



USAGES CRÉATIFS DU NUMÉRIQUE POUR L'APPRENTISSAGE AU XXI^e SIÈCLE

Les usages du numérique à l'école sont diversifiés. Si certains de ces usages n'apportent pas de plus-values pédagogiques, d'autres permettent aux élèves de s'engager dans des processus de cocréation. Le présent ouvrage apporte un éclairage sur les approches créatives du numérique en enseignement et sur leur potentiel et leur contribution à l'éducation personnelle, sociale et professionnelle des citoyens du XXI^e siècle.

Par une approche critique, cet ouvrage analyse les enjeux éducatifs du numérique, en tenant compte de sa complexité, de l'interdisciplinarité de ses apports et des compétences dites « du XXI^e siècle ». Parmi ces compétences, la créativité et la résolution collaborative de problème sont présentées de manière plus approfondie à partir d'exemples de défis technocratifs ludiques qui favorisent l'engagement des apprenants. Les auteurs abordent également différentes approches des usages créatifs du numérique, de l'apprentissage par les jeux à la robotique pédagogique en passant par les approches liées aux laboratoires de création numérique. Enfin, ils se penchent sur la mise en œuvre des compétences numériques des enseignants et d'un leadership pouvant favoriser l'intégration des usages créatifs du numérique dans l'enseignement. Tout au long du livre sont présentés des témoignages qui illustrent de manière concrète les différentes idées pédagogiques étudiées. Ces idées pratiques sont le résultat de recherches visant à fournir des outils aux différents acteurs de l'éducation du XXI^e siècle : super-héros enseignants et parents, sans oublier les conseillers pédagogiques et les décideurs politiques.

**Sous la direction de Margarida Romero,
Benjamin Lille et Azeneth Patiño**

2017 | 186 pages

978-2-7605-4849-7 **25,00 \$** PAPIER

978-2-7605-4850-3 **18,99 \$** PDF

978-2-7605-4851-0 **18,99 \$** EPUB

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Margarida Romero

I. L'ÉDUCATION COCRÉATIVE POUR LE XXI^e SIÈCLE

1. L'apprentissage dans un monde complexe

Margarida Romero

2. Les compétences pour le XXI^e siècle

Margarida Romero, avec les contributions de Gabriel Dumouchel et Audrey Raynault

3. La créativité, au cœur des apprentissages

Margarida Romero et Benjamin Lille, avec la contribution de Yan Spence

4. Les attitudes et les valeurs pour une éducation cocreative : de la créattitude à la valorisation des erreurs

Benjamin Lille et Margarida Romero, avec la contribution de Jean-François Gosselin

5. La conception de défis technocréatifs

Benjamin Lille, Margarida Romero et Azeneth Patiño

II. DES ACTIVITÉS POUR UNE ÉDUCATION COCRÉATIVE

6. L'apprentissage par le jeu

Margarida Romero, Jean-Nicolas Proulx, Francis Dubé et Patrick Plante

7. La création pour favoriser l'apprentissage : des lignes de temps à la construction interdisciplinaire d'une maquette de ville intelligente

Catinca Stan, Margarida Romero et Sylvie Barma

8. L'apprentissage de la programmation créative

Margarida Romero, Alexandre Lepage et Stéphanie Netto, avec la contribution de Thierry Viéville

9. Des projets de robotique pédagogique pour le développement des compétences du XXI^e siècle

Margarida Romero et Jorge Sanabria

10. L'innovation éducative comme démarche d'amélioration continue

Margarida Romero, avec la contribution de Séverine Parent, Michelle Deschênes et Jacques Cool

11. Les compétences numériques chez les enseignants : doit-on devenir un expert ?

Alain Stockless et Stéphane Villeneuve

12. Un leadership pour soutenir le changement en milieu scolaire

Marc-André Girard

DIRECTEURS

Directrice du Laboratoire d'innovation et numérique pour l'éducation (LINE) et chercheure à l'Université Laval, **MARGARIDA ROMERO** mène des recherches sur les usages créatifs du numérique visant le développement des compétences du XXI^e siècle par la programmation créative et la robotique pédagogique.

Candidat à la maîtrise en technologie éducative à l'Université Laval, **BENJAMIN LILLE** mène des recherches sur l'apprentissage par le jeu numérique, le mouvement *maker*, le développement de la pensée historique et l'usage des technologies pour le développement des compétences du XXI^e siècle.

Candidate au doctorat en technologie éducative à l'Université Laval (Canada) et boursière du Conseil national de science et technologie du Mexique (CONACYT-I2T2), **AZENETH PATIÑO** s'intéresse à l'apprentissage par le jeu numérique et à l'utilisation de jeux sérieux éducatifs pour l'apprentissage de langues secondes.

Avec la collaboration de Audrey Allard, Sylvie Barma, Jacques Cool, Michelle Deschênes, Francis Dubé, Gabriel Dumouchel, Marc-André Girard, Jean-François Gosselin, Alexandre Lepage, Benjamin Lille, Stéphanie Netto, Séverine Parent, Azeneth Patiño, Patrick Plante, Jean-Nicolas Proulx, Audrey Raynault, Margarida Romero, Jorge C. Sanabria, Yan Spence, Catinca-Adriana Stan, Alain Stockless, Thierry Viéville et Stéphane Villeneuve.

Financé par le
gouvernement
du Canada

Funded by the
Government
of Canada

Canada



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

SODEC

Québec



Distribution

Canada : Prologue inc.
Belgique : Patrimoine SPRL

France : SOFEDIS / SODIS
Suisse : Servidis SA



418 657-4399 | puq@puq.ca

Plus de
1 500 livres
à feuilleter



Presses
de l'Université
du Québec

PUQ.CA