



# Aperçu du développement professionnel

## Explorez vos horizons numériques.





# Transformez votre enseignement, transformez leur apprentissage.

**Le programme de développement professionnel d'Apple (DPA) propose formations et conseils aux écoles du niveau pré-collégial pour les aider à optimiser le rendement du capital investi qu'offre la technologie en matière d'éducation.**

- Nos consultants sont des éducateurs en exercice ou d'anciens éducateurs choisis pour leur expertise en termes d'intégration de la technologie à l'apprentissage. Nous nous concentrons sur vos objectifs d'apprentissage grâce à un contenu correspondant aux normes nationales relatives aux technologies pédagogiques pour les enseignants (National Technology Standards for Teachers – NETS-T) de l'International Society for Technology in Education (ISTE).

## **Leadership et planification**

Le programme DPA propose aux chefs d'établissements et de districts scolaires des séances de plusieurs jours axées sur la création d'une vision durable, avec des stratégies de gestion recevables et de solides évaluations de l'intégration de la technologie.

## **Culture numérique**

Ces ateliers du programme DPA offrent aux enseignants les compétences essentielles en technologie ainsi que des stratégies d'intégration de la technologie de grande qualité pour qu'ils fassent confiance à la technologie dans leur salle de classe et se sentent à l'aise. Des objectifs d'apprentissage et des projets en salle de classe réalistes représentent le cœur de l'apprentissage et des projets.

## **Apprentissage appuyé par la technologie**

Ces ateliers du programme DPA aident les enseignants à utiliser plus efficacement les ressources numériques dont ils disposent dans leur salle de classe en vue d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Les enseignants imprègnent leurs propres projets et cours d'outils numériques permettant les recherches, la collaboration, la communication et la création de contenu.

## **Prestation — C'est à vous de choisir**

Le programme DPA propose diverses formules, allant d'ateliers d'une journée ou étalés sur plusieurs jours à l'accompagnement sur place, en passant par des séances de formation des formateurs. Toutes ces formules sont adaptées à la technologie utilisée par vos enseignants.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**

## **Index de descriptions détaillées**

- Leadership et planification
- Culture numérique
- Apprentissage appuyé par la technologie



## Leadership

### De la vision à l'action.



#### La technologie et son intégration au programme d'enseignement

Page 1 >

Cet atelier aborde le soutien dont les éducateurs ont besoin pour traiter les défis liés à une intégration réussie de la technologie dans l'ensemble du programme d'enseignement. Les participants examinent l'influence de facteurs tels que la création d'emploi du temps, l'élaboration de programmes d'enseignement, la formation professionnelle continue des enseignants, le soutien aux technologies pédagogiques ainsi que les stratégies d'évaluation et d'examen dans le cadre du programme d'enseignement du XXI<sup>e</sup> siècle. Les participants en apprennent également davantage sur les nouvelles normes technologiques pour les élèves et les enseignants comme elles sont décrites par l'ISTE et le Partnership for 21st Century Skills (Partenariat pour les compétences du XXI<sup>e</sup> siècle).

## Culture numérique

### Des fondamentaux à l'approfondissement.



#### Mac OS X

Page 3 >

Au cours de cet atelier, vous découvrirez Mac OS X, un système d'exploitation innovant. Les participants acquerront les compétences de base pour utiliser la plateforme Mac OS X et appliqueront ce qu'ils ont appris pour dépasser les frontières traditionnelles de la salle de classe.



#### iLife

Page 4 >

Les participants apprendront les compétences de base concernant les applications de iLife : GarageBand, iMovie, iPhoto, iDVD, et iWeb. Ils créent un CD comportant le travail du groupe réalisé à l'aide de GarageBand et de iTunes, un livre conçu à l'aide de iPhoto et un court film réalisé avec iMovie.



#### iWork

Page 5 >

Les participants acquièrent des compétences de base concernant les applications de iWork en concevant une brochure ou un bulletin (ou les deux) avec Pages, une présentation multimédia à l'aide de Keynote ainsi qu'un projet de collecte et d'analyse de données en utilisant Numbers.



