



5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR

Lien pour accéder à la présentation
(copie du participant) :

<https://monurl.ca/ctreqmultinumeric>

Développement en classe (français, arts et univers social) de dispositifs de littératie numérique

Une présentation de : Nancy Gamache, Jean-François Mercure, Jean-Bernard Carrier, Marc Fillion, Jean-François Boutin, Séverine Parent, Virginie Martel, Joannie Pleau, Andréa Gicquel, Alexandra Beaudoin, Josianne Parent

19 avril 2023

Un événement organisé par :



Et financé par :



MultiNumériC

Objectif général de la recherche-action :

Favoriser le développement de la compétence numérique chez des élèves du secondaire (et du primaire) par...

1. la **cocréation**
2. la **mise en œuvre**
3. l'**analyse**
4. le **réajustement de pratiques** pédagogiques faisant appel au numérique [...] qui s'incarnent dans différentes disciplines (français, univers social, arts).



MultiNumériC

Huit chantiers de
recherche, dont **quatre**
qui seront présentés
aujourd'hui



5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR

PROJET DE RÉALITÉ AUGMENTÉE : LA ROUTE DE CHLIFA

Une présentation de : Nancy Gamache, Séverine Parent, Josianne Parent

19 avril 2023



Un événement organisé par :



Et financé par :





ÉCOLE L'ODYSSÉE

Personnes impliquées dans le projet



Nancy Gamache

Enseignante
de français en deuxième secondaire à
l'école L'Odysée



Séverine Parent

Professeure
en technologie éducative et en
littératie numérique à l'UQAR-Lévis



Josianne Parent

Chargée de cours et professionnelle
de recherche à la Chaire LMM

Portrait

du milieu

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa



École

- L'Odysée
École publique située dans l'arrondissement de La Haute-Saint-Charles à Québec
- Niveaux d'enseignement
3^e cycle du primaire
et 1^{er} cycle du secondaire



Classe

- Classe de français de 2^e secondaire
- Classe de 18 élèves ayant des difficultés d'apprentissage
- Tous les élèves possèdent un ordinateur.

Projet de cocréation

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

Problématique

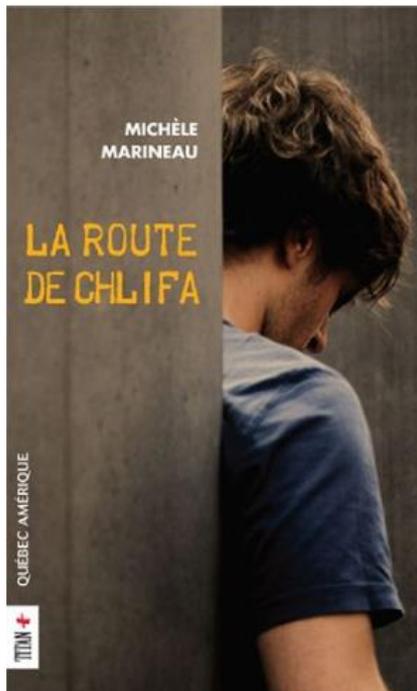
Les élèves du groupe démontrent peu de motivation pour la lecture de romans.

Description du projet

- Bonifier un passage choisi dans la deuxième partie du roman *La Route de Chlifa*.
- Produire une vidéo qui représente le passage choisi.
- Intégrer des éléments multimodaux.
- Utiliser la réalité augmentée pour déclencher la vidéo produite.

Apprentissages visés

- Découvrir ce qu'est la multimodalité.
- Rechercher ou créer des éléments multimodaux.
- Enregistrer et télécharger des éléments multimodaux.
- Développer son jugement critique.



Projet de cocréation

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

Étapes du projet

8

Transposition en RA
(Rav3D-studio)

1

Lecture **partie 1**

2

Ateliers numériques

7

Montage vidéo

3

Exemplification

6

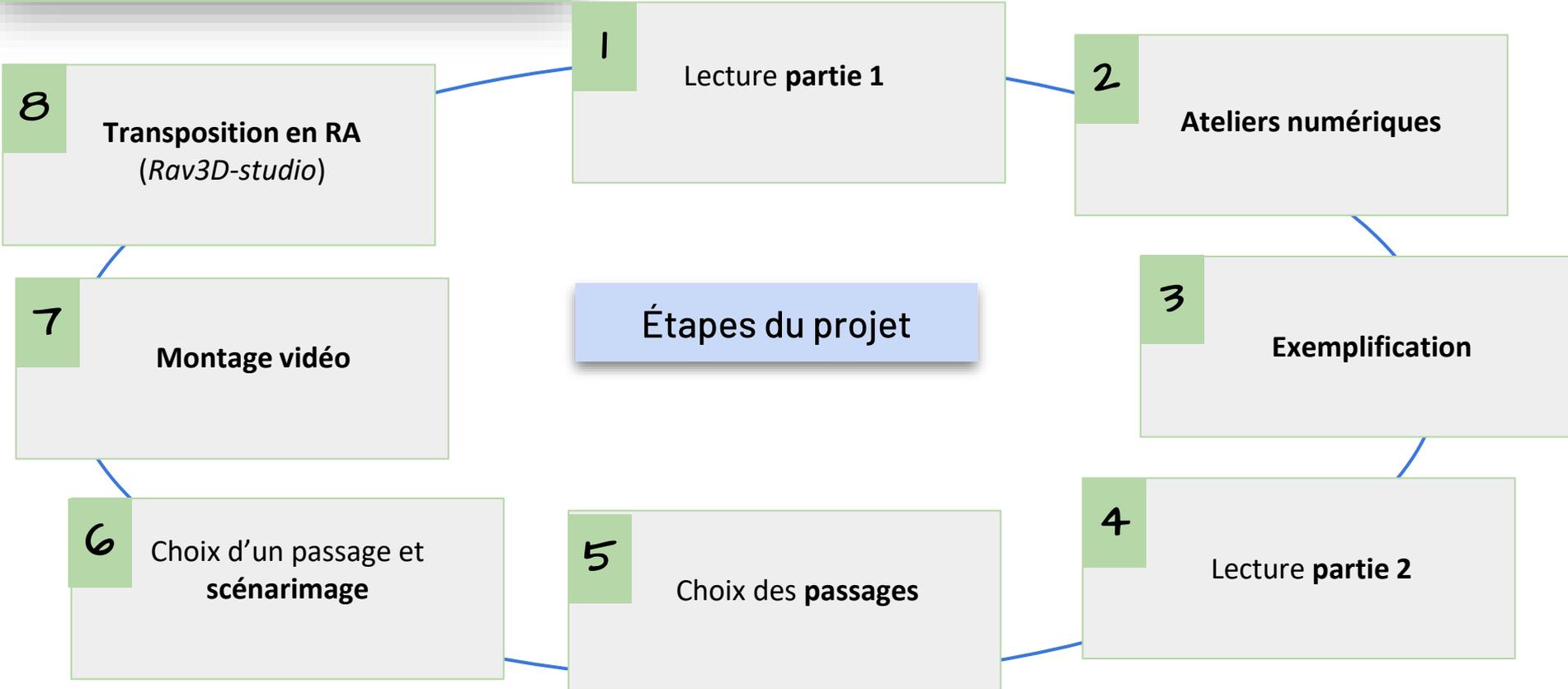
Choix d'un passage et
scénarimage

5

Choix des **passages**

4

Lecture **partie 2**



Projet de cocréation

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

Documents utilisés dans le cadre du projet

Un [calendrier pour la planification](#)

Planification du projet						
Étape n°	Contenu	Intention(s) pédagogique	Période	Notes	Documents/outils numériques	Moment de l'année
	Sondage sur les habitudes de lecture				Sondage Glooco	Première semaine de septembre
1	Atelier numérique 1! Utilisation d'un dossier Drive et recherche d'images libres de droit.	<ul style="list-style-type: none"> Créer un dossier dans Drive (DM2) Développer et mobiliser ses habiletés techno) Enregistrer des images dans le dossier et les renommer (DM2) Développer et mobiliser ses habiletés techno) Respecter les droits d'auteur des médias 	30-40 minutes	En devoir	Banque de sites pour trouver des images	En septembre
2	Atelier numérique 2	<ul style="list-style-type: none"> Enregistrer des sons 	60	En devoir	Banque de sites	En septembre

Un [cahier de l'élève](#) multimodal



Un [canevas de scénarimage](#)

CANEVAS DE SCÉNARIMAGE		
Extrait choisi :		
Découpage du texte	Description de la scène	Éléments multimodaux

Une [présentation sur la multimodalité](#)



