentissage individualisé à l'aide de Moodle, Office 365 et leurs différentes fonctionnalités	Au CFP Alma, les élèves inscrits au DEP en production animale ont surtout des profils actifs et manuels. Ils sont habituellement peu attirés par l'informatique et leur compétence numérique se limite souvent à la consultation des médias sociaux. L'objectif de ce projet est de développer une formation individualisée sur la plateforme Moodle en lien avec le type de production choisi par l'élève, afin de les rendre plus motivés, autonomes et habiles dans l'utilisation des outils technologiques.
Centre de formation professionnelle Alma Centre de services scolaire du Lac-Saint-Jean	Formation hybride en ATP (DEP 5394)	Afin d'attirer davantage la clientèle plus éloignée et répondre ainsi au besoin accru de main-d'œuvre à l'échelle régionale dans ce domaine, nous voulons développer une formation hybride à l'intention des gens de partout dans la région. Grâce aux technologies numériques, les élèves pourront suivre une partie de leur formation en ligne, en enseignement synchrone, ce qui diminuera les contraintes de distance et les obstacles qui en découlent (transport, temps, conciliation études/travail, météo, etc.).

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle Pierre-Dupuy Centre de services scolaire Marie-Victorin	Réinventer l'art du conseil de voyages avec l'immersion en RV	Nous souhaitons développer des scénarios mettant en œuvre la RV afin de permettre : ▪ l'apprentissage de l'anglais en contexte de conseil et vente de voyages; ▪ l'apprentissage des habiletés en lien avec l'interaction avec la clientèle; ▪ l'immersion dans différentes destinations touristiques pour soutenir, en continu, le développement des compétences de nos élèves au DEP <i>Conseil et vente de voyages</i>.
Centre de formation des métiers de Verdun Commission scolaire Lester-B.-Pearson	<i>Soutien informatique</i> – Classe inversée	Lorsque la COVID a déplacé notre enseignement en ligne, nous avons vu un grand avantage à diversifier notre offre de services. Nous avons donc créé des ressources d'apprentissage à distance qui nous permettent d'offrir notre programme d'études <i>Soutien informatique</i> dans un format hybride. Cette mesure nous permettra de compléter notre travail avec les compétences finales, alors que nous nous préparons à lancer le nouveau programme d'études de soutien informatique à l'automne.
Centre de formation des métiers de Verdun Commission scolaire Lester-B.-Pearson	Une collaboration gagnante : <i>Plomberie et chauffage</i> et <i>Entretien général d'immeubles</i>	Nos programmes d'études <i>Plomberie et chauffage</i> et <i>Entretien général d'immeubles</i> présentent certaines similitudes et certains de nos enseignants travaillent dans les deux départements. Pour ce projet, nous souhaitons encourager leur collaboration à travers la création de ressources d'apprentissage numériques pour les compétences du programme d'études <i>Entretien général d'immeubles</i> .