#### Aperture

Page 6 >

Les participants découvrent un outil de gestion des photographies très polyvalent utilisé par les professionnels du secteur. Cet atelier met en valeur les capacités impressionnantes d'Aperture s'agissant de l'importation, de la gestion et de l'amélioration des photos par l'intermédiaire d'un processus de travail simple et intégré s'adaptant aux propres cours et projets des participants.



#### Final Cut Pro/Final Cut Express

Page 7 >

Les participants apprennent comment monter, animer et effectuer le mixage de vidéos, de sons et de graphiques avec leurs propres cours et projets en utilisant Final Cut Pro ou Final Cut Express, une plate-forme vidéo très puissante utilisée par les professionnels du secteur.



#### Microsoft Office

Page 8 >

Les participants acquièrent des compétences de base concernant les applications de la suite logicielle Microsoft Office en concevant une brochure ou un bulletin (ou les deux) avec Word, une présentation multimédia à l'aide de PowerPoint ainsi qu'un projet de collecte et d'analyse de données en utilisant Excel.

## Culture numérique



### **Intégration des sciences et de la technologie**

Page 9 >

Cet atelier dévoile l'intégration de la suite logicielle iLife et de différentes autres applications qui se concentrent sur les cours de sciences à l'école intermédiaire. Les participants explorent les processus consistant à rassembler, à analyser et à partager des données.

## **Apprentissage appuyé par la technologie** De l'expertise à l'imprégnation.



### **Communication et collaboration grâce aux outils Web**

Page 10 >

Les éducateurs découvrent les applications du Web 2.0, comme les carnets Web, les wikis et le bavardage vidéo, qui permettent d'améliorer les cours et les expériences d'apprentissage collaboratif ainsi que la gestion des environnements numériques, sociaux et d'apprentissage dans la salle de classe. Grâce à l'utilisation des outils offerts par le Web 2.0, les participants conçoivent un wiki de classe à utiliser avec leurs élèves et permettant la communication, la collaboration et la réflexion sur des sujets pertinents.



### **Concevoir des modules et des cours appuyés par la technologie**

Page 11 >

Cet atelier examine des modèles d'élaboration de cours exemplaires fondés sur la recherche en soulignant l'apport technologique dans les compétences et les techniques adéquates. Des méthodes faciles et pratiques sont exposées avec ces cours exemplaires. Les participants partagent leurs propres cours, suggèrent des améliorations et peuvent ensuite rentrer chez eux avec de nombreux exemples et de nombreuses idées en tête concernant les cours appuyés par la technologie.



### **Concevoir le programme d'enseignement du XXIe siècle**

Page 12 >

Cet atelier explore la nature des environnements d'apprentissage d'aujourd'hui et des meilleures pratiques en termes d'élaboration de programmes d'enseignement axés sur le numérique. Les participants conçoivent un modèle de programme d'enseignement qui est pertinent, motivant, concret et qui intègre la rigueur nécessaire pour préparer les élèves à être compétitifs au XXIe siècle par l'intermédiaire de sujets tels que : la conscience globale, l'éducation civique, la conscience en termes de santé et de mieux-être, les connaissances financières, économiques, commerciales et entrepreneuriales.



### **Enseignement différentiel**

Page 13 >

Cet atelier insiste sur diverses stratégies faciles à mettre en œuvre en vue de différencier le contenu, les processus et les produits concernant l'imprégnation de la technologie du XXIe siècle. Les participants utilisent les outils fournis par iLife et iWork avec diverses stratégies exemplaires de soutien à l'apprentissage et d'évaluation afin de concevoir et de proposer des programmes d'enseignement répondant à des normes élevées.



### **Narration numérique**

Page 14 >

Les participants abordent les éléments relatifs à la narration numérique tout en s'immergeant dans une activité pratique de rédaction du scénario, de création des scénarimages, du tournage, du montage et de la production d'un court métrage original. Les techniques de gestion de projets de narration numérique dans la salle de classe grâce à iMovie et par l'intermédiaire du contenu du Media Browser provenant de iPhoto et de iTunes sont abordées.