Un [document pour l'appréciation d'une vidéo de bonification](#)

Appréciation d'une vidéo		
Nom du créateur de la vidéo :		
Nom de l'évaluateur :		
— Pour chaque critère, place un X dans la case qui correspond à ton appréciation.		
La vidéo a permis de bien créer l'ambiance du passage représenté.		
OUI +	Plus ou moins =	NON -
Si oui, nomme l'ambiance créée :		

Pour la réalité virtuelle, nous vous avons utilisé l'application Rav3D-studio

Productions

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

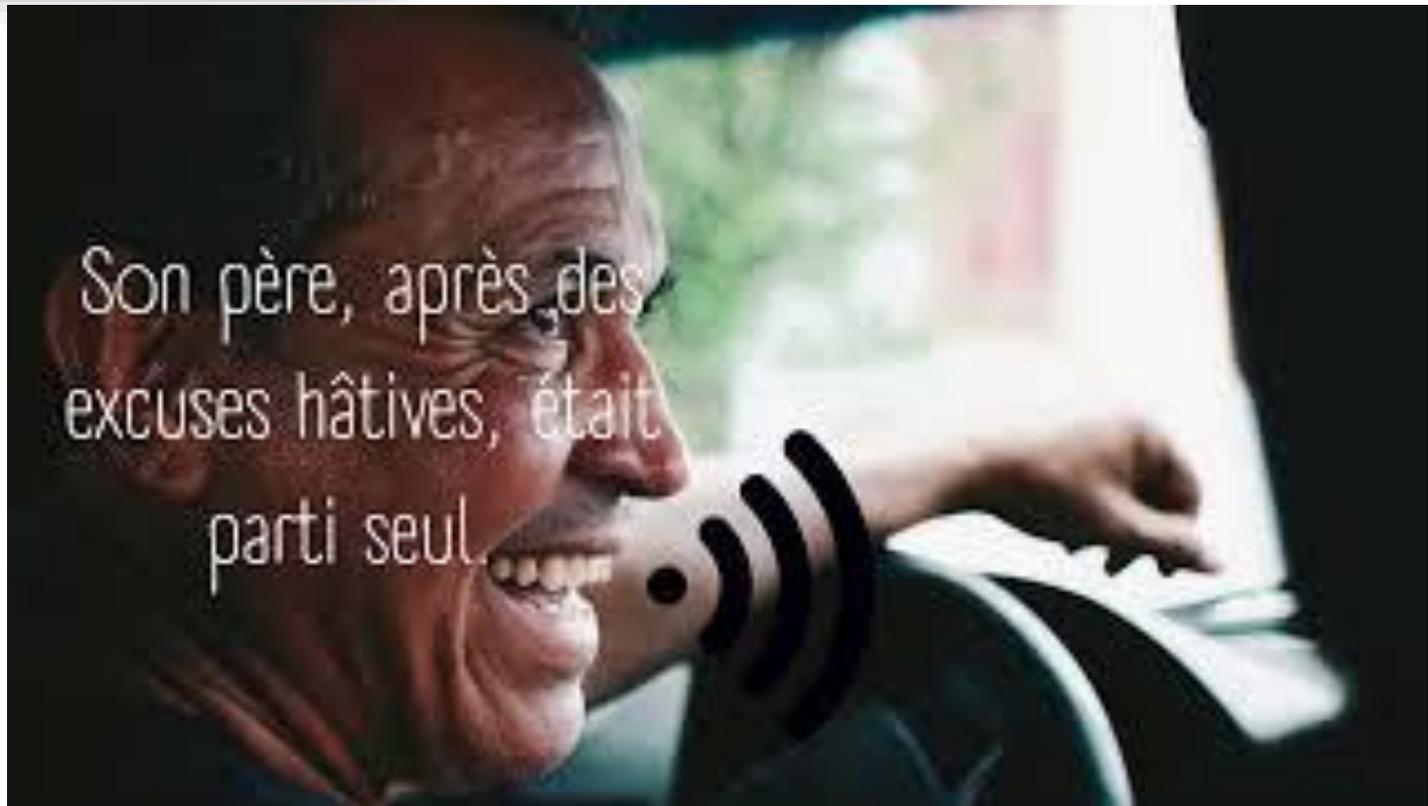
[Passage p.99](#)



Productions

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

[Passage p.60](#)



Productions

Projet de réalité augmentée La Route de Chlifa

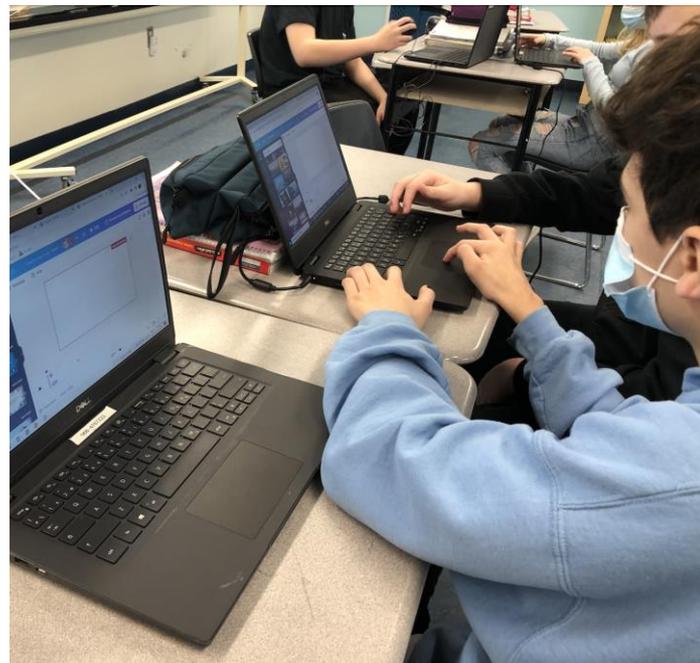
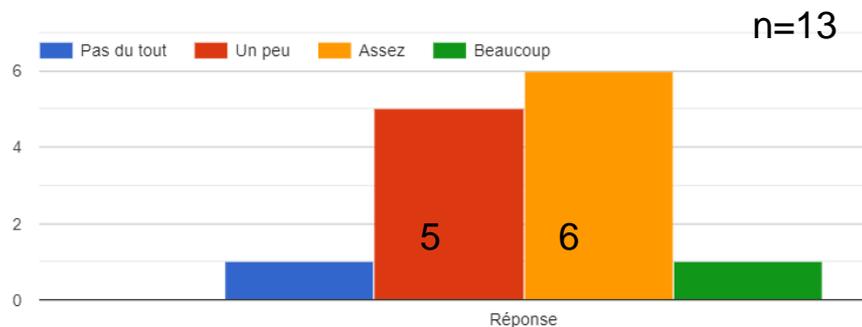
[Passage p.149](#)



Constats

Selon les élèves (questionnaire)

Crois-tu que le projet de La Route de Chlifa t'a permis de développer ton habileté à produire du contenu numérique?



« Se que je suis le plus fière est que, même si se n'est vraiment pas parfait, je n'avais pas faite de montage vidéo avant donc ses d'avoir réussi à prendre a trouver des images qui marche bien avec les passages et etc »

Constats

Selon les élèves (questionnaire)

Quelle est ton appréciation du projet de La Route de Chlifa?

 Copier

n=13



« Se que j'ai le plus aimer ses que,
c'étais un projet qu'on fessait à l'ordinateur et sa ma faite développer mes compétence
avec l'électronique »

Constats

Observations réalisées après la première mise à l'essai :

Concernant la littératie multimodale

- Le projet est **intéressant** pour le développement des compétences en LMM.

MAIS...

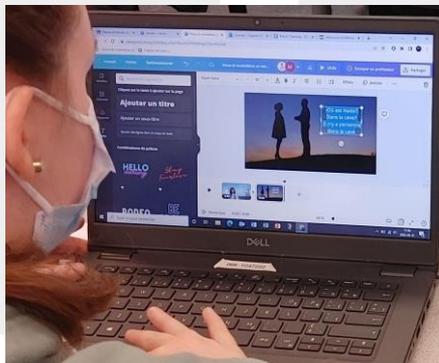
- Les élèves restent **très collés au texte** (beaucoup de redondance, peu de complémentarité).
- Les éléments ajoutés ne respectent pas toujours le **sens véhiculé** dans l'œuvre.

Concernant la littératie numérique

- Les élèves ont été **motivés** par ce projet, même s'ils semblaient découragés par l'ampleur de celui-ci au tout début.
- Les élèves ont eu de la **facilité à créer** une vidéo avec Canva.