VOLET 2

Formation professionnelle

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle Pavillon-de-l'Avenir Centre de services scolaire de Kamouraska-Rivière-du-Loup	L'apprentissage à la portée de tous!	La formation à 75 % asynchrone sera offerte en entrée continue et permettra une flexibilité maximale, car les étudiants pourront accéder au contenu quand ils le souhaitent, sans contrainte d'horaire ou de lieu. Chaque apprenant pourra progresser à son propre rythme, en prenant le temps qu'il juge nécessaire pour assimiler les différentes connaissances. Cet apprentissage asynchrone favorisera une plus grande autonomie et incitera les apprenants à prendre en charge leur propre progression.
Centre de formation professionnelle de la Baie-James Centre de services scolaire de la Baie James	Améliorer la compétence « Effectuer la mise au point de moteurs diesels » à l'aide de la réalité virtuelle	Dans la compétence 351-288 du DEP <i>Mécanique d'engins de chantier</i> , les élèves doivent être en mesure de trouver le ou les problèmes qui empêchent un moteur de bien fonctionner. Le but serait donc de créer un jeu dans lequel ils devraient trouver les problèmes virtuels sur différentes machines et proposer une façon de les résoudre, ce qui leur permettrait d'apprendre sur le dépannage tout en s'amusant.
Centre intégré de mécanique industrielle de la Chaudière Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin	D'ici ou d'ailleurs, ta formation au bout des doigts	Notre projet consiste en une exploitation de l'enseignement à distance afin de mettre en place un cours Moodle pour le Département de soudage-montage. Exploiter la plateforme afin de permettre à l'élève d'apprendre de façon autonome, peu importe où il se trouve, tout en assurant un suivi chez l'enseignant. Le cadre habituel et les méthodes actuelles sont complètement revisités. La technologie est mise à profit et chacun devra utiliser les outils numériques afin d'en tirer profit.
Centre de formation agricole Saint-Anselme Centre de services scolaire de la Côte-du-Sud	L'école à la ferme, au garage et dans les bois	Le projet vise principalement à développer des outils et des contenus de formation accessibles en tout temps pour les élèves dans les moments de formation en mode asynchrone. Qu'ils soient en entreprise, dans les champs ou en forêt, ceux-ci auront la possibilité de se brancher et de réaliser des apprentissages par l'utilisation de méthodes pédagogiques interactives et autocorrectives semblables à de l'autoformation. Tous ces programmes d'études offrent des volets asynchrones.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle de La Côte-de-Gaspé Centre de services scolaire des Chic-Chocs	Une nouvelle vision pour la FP	Le casque holographique HoloLens est un outil numérique qui permet d'améliorer les apprentissages de concepts techniques à l'aide d'un support visuel interactif immersif. En région, les petits centres doivent innover pour joindre une clientèle éloignée géographiquement des établissements scolaires. L'enseignement individualisé en mode asynchrone offre des perspectives intéressantes en ce sens, en plus d'offrir des moyens de récupération et de remédiation efficaces pour assurer la réussite des élèves.
Centre de formation professionnelle Matanie - Vallée et Foresterie Centre de services scolaire des Monts-et-Marées	La réalité virtuelle au cœur de l'apprentissage	Création de capsules vidéo en aide à l'apprentissage pour maximiser la compréhension des apprenants à distance. Le modelage et les explications concrètes augmentent la réussite des élèves. En utilisant la plateforme virtuelle 3D FrameVR pour y insérer les vidéos et ajouter des explications, nous offrons la possibilité d'échange entre les élèves à distance. En variant les stratégies pédagogiques d'enseignement, nous souhaitons dynamiser la formation et accroître la motivation des élèves.
Fierbourg, centre de formation professionnelle Centre de services scolaire des Premières-Seigneuries	Visites virtuelles de milieux de travail en formation professionnelle	Ce projet a pour but de permettre aux élèves de différents programmes d'études de découvrir des milieux de travail inaccessibles au public (pharmacie en établissement de santé, conduite de tracteur, élagage). Les visites virtuelles permettront l'accessibilité à différents moments selon l'entrée des élèves en enseignement traditionnel ou individualisé. De plus, cette activité développera la compétence numérique des élèves et des enseignants et permettra de faire la promotion des programmes d'études.
Centre de formation professionnelle du Grand-Fjord Centre de services scolaire des Rives-du-Saguenay	Formation autoportante en soudage haute pression	Ce projet vise le développement et la diffusion en ligne de matériel pédagogique pour la formation individualisée en soudage haute pression. L'objectif est d'assurer l'accès à des ressources éducatives et pédagogiques de qualité et à des infrastructures technologiques en misant sur une utilisation optimale du numérique. Ce nouveau mode de consolidation des apprentissages est basé sur l'accès à des formations et à du matériel pédagogique en ligne, diffusés par l'intermédiaire d'une plateforme.
Centre de formation professionnelle Paul-Gérin-Lajoie Centre de services scolaire des Trois-Lacs	Conduite de procédés de traitement de l'eau phase 3	Ce programme d'études est offert seulement au Centre de services scolaires des Trois-Lacs. Pour l'offrir à tous les élèves de la province, le CSS a entrepris, en 2023, la conception de ce programme dans une optique de formation à distance. Déjà, des entreprises et des municipalités de certaines régions souhaitent offrir ce programme dans cette formule à distance à leurs résidents et employés actuels. Il faut spécifier que la demande en main-d'œuvre dans ce secteur est encore et toujours importante.

Organisme scolaire	Titre du projet	Description
Centre de formation professionnelle Bel-Avenir Centre de services scolaire du Chemin-du-Roy	Outils de révision de textes en français – en FAD	Rendre accessible en formation asynchrone, selon le mode d'apprentissage individualisé, une compétence de base du programme d'études <i>Infographie : Outils de révision de texte en français</i> (code 465-104). Cette compétence se réalise au début de la formation et est d'une durée de 60 heures. Ses objectifs pédagogiques reposent sur le repérage des fautes simples dans un texte. Ce volet numérique serait réalisé dans une vision de conception universelle des apprentissages pour tous les types d'apprenants.
Centre de services scolaire du Lac-Saint-Jean	Capsules vidéo pour la maîtrise des techniques de coupe et soins de barbe	Le projet consiste en la création de capsules vidéo éducatives destinées à la formation asynchrone des futurs barbiers. Ces capsules leur permettront d'acquérir des compétences techniques spécifiques, facilitant l'intégration professionnelle dans le secteur de la coiffure masculine. En intégrant des pratiques pédagogiques innovantes et en collaborant avec des experts du métier, le projet vise à rendre la formation plus accessible et flexible, tout en favorisant le partage de ressources pédagogiques.
Commission scolaire Eastern Shores	Déploiement du programme d'études <i>Accounting</i> (5731) en FAD en Gaspésie, sur la Côte-Nord et aux Îles-de-la-Madeleine	La transformation du mode d'enseignement vers un modèle FAD nous permettra d'offrir à nouveau ce programme d'études sur l'ensemble de notre territoire. Une fois le modèle établi (sur une plateforme numérique), il deviendra possible aux étudiants de réaliser leur parcours de formation de façon totalement autonome. Notre projet consiste à développer des ressources didactiques afin de soutenir l'apprentissage autonome des élèves en mode asynchrone.
Commission scolaire Eastern Shores	Déploiement du programme d'études 5729 <i>Computing Support</i> en FAD en Gaspésie sur la Côte-Nord et aux Îles-de-la-Madeleine	La superficie du territoire et l'inégalité de la répartition de la population anglophone limitent l'accès à l'éducation dans notre région. Au cours de la dernière décennie, aucun de nos centres n'a pu former une cohorte en raison du faible nombre de candidats locaux. Le développement de la formation à distance n'est plus simplement une nécessité, mais un impératif. Notre projet vise à créer des ressources didactiques pour soutenir l'apprentissage autonome des élèves en mode asynchrone.