### **Réalisation de documentaires**

Page 15 >

Cet atelier offre aux participants l'occasion d'explorer la vie et les accomplissements compliqués de certaines personnes et d'analyser les questions qui les interpellent concernant le genre des films documentaires. Les participants apprennent à rédiger leur propre scénario et à tourner, monter, produire et publier un film documentaire original grâce à iMovie.

## Apprentissage appuyé par la technologie



### Acquisition du langage et iPod

Page 16 >

Les participants apprennent à utiliser les différents appareils iPod et l'application iTunes afin de créer des dossiers numériques de l'élève qui démontrent une croissance longitudinale. Cet atelier décrit comment peut être utilisé un iPod pour aider les élèves ayant des difficultés en lecture, pour aider les élèves à apprendre de nouvelles langues pour leur épanouissement et pour renforcer l'acquisition générale du langage des élèves.



### Mathématiques et apprentissage appuyé par la technologie

Page 17 >

Cet atelier permet de découvrir comment intégrer l'apprentissage des mathématiques, le contenu numérique et les outils à l'aide de nombreux modèles et concepts. Les participants élaborent et partagent leurs propres cours, suggèrent des améliorations et peuvent ensuite rentrer chez eux avec de nombreux exemples et de nombreuses idées en tête concernant les cours de mathématiques appuyés par la technologie. L'élaboration de cours mettra en valeur les techniques et les compétences appropriées d'impregnation de la technologie avec iWork, iLife, et le système d'exploitation Mac OS X.



### Contenu mobile et iPod touch

Page 18 >

Cet atelier démontre comment le iPod touch peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage des élèves, que ce soit en classe ou n'importe où. Pendant cet atelier, les participants découvrent les applications intégrées, tierces et Web accessibles facilement pour le iPod touch. Les participants travaillent également en collaboration pour définir les façons dont le iPod touch peut être utilisé dans leurs salles de classe pour permettre d'améliorer les performances scolaires.



### Création de balados dans votre classe

Page 19 >

Les participants apprennent les principes fondamentaux concernant les balados : planification, création et gestion des fichiers multimédias. Ils rédigent en même temps leur propre scénario et tournent, montent, produisent et publient leurs propres balados perfectionnés. Dans l'ensemble de l'atelier, les participants discutent du rôle que peuvent jouer les balados dans l'éducation et de la façon d'utiliser la puissance des lecteurs multimédias grand public (iPod) en tant qu'outil d'enseignement et d'apprentissage permettant de motiver les apprenants présentant divers styles d'apprentissage.



### Apprentissage axé sur les projets

Page 20 >

Cet atelier offre aux participants les bases pédagogiques, les compétences professionnelles et les connaissances pour dresser des projets motivants, efficaces et centrés sur l'élève utilisant des ressources numériques. Les participants travaillent ensemble à la création d'un projet de programme d'enseignement authentique et conforme aux normes en vigueur qui intègre les enjeux essentiels des situations que l'on retrouve dans la vie réelle, les outils cognitifs pour enseigner des compétences de réflexion de haut niveau ainsi que les ressources numériques et technologiques.

**Pour en savoir plus, visitez la page**  
**<http://www.apple.ca/fr/education/apd>**



# Développement professionnel d'Apple

## La technologie et son intégration au programme d'enseignement

### La technologie et son intégration au programme d'enseignement

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Facteurs d'intégration de la technologie au programme d'enseignement

- Modèles d'intégration de la technologie
- Caractéristiques d'une intégration efficace de la technologie dans le programme d'enseignement et défis à relever
- Activités d'apprentissage et activités d'évaluation

#### Unité II : Conception d'un cours appuyé par la technologie

- Composantes soutenant les styles d'apprentissage et les différents types d'intelligence des élèves
- Évaluation des cours appuyés par la technologie
- Rubriques d'intégration de la technologie

Jour 2

#### Unité III : Stratégies de soutien

- Apprentissage axé sur les projets
- Enseignement différenciel
- Soutien au sein de la classe pour les enseignants
- Accompagnement et mentorat