MAIS...

- Ils ne sont pas vraiment allés **rechercher** d'images ou de sons à l'extérieur de Canva.



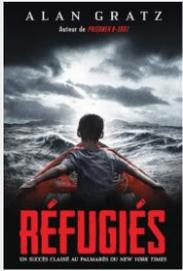
Suite

Pour une prochaine fois

- Guider davantage les élèves pour le choix de l'extrait à bonifier.
- Former davantage les élèves concernant la recherche d'éléments multimodaux et la création d'images, de sons, de vidéos.
- Adapter le cahier de l'élève (mise en page) afin qu'il puisse être utilisé une autre œuvre littéraire. avec modération

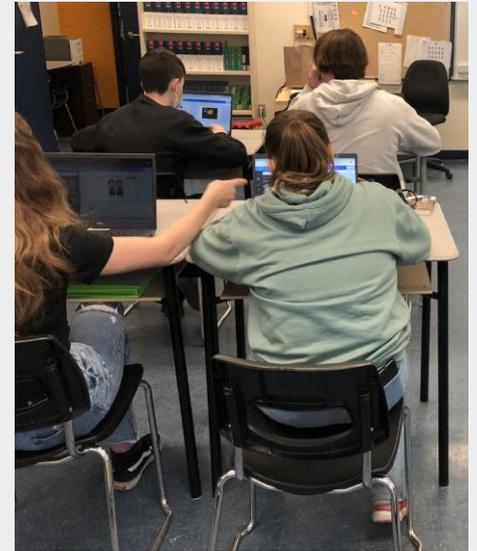


2^e itération



Deuxième année

- Duplication du projet de réalité augmentée avec une œuvre différente.
- Lecture d'une partie du livre seulement (au choix), ce qui laissera plus de temps pour la bonification.
- Animation d'ateliers portant sur la multimodalité avec des œuvres littéraires (*Comme un Ouragan, La voix de la nature, Ma vie version éparpillée,...*)



Transformer

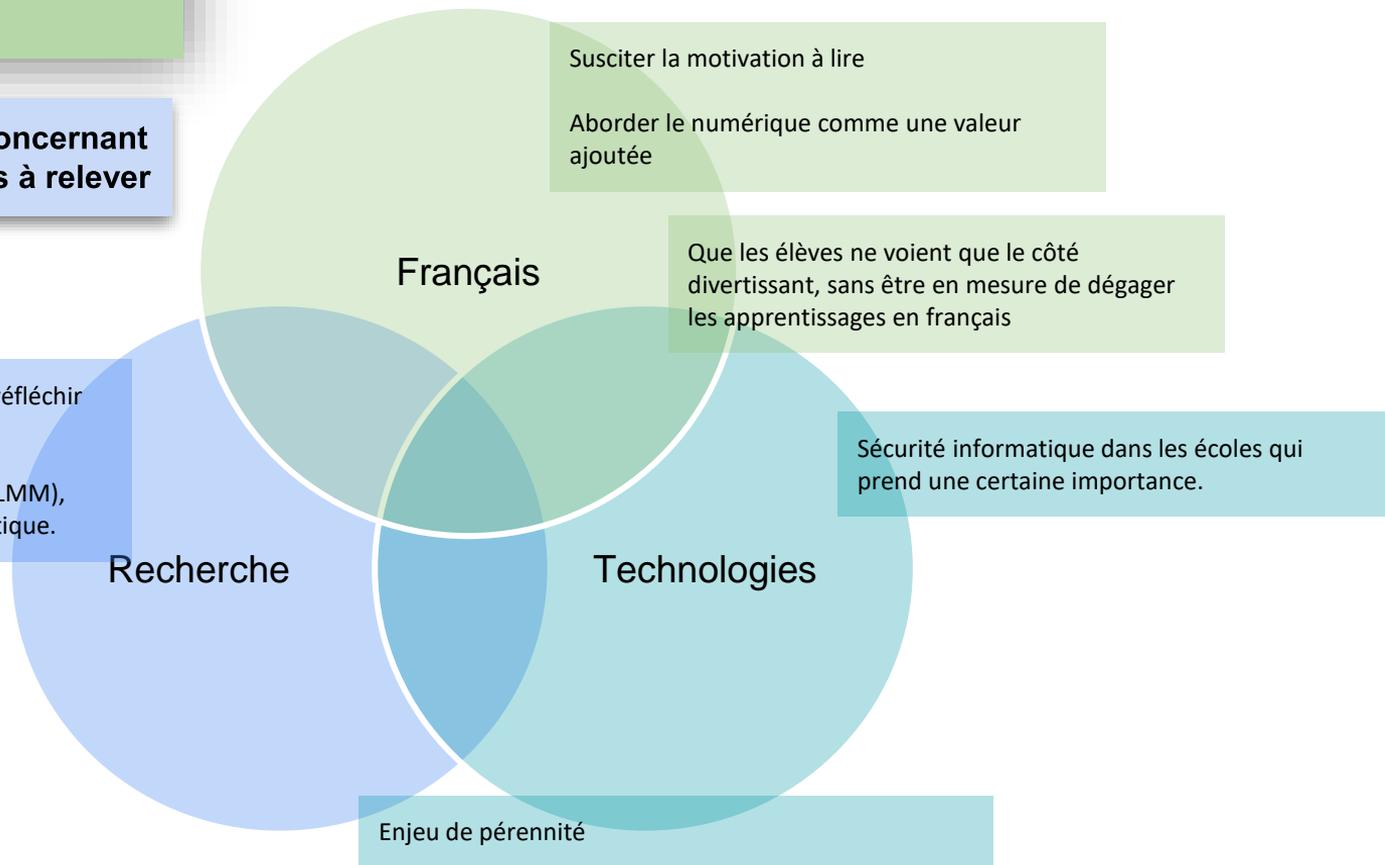
les pratiques

Projet de réalité augmentée

Quelques constats de l'équipe concernant les occasions saisies et des défis à relever

S'impliquer dans un projet, collaborer pour réfléchir sur ses pratiques.

Créer des ponts entre la technologie (CN et LMM), et le français, et entre la recherche et la pratique.





5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR



Cocréation d'un projet numérique et interdisciplinaire traitant des Premiers Peuples dans une classe de 6e année du primaire: le Projet p1P

Une présentation de : Jean-François Mercure, Séverine Parent, Virginie Martel et Andréa Gicquel

19 avril 2023

monurl.ca/ctreq190423



Un événement organisé par :



Et financé par :



Portrait

du milieu

Projet Premiers Peuples

École primaire publique Saint-Jean-Baptiste à Québec

- CSS de la Capitale
- 279 élèves
 - 26 élèves de 6^e année dans le cadre du projet p1P
- Ressources numériques disponibles (Ipad, Chromebook, casques d'écoute, micros, trépieds)



Processus de cocréation

Projet Premiers Peuples



- **Objectif général**
 - Permettre aux élèves d'être de meilleures citoyennes et de meilleurs citoyens en développant leur compréhension des réalités des Premiers Peuples au Québec, au Canada et dans le monde
- **Objectifs spécifiques**
 - Développer la **compétence numérique** et les **compétences en LMM**
 - **Créer des ponts** entre la recherche en éducation et le milieu de pratique.

Processus

de cocréation

Projet Premiers Peuples

- ❖ 5 rencontres
- ❖ 4 membres principaux de l'équipe p1P... mais beaucoup plus !
- ❖ Thématiques des rencontres
 - **Le rapport aux savoirs**
 - **Le bain de culture autochtone** (médiathèque libre service)
 - **Les cercles de littératie multimodale (CLMM)**
 - **L'implication d'une personne représentante des Premiers Peuples**
 - **La mise en place d'un horaire provisoire**

S'informer

Choisir

Produire

Diffuser

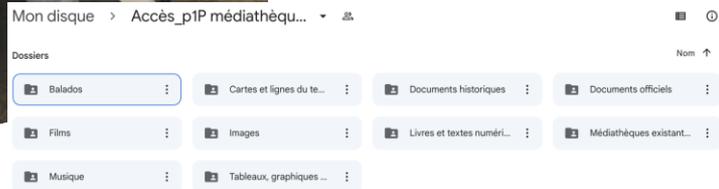
Projet

Projet Premiers Peuples



- ❖ S'informer
- ❖ Choisir
- ❖ Produire
- ❖ Diffuser

La médiathèque libre-service



Les CLMM

- ❖ Les stéréotypes et les préjugés avec la BD
- ❖ L'histoire des peuples autochtones depuis la colonisation avec le balado
- ❖ Le mode de vie et les croyances autochtones avec la poésie
- ❖ Les réalités autochtones d'hier et d'aujourd'hui avec la chanson

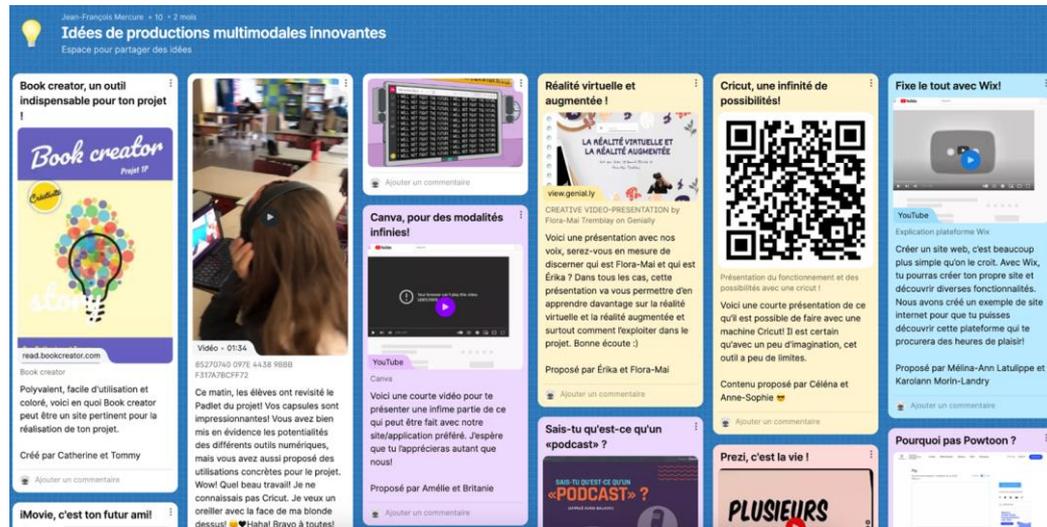
L'exercice des couvertures



Choisir un sujet d'étude en lien avec les Premiers Peuples



Choisir une modalité numérique de production



Une production numérique sur le sujet d'étude



En collaboration avec des étudiantes de 4e année du BEPEP



Sur le web



Journée des chandails oranges

Bonjour,
je m'appelle Andréa et voici quelques détails sur mon projet.
Lors de ce beau projet, j'ai réalisé une capsule vidéo vox-pop parlant de la journée vérité réconciliation. Dans cette courte vidéo, vous en apprendrez plus le sujet. Pour moi, c'est important que les adultes comme les enfants comprennent bien ce qui est cette journée. Lors de certains vox-pop, plusieurs personnes n'en avaient jamais entendu parler, j'espère pouvoir vous en apprendre plus. Bonne écoute!

Journée des chandails orange par Andréa H.L.

Les surnoms et les langues autochtones

Bonjour! Je m'appelle Samuelle et j'ai fait des affiches Canvas sur les langues et les nations autochtones. Venez découvrir mon projet en cliquant sur l'image de gauche!

À la radio



Dans le quartier



Un exemple de production : La journée des chandails orange



- ❖ iMovie
- ❖ Présente un Vox Pop sur la thématique de la journée des chandails orange
- ❖ Développement compétences numériques:
 - CN4: culture informationnelle
 - CN6: communiquer
 - CN7: produire
 - CN11: pensée critique
 - CN12: innover et faire preuve de créativité

La journée des chandails orange

Le portfolio numérique d'inspiration



Informations #4

Info concernant Pourquoi le orange?

Ce que je voudrais en dire: Cette journée tire son origine de l'histoire de Phyllis Webstad. Lors de son premier jour au pensionnat, son nouveau chandail orange — un cadeau de sa grand-mère — lui a été confisqué.

Source:
https://ustpaul.ca/fr/journee-du-chandail-orange_7250_17.htm#:~:text=Chaque%20ann%C3%A9e%2C%20le%2030%20septembre,qui%20ont%20fr%C3%A9quent%C3%A9%20les%20pensionnats.

Le processus réflexif et créatif

Processus

Voici une autre petite vidéo pour vous faire comprendre mon processus:



Pour tester les connaissances

La journée des chandails oranges

Venez améliorer votre compréhension et en apprendre plus sur le sujet. Bonne chance!

 andrea.gicquel@gmail.com (non partagés) [Changer de compte](#) 

* Obligatoire

La journée des chandails oranges est aussi appelée: *

- Journée autochtone
- Jour des Indiens
- Journée vérité réconciliation
- Journée des pensionnats

Qui est la créatrice de cette journée? *

- Philippe Granger
- Joséphine Bacon
- Amarok Anoki
- Phyllis Webstad

Constats



❖ Compétences développées

- Univers social
- LMM
- Numérique

❖ Points forts

- Collaboration, développement du rôle de citoyen (objectif général), contexte signifiant (de part le sujet, pour les élèves et les étudiantes)

❖ Améliorations possibles

- Moins de modalité
- Production moins élaborée avec moins de personnes impliquées



5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR

Cocréation d'un projet numérique en classe d'univers social au secondaire: le Projet Atlas historique numérique



Un événement organisé par :



Et financé par :



Portrait

du milieu

Projet Atlas historique numérique

- École Juvénat Notre-Dame
- École secondaire privée (**1^{ère}** à la 5^e secondaire)
- Un enseignant d'univers social particulièrement engagé et soucieux de bonifier ses pratiques: **Jean-Bernard Carrier**
- Échantillon 141 élèves première secondaire (4 groupes)

Depuis la rentrée 2014-2015, les élèves évoluent dans un **environnement numérique.**

Chaque élève a une tablette iPad.

Plusieurs autres outils et ressources technologiques sont aussi disponibles.

**Un milieu facilitant pour qui
souhaite innover**



Processus de cocréation

Projet Atlas historique numérique



Partenaires impliqués dans le processus de cocréation

- ❖ JB Carrier et les chercheures
 - Virginie Martel
 - Joannie Pleau
 - Sylvie Cartier

Modalités de cocréation

- ❖ Rencontres de travail collaboratif en ligne; échanges courriels, rencontres en présence

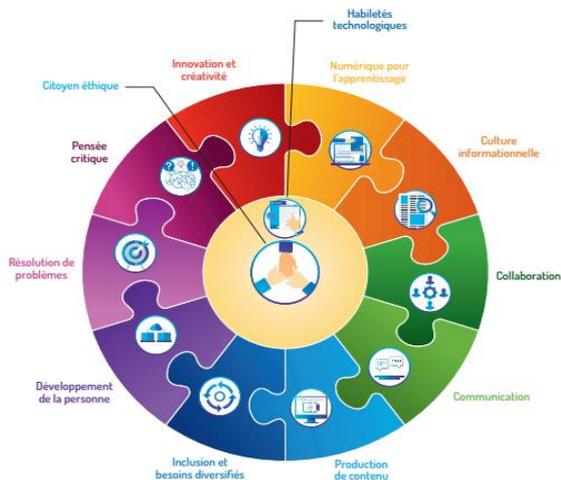
Moteur cocréatif

Depuis 2017, les expériences antérieures menées autour du projet de l'atlas historique et les intuitions pédagogiques fortes de l'enseignant, appuyées des principes de recherche et des idées pédagogiques partagés par les chercheures

Processus de cocréation

avec une préoccupation
d'intégration de la compétence
numérique

REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DU CADRE DE RÉFÉRENCE



Projet Atlas historique numérique

Sujets principaux d'échanges :

- ❖ Développement progressif (sur un an) de la LMM (volets réception et production) et des compétences numériques. Question: **quelles compétences pour quelle progression espérée ?**
- ❖ Soutien pédagogique à favoriser pour assurer le développement progressif recherché et l'équilibre savoirs disciplinaires - compétences de littératie - numérique
- ❖ Place de l'apprentissage autorégulé dans le projet et ses étapes
- ❖ Moyens et outils à mettre en place pour soutenir les élèves et documenter le projet