#### Unité IV : Élaboration d'un plan d'action

- Élaborer des plans d'action
- Parcourir Apple Learning Interchange

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Le logiciel iWork
- Le logiciel iLife

#### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

#### Description

Cet atelier aborde le soutien dont les éducateurs ont besoin pour traiter les défis liés à une intégration réussie de la technologie dans l'ensemble du programme d'enseignement. Les participants examinent l'influence de facteurs tels que la création d'emplois du temps, l'élaboration de programmes d'enseignement, la formation professionnelle continue des enseignants, le soutien aux technologies pédagogiques ainsi que les stratégies d'évaluation et d'examen dans le cadre du programme d'enseignement du XXI<sup>e</sup> siècle. Les participants en apprennent également davantage sur les nouvelles normes technologiques pour les élèves et les enseignants comme elles sont décrites par l'ISTE et le Partnership for 21st Century Skills (Partenariat pour les compétences du XXI<sup>e</sup> siècle).

#### Résultats d'apprentissage

- Analyser et comprendre l'importance de facteurs tels que l'emploi du temps scolaire, l'organisation du programme d'enseignement, la pédagogie, les stratégies d'évaluation et la mise en pratique des apprentissages dans la vie réelle afin de prendre conscience du plein potentiel des ressources numériques dans les processus d'apprentissage et d'enseignement.
- Mettre en place des stratégies permettant de faire correspondre les normes relatives aux programmes d'enseignements et celles relatives à la technologie afin d'obtenir une approche équilibrée quant à l'utilisation des ressources technologiques dans l'ensemble du programme d'enseignement.
- Découvrir les sept catégories en matière de technologie et les neuf catégories en matière de stratégies pédagogiques.
- Comprendre et mettre en place un cadre global d'enseignement pour l'école qui soutient l'intégration efficace des ressources numériques au programme d'enseignement et à la pédagogie.

- Reconnaître les caractéristiques de l'apprentissage au XXI<sup>e</sup> siècle et les éléments qui le différencient de l'apprentissage traditionnel.
- Comprendre les composantes d'une unité ou d'un cours appuyé par la technologie ainsi que la façon dont la technologie soutient une large gamme de styles d'apprentissage et de types d'intelligence.
- Élaborer des stratégies de soutien pour les enseignants en vue d'une utilisation efficace de la technologie dans la salle de classe.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**





# Développement professionnel d'Apple Mac OS X

## Mac OS X

Exemple de programme  
Jour 1

### Unité I : Mac OS X

- Bureau et Finder
- Dock, Dashboard, et widgets
- Applications
- Préférences système
- Spaces
- Accès universel
- Safari
- Aperçu

Jour 2

### Unité II : Mac OS X

- Photo Booth
- iCal
- Address Book
- iChat
- iPhoto
- iTunes et GarageBand
- iMovie
- Apple Learning Interchange

**Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial**  
**Durée de l'atelier : 1 jour ou plus (6 heures par jour)**

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet

#### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

#### Description

Au cours de cet atelier, vous découvrirez Mac OS X, un système d'exploitation innovant. Les participants acquerront les compétences de base pour utiliser la plateforme Mac OS X et appliqueront ce qu'ils ont appris pour dépasser les frontières traditionnelles de la salle de classe.

#### Résultats d'apprentissage

- Comprendre comment utiliser efficacement le système d'exploitation Mac OS X pour collaborer, créer et communiquer plus efficacement.
- Démontrer la capacité d'utiliser le système d'exploitation Mac OS X pour effectuer des tâches quotidiennes et améliorer le rendement.
- En apprendre davantage sur toute une série de stratégies d'intégration à l'enseignement de la maternelle à l'université en découvrant le réseau social pour éducateurs Apple Learning Interchange dans lequel ces derniers peuvent trouver des ressources de pointe leur permettant d'améliorer le processus d'apprentissage.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**



# Développement professionnel d'Apple iLife

## iLife

Exemple de programme  
Jour 1

### Unité I : GarageBand

- Enregistrement audio et effets
- Partage par l'intermédiaire de iTunes
- Faire un remue-ménages sur les possibilités d'utilisation en classe