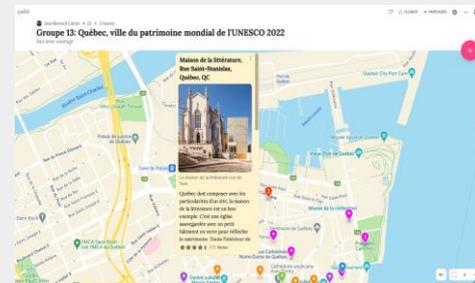
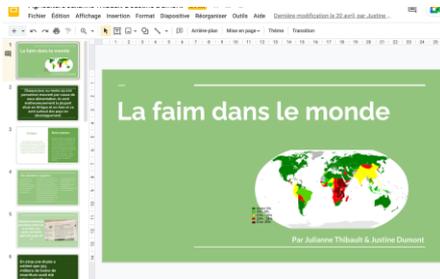
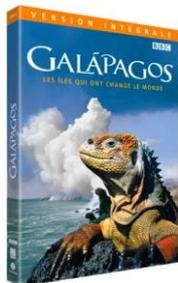
Projet

Projet Atlas historique numérique



GÉOGRAPHIE

Première partie de l'année scolaire



HISTOIRE

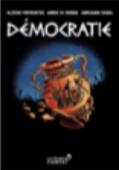
Deuxième partie de l'année scolaire

Projet

Projet Atlas historique numérique

Élaboration d'un **Atlas historique numérique**

Produit final : productions multimodales réalisées pour chacune des réalités à l'étude en US

<p>SÉDENTARISATION - NÉOLITHIQUE Chapitre 1 Production d'un texte multimodal (V1 et V2)</p>	<p>À partir d'un réseau de concepts et de l'étude de trois sociétés sédentaires de la Préhistoire et du visionnement des trois premiers épisodes du Sacre de l'homme, présenter les conséquences de la sédentarisation lors du Néolithique dans le Croissant fertile.</p> <p>Lecture/réception multimodale / compétences numériques</p>	
<p>PREMIÈRES CIVILISATIONS - ÉCRITURE Chapitre 2 Production d'un texte multimodal (V1 et V2)</p>	<p><i>Comment l'écriture a-t-elle influencé la civilisation mésopotamienne ?</i></p> <p>Répondre à cette question en utilisant deux points de vue : les échanges ; la justice ; le pouvoir ; la religion. Chacun des deux aspects doit aussi être expliqué à l'aide de faits historiques et d'au moins un document historique étudiés dans le cours.</p> <p>Lecture/réception multimodale / compétences numériques</p>	
<p>DÉMOCRATIE - ATHÈNES Chapitre 3 Production d'un texte multimodal (V1 et V2)</p>	<p>À l'aide de trois arguments, peut-on dire que la démocratie québécoise aujourd'hui est mieux que la démocratie pratiquée à Athènes au 5^e siècle avant J.-C. ?</p> <p>Lecture/réception multimodale / compétences numériques</p>	

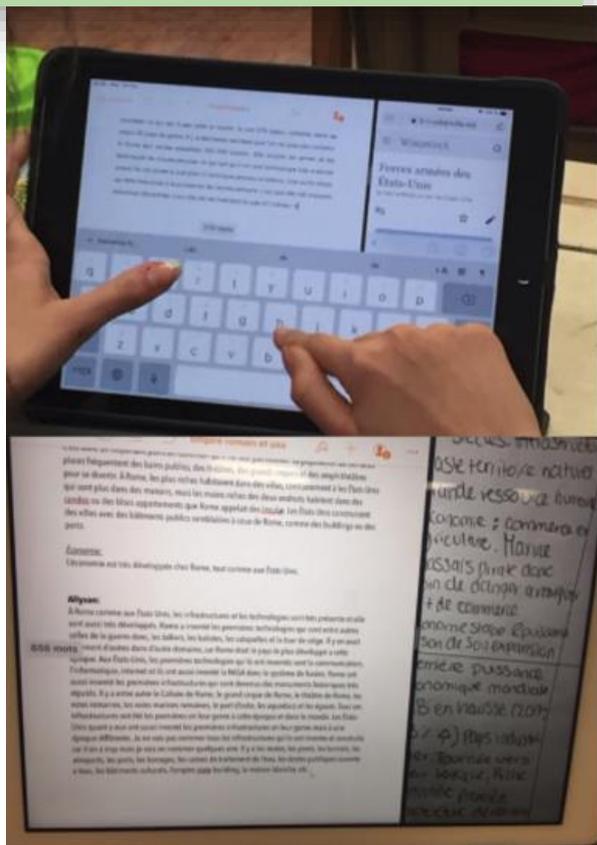
Projet

Projet Atlas historique numérique

<p>EMPIRE ROMAIN Chapitre 4 Production d'une vidéo multimodale</p>	<p>Produisez un petit film documentaire de 5 à 10 minutes dans lequel vous devez déterminer si les États-Unis sont un empire en les comparant à l'Empire romain (-27 à 476).</p> <p>Lecture/réception multimodale / compétences numériques</p>	<p>-Tableau  -Texte -Liens Youtube</p>
<p>CHRISTIANISATION ESSOR URBAIN ET COMMERCIAL - MOYEN-ÂGE Chapitres 5 et 6 Production d'un texte multimodal (V1 et V2)</p>	<p>Comme production de fin d'année, réalisez une analyse de documents de l'époque concernant les thèmes de la féodalité, de la christianisation de l'Occident et de l'essor urbain et commercial.</p> <p>Lecture/réception multimodale / compétences numériques</p>	
<p>ÉVALUATION DE FIN D'ANNÉE Révision complète</p> <p>Production d'un document multimodal (Atlas historique numérique)</p>	<p>Finalisez votre atlas historique numérique Introduction. Rédigez une introduction à votre atlas historique numérique en présentant les six thèmes couverts (sujet divisé). Conclusion. Rédigez une conclusion pour votre atlas historique numérique en mentionnant les héritages que chaque société a légué à la civilisation occidentale.</p>	

Projet

Projet Atlas historique numérique

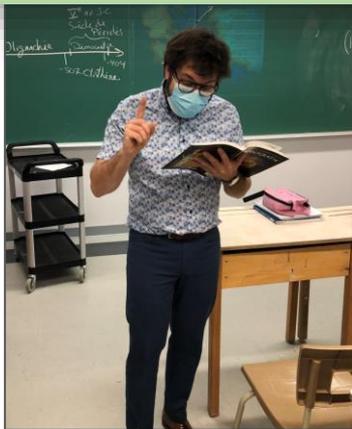


Tâches à effectuer	Outils technologiques mobilisés
Recherche d'informations	Alloprof et Google (Internet) Manuel/ Cahier d'apprentissage / Film documentaire / BD
Repérage de documents historiques (textuels ou iconographiques)	Récitus et Google (Internet) Les élèves n'étaient pas orientés sur des sites précis, la recherche était libre.
Produire la vidéo	iMovie sur iPad...
Écrire le texte	GoogleDoc ou Page. Les élèves transforment ensuite en PDF, car l'Atlas doit être en format PDF Expert.
Partage de l'Atlas à l'enseignant	Doc/PDF/Slide via Google Classroom
Autocorrection / autorégulation	Voir diapositive suivante

Projet

Projet Atlas historique numérique

Soutien à la lecture/réception multimodale (ex. analyse de documents iconographiques, lecture explicite de BD, etc.)



Document 2 : L'étendard d'Ur (p. 78-79)	
Date de production : -2500	Concept(s) touché(s) : <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Justice<input type="radio"/> Échanges<input checked="" type="radio"/> Pouvoir<input type="radio"/> Religion
	Observations : <p><u>Lire face (troussant) de bas en haut</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Scène de bataille où le roi d'Ur écrase littéralement son ennemi.- Scène où on fait des prisonniers de guerre. Remarque qu'ils sont presque nus (Humiliation? Partage de leur armes, vêtements et richesses entre les vainqueurs?)- Scène où le roi juge les prisonniers. Le roi est représenté plus grand (importance du personnage)- Un esclave semble tenir le cheval (représenté plus petit) (ce n'est pas un enfant ou un nain). <p><u>2e face (troussant) de bas en haut</u></p> <p>-Des gens transportent des marchandises sur leurs dos ou avec des ânes. Des personnages plus gros semblent superviser.</p> <p>-On amène des bœufs et des chèvres/moutons/agneau?</p> <p>-Scène de haut : le roi (plus gros) et ses invités boivent dans une coupe. Ils sont assis sur des chaises. Des serviteurs, représentés plus petits (hiérarchie sociale), un musicien joue de la lyre (sorte de petite harpe).</p> <p>Informations sur la société mésopotamienne :</p> <ul style="list-style-type: none">- Le char sur 4 roues tirés par un cheval était utilisé à la guerre.- Les soldats portaient un uniforme et étaient bien armés de lances.- On faisait des prisonniers de guerres qui étaient jugés par le roi.- Il y avait des esclaves/serviteurs hiérarchie sociale.- Lors des festins, on buvait du vin ou de la bière et on mangeait de la viande (bœuf/agneau)- Des instruments de musique existaient à cette époque (lyre)- Le roi d'Ur voulait qu'on le reconnaisse comme un vainqueur, un grand roi très puissant que ses ennemis doivent craindre. Ses alliés seront par contre récompensés, il est un roi généreux et juste. Guerre vs Paix <p>Lien avec la civilisation occidentale ou une autre civilisation que vous connaissez.</p> <ul style="list-style-type: none">-Le roi Louis XIV en France avait fait construire le château de Versailles pour démontrer sa puissance (galerie de mars (guerre) sa richesse (galerie des glaces) et qu'il valait mieux être en paix avec lui et son allié. La visite du palais se terminait avec la galerie de la paix.-Aujourd'hui encore, les hommes politiques écrivent leur biographie pour qu'on se souvienne d'eux.

2. À partir de ces enluminures, il est possible d'expliquer le fonctionnement d'une seigneurie et de la féodalité au Moyen Âge.



Figure 5 Jean II adoubaunt des chevaliers, enluminure des XIV e / XV e siècle, Bnf.

La féodalité c'est quand un suzerain et un vassal doivent être fidèles avec un territoire. Par exemple, sur la figure 5, on peut voir le Roi Jean II (qui est le suzerain) adoubaunt des nobles / chevaliers (qui sont les vassaux). Il y a d'autres nobles qui regardent la cérémonie. Ces chevaliers devront donc être fidèles au roi. Je sais que le gars avec l'épée est le roi parce que c'est lui est debout, pendant que les chevaliers sont à genoux. Ils sont donc en position de vulnérabilité par rapport au roi. Aussi, je reconnais le roi par sa couronne, et ses vêtements qui sont d'un bleu royal avec la fleur de lys, qui est le symbole du roi de France. Les vassaux prêtent serment de loyauté en échange d'un territoire. Par exemple, le noble qui sera nommé Seigneur, obtiendra un bout du territoire du roi, qu'on appelle seigneurie. Le Baron possède une baronnie, le Duc un duché, etc. Ceci explique donc le fonctionnement d'une seigneurie et de la féodalité au Moyen Âge.



Figure 6 Gilles de Rais, Le lignage des princes, Manuscrit enluminé sur parchemin, exécuté à Rouen vers 1450.

Dans l'image, on peut apercevoir en arrière-plan le ciel étoilé, un moulin que le roi met à disposition aux paysans en échange du travail qu'ils font pour lui. Si les paysans veulent utiliser, ils doivent payer. Le dirigeant met aussi à disposition un four à pain par exemple. On voit aussi un château qui est probablement celui du Seigneur à qui appartient le territoire qu'on appelle seigneurie. La seigneurie appartient à un Duc par exemple. Le territoire du Duc appartient au Roi. Ces terres sont séparées ainsi pour bien se défendre contre des ennemis potentiels. Nous voyons un lac en milieu plan avec des serfs qui travaillent pour payer une taxe au Seigneur qui payera alors une taxe au Duc par exemple qui payera une taxe au Roi. En avant-plan, on voit d'autres paysans qui semblent faire de l'agriculture. Il y a un cheval avec une ganche dans la bouche en forme de croc. C'est probablement une autre allusion à la religion. Comme les paysans sont les vassaux du Seigneur, que le Seigneur est le vassal du Duc par exemple, que le Duc est le vassal du Roi et que le Roi est le suzerain de tous, que le Duc est le suzerain du Seigneur et que le Seigneur est le suzerain des paysans, les vassaux doivent être fidèles au Roi. Avec cette enluminure, il est possible d'expliquer le fonctionnement d'une seigneurie et de la féodalité.



Exemple 1

Cette première production - Atlas historique numérique - Exemple 1 - répond tout à fait aux attentes en ce qui concerne la présentation finale. L'ensemble des cinq chapitres créés est rassemblé dans un même document et les chapitres sont placés en ordre chronologique, accompagnés d'une introduction et d'une conclusion. Cet exemple est intéressant parce qu'il suggère une possible évolution de la compétence numérique de l'élève, ainsi que de ses compétences en LMM et en littératie informationnelle.



Table des matières

- Introduction... 3
- Chapitre 1... 7
- Chapitre 2 ... 13
- Chapitre 3... 24
- Chapitre 4... 29
- Chapitre 5... 45

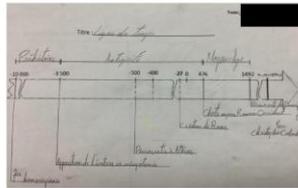
Exemple 2

La seconde production - Atlas historique numérique - Exemple 2 - est remarquable au regard du travail accompli en histoire (qualité et pertinence des interprétations) et de sa forme. Elle laisse croire à un haut niveau de compétence numérique et de compétences de production en LMM chez l'élève. Chaque section est réalisée, comme cela était exigé, par un outil de traitement de texte (*Google Doc*-introduction, chapitres 1, 2, 4 et conclusion) ou en annotant des documents PDF (chapitres 3 et 5).



Exemple 3

La troisième production - Atlas historique numérique - Exemple 3 - respecte la forme attendue, mais de manière un peu plus conventionnelle. D'entrée de jeu, une page de présentation classique (et donc très scolaire) fait office de page couverture. Cet élève demeure attaché au papier et au crayon et cela se sent dans sa production.



Atlas Historique

Remis à Jean-Bernard Carrier



Constats

De sorte, il nous est possible de constater que le domaine de l'univers social (histoire et géographie), dès lors qu'il est soutenu par des pratiques pédagogiques porteuses (comme celles utilisées dans le projet), semble favorable au développement de la compétence numérique et au développement de compétences en littératie. Inversement, l'acquisition de compétences de littératie nous semble essentielle au développement des compétences disciplinaires en géographie et en histoire. L'appropriation de la compétence numérique, bien qu'elle ne soit pas



Projet Atlas historique numérique

- ❖ **Compétences développées** – malgré la difficulté de fixer des indicateurs précis
 - Univers social
 - LMM
 - Numérique (usage)

- ❖ **Points forts**
 - Progression des apprentissages selon des intentions balisées; signifiante pour les élèves et l'enseignant; intégration évaluative; prise en compte de l'autorégulation

- ❖ **Améliorations possibles**
 - Autonomie des élèves et place de la créativité de chacun
 - Bonification de la prise en compte de l'autorégulation des apprentissages
 - Diffusion / publication des Atlas

Bibliographie

Structure de l'atlas historique numérique	Démarche historique	Compétences en Histoire et éducation à la citoyenneté	Recours aux compétences en littératie		Recours à la compétence numérique
			Compétences en littératie médiatique multimodale	Compétences en littératie informationnelle	
Introductions (des chapitres et de l'atlas)	1. Cerner une problématique et formuler des hypothèses	C.1 : Interroger les réalités sociales dans une perspective historique	Réception - Lire des informations provenant de sources variées: cahier d'apprentissage, sites internet, journaux, bande dessinée <i>Démocratie</i> (Papadatos, 2015) - Consulter des cartes géographiques et historiques - Analyser des artefacts et des documents historiques, iconographiques, architecturaux et écrits - Visionner des films documentaires, des reportages, des films de fiction historique, des émissions de vulgarisation (dvd, <i>streaming</i> , etc.)	Navigation - Produire/réviser des mots-clés - Repérer des informations - Prédire les informations auxquelles mènent un hyperlien - Recourir aux techniques de tri d'informations (ex.: filtres) Évaluation - Juger de la pertinence de l'information pour son intention de recherche - Juger de la fiabilité de l'information (ex.: trianguler des sources) Intégration - Comparer/associer les informations comprises à ses connaissances antérieures - Douter de sa compréhension et la réviser au besoin - Prendre des notes - Se questionner - Synthétiser les informations comprises	Dimensions de la compétence - Habiletés technologiques - Numérique pour l'apprentissage - Culture informationnelle (littératie informationnelle) - Collaboration - Communication - Production de contenu - Inclusion et besoins diversifiés - Développement de la personne - Résolution de problèmes - Pensée critique - Innovation et créativité - Citoyen éthique
Développement des chapitres	2. Rechercher et analyser des documents afin de les synthétiser et d'en interpréter les données	C.2 : Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique	Production - Créer des lignes du temps et des cartes - Réaliser des tableaux synthèse et des plans pour classer et organiser les données - Produire cinq chapitres de l'Atlas historique numérique - Rassembler les chapitres en Atlas historique numérique (Page couverture, introduction, chapitres, conclusion, etc.)	Autorégulation - Interpréter l'intention de recherche - Planifier les informations à trouver - Gérer sa progression vers l'atteinte de son objectif de recherche	
Conclusions (des chapitres et de l'atlas)	3. But de cette démarche : mieux comprendre les sociétés du présent à la lumière du passé	C.3 : Construire sa conscience citoyenne à l'aide de l'histoire			

Bergevin, R., Charrette, J. et Méthé, M. (2019). *Géo à la carte : 1er cycle du secondaire - Fascicules-élèves*. CEC.