### Unité II : iPhoto

- Prendre des photos, les importer et les modifier
- Capturer des images sur le Web
- Créer des albums, des livres et des diaporamas
- Faire un remue-ménages sur les possibilités d'utilisation en classe

Jour 2

### Unité III : iMovie

- Choix d'un sujet et création de scénarimages
- Travail avec la vidéo
- Partage des projets
- Faire un remue-ménages sur les possibilités d'utilisation en classe

### Unité IV : Curriculum Connections

- Apple Learning Interchange
- Stratégies d'intégration à l'enseignement
- Conception des programmes d'enseignement
- Application en classe et réflexion

**Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial**  
**Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)**

### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Le logiciel iLife
- Microphone
- Caméra vidéo
- Câble FireWire
- Caméra numérique
- Câbles appropriés

### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

### Description

Les participants apprendront les compétences de base concernant les applications de iLife : GarageBand, iMovie, iPhoto, iDVD, et iWeb. Ils créent un CD comportant le travail du groupe réalisé à l'aide de GarageBand et de iTunes, un livre conçu à l'aide de iPhoto et un court film réalisé avec iMovie.

### Résultats d'apprentissage

- Faciliter et inspirer l'apprentissage et la créativité des élèves.
- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminements de réflexion, de planification et de création.
- Façonner des environnements numériques de travail et d'apprentissage.
- Faire montre de connaissances, de compétences et de méthodes de travail liées au monde du numérique qui prouvent l'esprit novateur de tout professionnel dans notre société globalisée.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**



# Développement professionnel d'Apple iWork

## iWork

Exemple de programme  
Jour 1

### Unité I : Pages

- Création de documents de traitement de texte
- Prise de notes numérique
- Découverte des modèles

### Unité II : Numbers

- Création de feuilles de calcul
- Recherche et gestion des données
- Conception de tableaux et de graphiques

Jour 2

### Unité III : Keynote

- Création de présentations multimédias
- Diffusion et partage

### Unité IV : Liens avec le programme d'enseignement

- Apple Learning Interchange
- Stratégies d'intégration à l'enseignement
- Conception des programmes d'enseignement
- Application en classe et réflexion

## Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Le logiciel iLife
- Le logiciel iWork

### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

### Description

Les participants acquièrent des compétences de base concernant les applications de iWork en concevant une brochure ou un bulletin (ou les deux) avec Pages, une présentation multimédia à l'aide de Keynote ainsi qu'un projet de collecte et d'analyse de données en utilisant Numbers.

### Résultats d'apprentissage

- Faciliter et inspirer l'apprentissage et la créativité des élèves.
- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminements de réflexion, de planification et de création.
- Façonner la création de connaissances et la réflexion créative en menant des apprentissages en face à face ou virtuels avec des élèves, des collègues et autres.
- Personnaliser les activités d'apprentissage des élèves pour traiter une grande variété de styles d'apprentissage, de stratégies de travail et de capacités grâce à l'utilisation d'outils et de ressources numériques.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Aperture

### Aperture

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I: Aperture

- Fondamentaux

#### Unité II: Aperture

- Options avancées

Jour 2

#### Unité III: Aperture

- Présenter, partager et échanger

#### Unité IV: Aperture

- Stratégies d'intégration à l'enseignement

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Le logiciel Aperture

#### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

#### Description

Les participants découvrent un outil de gestion des photographies très polyvalent utilisé par les professionnels du secteur. Cet atelier met en valeur les capacités impressionnantes d'Aperture s'agissant de l'importation, de la gestion et de l'amélioration des photos par l'intermédiaire d'un processus de travail simple et intégré s'adaptant aux propres cours et projets des participants.