Brisson, P.-L., Charette, J., Coziol, M., Fortier, S. N. et al. (2020). *Histoire à la carte : 1ère secondaire - Cahier d'apprentissage*. CEC.

Lamarre, L. (dir.), Gagnon, H. et Vervais, M. (2005). *Réalités : Histoire et éducation à la citoyenneté - Manuel de l'élève 1A*. ERPI.

Malaterre, J. (réalis.), Coppens, Y. et Fessler, M. (aut.). (2014). *Le Sacre de l'homme*. [téléfilm documentaire]. uFilm.

Papadatos, A., Di Donna, A. et Kawa, A. (2015). *Démocratie*. Vuibert.



5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR

Cocréation et validation d'un outil d'(auto)régulation en correction textuelle auprès d'élève de 5e secondaire

Une présentation de : Marc Fillion, Alexandra Beaudoin et JF Boutin

19 avril 2023



Un événement organisé par :



Et financé par :



Portrait

du milieu

Outil d'autorégulation en correction textuelle



❖ École secondaire Pointe-Lévy

- CSS des Navigateurs
- 2251 élèves
- Ressources numériques disponibles

Processus de cocréation

Outil d'autorégulation en correction textuelle



❖ Objectifs principaux:

- développer une stratégie numérique et multimodale de correction de texte (grille de consignation des méprises) ;
- optimiser le code de correction utilisé par les élèves.

Processus de cocréation

Outils utilisés par l'enseignant avant la démarche cocréation et modifiés pendant celle-ci pour répondre aux deux objectifs.

Outil d'autorégulation en correction textuelle

augmente toujours car votre cerveau se crée de nouvelles terminaisons, les dommages ^{SYR}
 sont si terribles que votre corps mour tranquillement. Les pensées, les émotions et ^{OG3} ^{OL2} ^{OL4}
 le comportement sont complètement chamboulés. Chez les gens, je dois vous ^{OG3}
 dire que même la dépendance la moins puissante comme le café à des effets ^{OL2}
 semblables au fil du temps. Vous pouvez donc en déduire que chaque ^{OL1}
 source de dépendance est synonyme de danger pour vous car seulement des ^{OL1}
 effets dévastateurs écumants de l'exès de n'importe quel. Nous devons protéger ^{OL1} ^{OL1}

Code	Type d'erreur	Tracé	Tracé
PO1	PONCTUATION		
PO2	POINTS ET MAJUSCULES		
PO3	points au fin de phrase (./?/!...)		
PO4	Majuscule de début de phrase		
PO4	VIRGULE		
PO41	Après une unité syntaxique précédant le sujet		
OL	ORTHOGRAPHE: LE SONNE (PAR CROQUÉ)		
OL1	Mauvaise transcription d'un son [*rectifier pour orthographe]		
OL2	Lettre inutile orne ou superflue (*muse pour muse; *terre pour terre)		
OL3	ORTHOGRAPHE: LES ACCORDS (GENRE / NOMBRE)		
OG1	Nombre du nom (par la sans exprime)		
OG2	Accord du déterminant (genre et nombre)		
OG3	Accord de l'adjectif (genre et nombre)		
		SI	SI
Indiquer des erreurs (1 erreur / 1 mot) Carré: nombre de mots dans le texte / nombre d'erreurs = x		1	1

Suzanne-G. Chartrand

Démarche de correction d'une phrase syntaxique

1. Délimiter la phrase graphique.
2. Vérifier que la phrase a un VP (un seul).
3. Trouver le GS de la phrase (et vérifier accord du verbe).
4. Trouver le GCP de la phrase (virgules ou non?).
5. Délimiter le GV (virgules simples?).
6. Vérifier les accords (« lunettes »).



Véronique
Léger

Laisser des
traces de
correction

Grille de consignation des méprises

Beaudoin, Alexandra

Fichier Modifier Afficher Insertion Format Données Outils Extensions Aide Dernière modification le 25 janvier

75% Arial 14

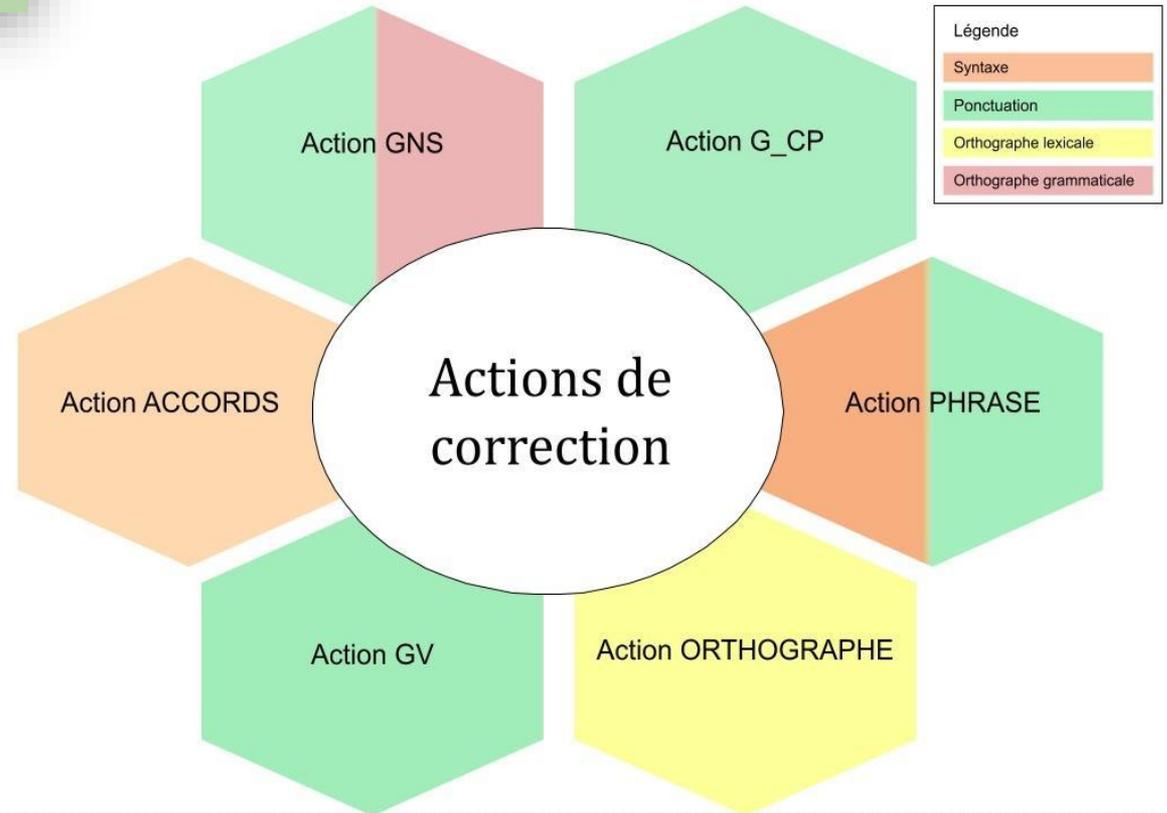
A1:C1 Alexandra Beaudoin

		Texte#1	Texte#2	Texte#3	Texte#4	Texte#5	Texte#6
1	Alexandra Beaudoin						
2	1234567						
3	Test						
4		Grille de consignation des méprises					
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							

Grille de consignation des méprises

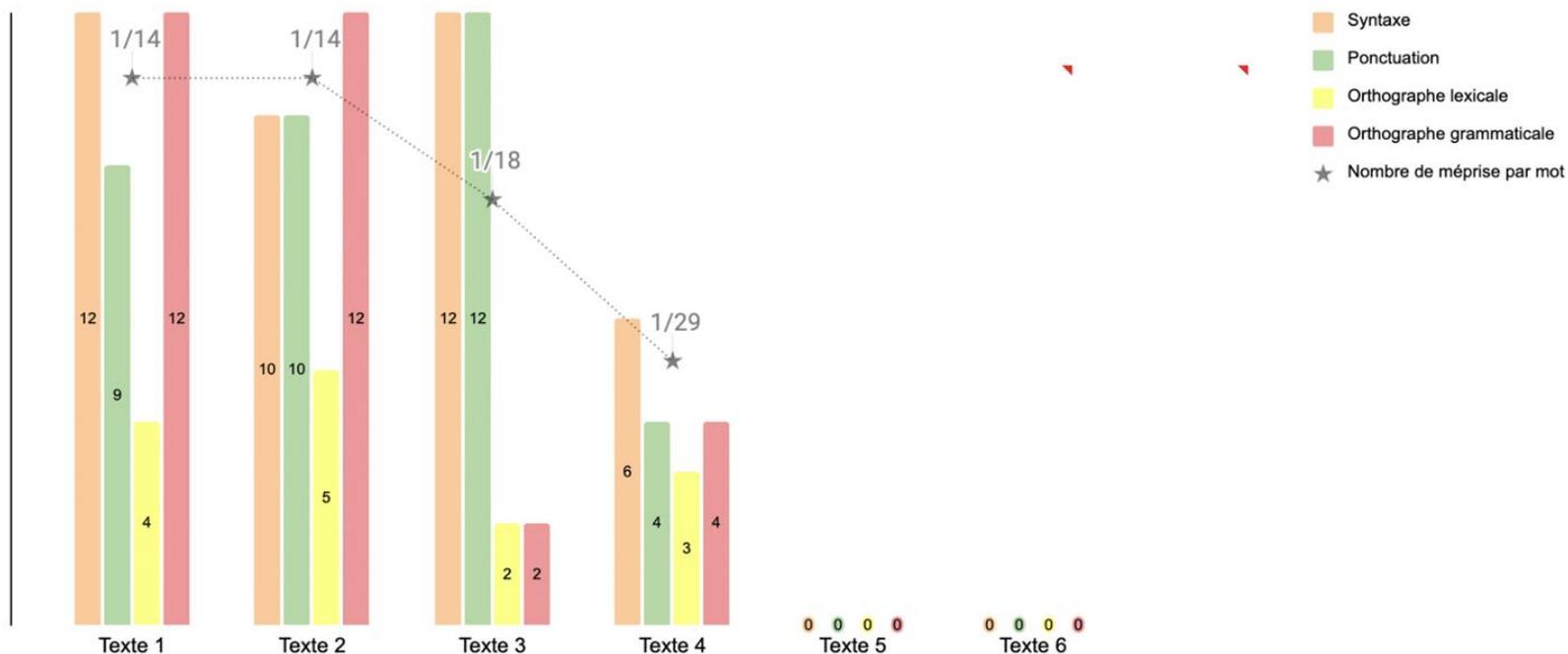
		Texte#1	Texte#2	Texte#3	Texte#4	Texte#5	Texte#6
		registre					
Critère 2	TE1	Reprise d'un GN par un pronom (L'équipe de chercheurs... / Elle...)					
	TE2	Choix du déterminant dans un GN qui reprend un autre GN (la forêt / cette forêt)	2				
	TE3	Mauvais choix de subordonnés Nombre de méprises	2	0	0	0	0
Critère 3	VO	VOcabulaire	1				
	VO1	Sens adéquat du mot ou de l'expression					
	VO2	Variété (registre, répétition abusive, etc.)					
	VO3	Mots ou expressions d'une autre langue Nombre de méprises	1	0	0	0	0
Critère 4	SY	SYNTAXE					
	SY1	Présence et ordre des deux constituants obligatoires : sujet et prédicat dans chaque phrase					
	SY2	Longue phrase graphique à segmenter en deux phrases graphiques					
	SY3	Phrase interrogative					
	SY4	Phrase négative					
	SY5	Choix du pronom relatif					
	SY6	Choix de la préposition					
	PO1	POINTS ET MAJUSCULES					
	PO11	Pointe en fin de phrase (. ? / ...)					
	PO12	Majuscule de début de phrase					
	PO2	POINT-VIRGULE (;)					
	PO21	À la fin de chaque élément d'une liste					
	PO3	DEUX-POINTS (:)					
	PO31	Avant les verbes d'un discours rapporté ou une citation					
	PO32	Avant une énumération annoncée					

Actions de correction



Portraits des élèves

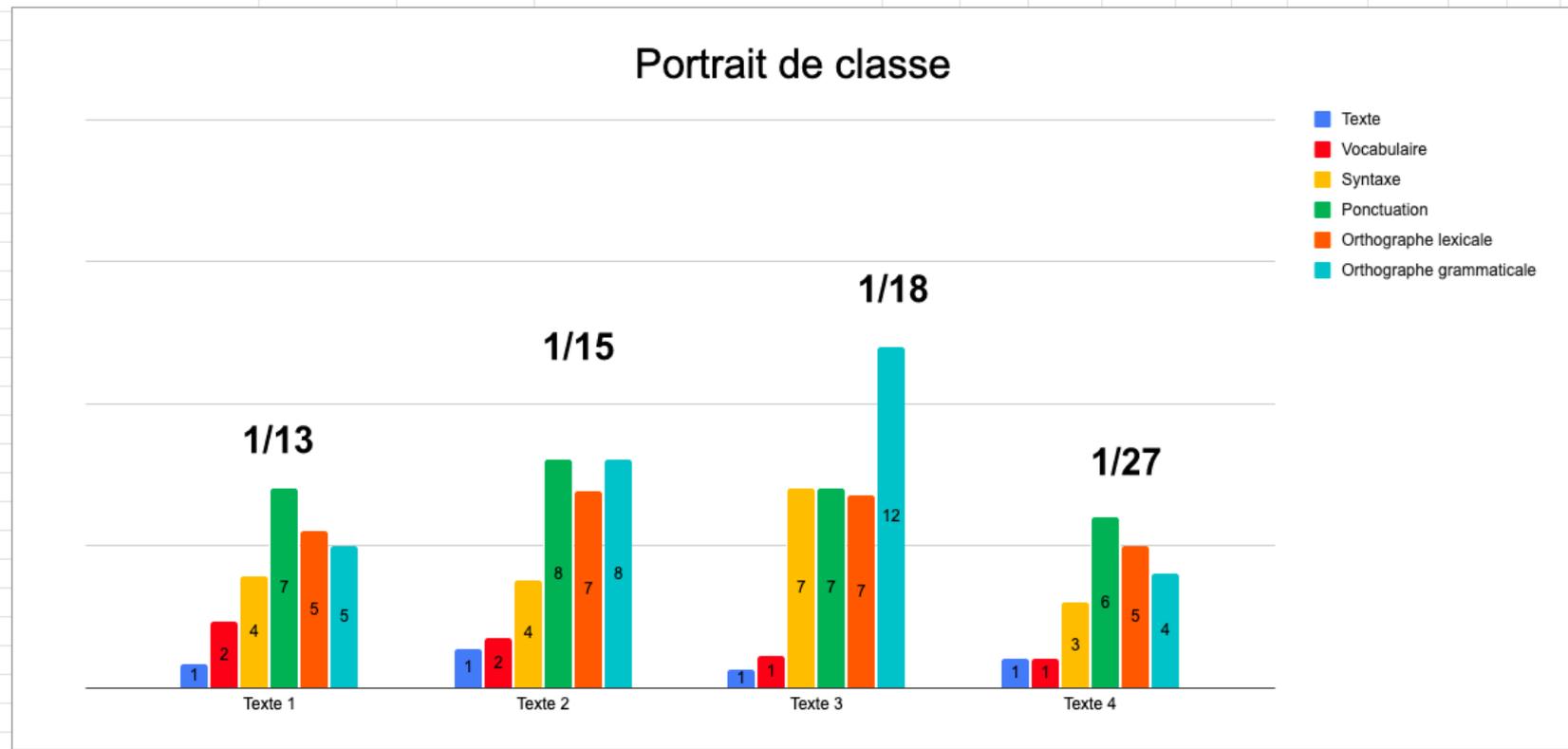
Portrait en écriture selon les catégories de méprises



Productions

Outil d'autorégulation en correction textuelle

Portraits de classe



Constats

Outil d'autorégulation en correction textuelle

❖ Compétences développées

- Français
- LMM
- Numérique

❖ Points forts

- Clarté, efficacité, graphique

❖ Améliorations possibles

- Rétroactions
- Activités grammaticales
- Aspect ludique

❖ Modifications apportées

- Ajouts d'extensions Google
- Ajout d'un onglet pour comparer les pourcentages d'erreurs
- Ajout d'un onglet pour comparer la note attribuée au nombre d'erreurs commis
- Usito

Au plaisir de discuter avec vous pendant la période d'échanges et de commentaires