#### Résultats d'apprentissage

- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminement de réflexion, de planification et de création.
- Façonner la création de connaissances et la réflexion créative en menant des apprentissages en face à face ou virtuels avec des élèves, des collègues et autres.
- Concevoir ou adapter des expériences d'apprentissage pertinentes permettant d'intégrer des outils et des ressources numériques qui permettent à leur tour d'encourager l'apprentissage et la créativité chez l'élève.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>





# Développement professionnel d'Apple

## Final Cut Pro/Final Cut Express

### Final Cut Pro/Final Cut Express

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Final Cut

- Fondamentaux

#### Unité II : Final Cut

- Options avancées

Jour 2

#### Unité III : Final Cut

- Présenter, partager et échanger

#### Unité IV : Final Cut

- Stratégies d'intégration  
à l'enseignement

**Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial**  
**Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)**

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Logiciel Final Cut Pro ou Final Cut Express

#### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

#### Description

Les participants apprennent comment monter, animer et effectuer le mixage de vidéos, de sons et de graphiques avec leurs propres cours et projets en utilisant Final Cut Pro ou Final Cut Express, une plateforme vidéo très puissante utilisée par les professionnels du secteur.

#### Résultats d'apprentissage

- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminement de réflexion, de planification et de création.
- Façonner la création de connaissances et la réflexion créative en menant des apprentissages en face à face ou virtuels avec des élèves, des collègues et autres.
- Concevoir ou adapter des expériences d'apprentissage pertinentes permettant d'intégrer des outils et des ressources numériques qui permettent à leur tour d'encourager l'apprentissage et la créativité chez l'élève.
- Modeller et faciliter l'utilisation efficace des outils numériques actuels et émergents permettant de localiser, d'analyser, d'évaluer et d'utiliser les sources de renseignements pour soutenir l'apprentissage.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**



# Développement professionnel d'Apple Microsoft Office

## Microsoft Office

Exemple de programme  
Jour 1

### Unité I : Word

- Création de documents de traitement de texte
- Prise de notes numérique
- Découverte des modèles

### Unité II : Excel

- Création de feuilles de calcul
- Recherche et gestion des données
- Conception de tableaux et de graphiques

Jour 2

### Unité III : PowerPoint

- Création de présentations multimédias
- Diffusion et partage

### Unité IV : Curriculum Connections

- Apple Learning Interchange
- Stratégies d'intégration à l'enseignement
- Conception des programmes d'enseignement
- Application en classe et réflexion

## Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- La suite logicielle Microsoft Office

### Conditions préalables

Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple

### Description

Les participants acquièrent des compétences de base concernant les applications de la suite logicielle Microsoft Office en concevant une brochure ou un bulletin (ou les deux) avec Word, une présentation multimédia à l'aide de PowerPoint ainsi qu'un projet de collecte et d'analyse de données en utilisant Excel.

### Résultats d'apprentissage

- Faciliter et inspirer l'apprentissage et la créativité des élèves.
- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminement de réflexion, de planification et de création.
- Façonner la création de connaissances et la réflexion créative en menant des apprentissages en face à face ou virtuels avec des élèves, des collègues et autres.
- Personnaliser les activités d'apprentissage des élèves pour traiter une grande variété de styles d'apprentissage, de stratégies de travail et de capacités grâce à l'utilisation d'outils et de ressources numériques.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Intégration des sciences et de la technologie

### Intégration des sciences et de la technologie

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Préparer le terrain

- Réfléchir à la question « de toute façon, qui utilise la science? » en utilisant Safari et Keynote
- Personnaliser les widgets pour créer un espace de travail scientifique
- Se connecter avec des bases de données scientifiques en ligne en utilisant EarthBrowser
- Parcourir les ressources scientifiques présentes sur iTunes
- Créer des balados scientifiques à l'aide de GarageBand

Jour 2

#### Unité II : Élaboration de cours enrichissants

- Collecte de données scientifiques grâce à Data Studio, aux capteurs de conductivité et notamment au capteur de conductivité PASCO
- Exploration des ressources scientifiques présentes sur le réseau Apple Learning Interchange
- Création de message d'intérêt public et de rapports scientifiques en utilisant iMovie
- Exploration des ressources Web disponibles par l'intermédiaire des gadgets Explore Learning

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Les logiciels iLife et iWork
- Le logiciel EarthBrowser
- Le logiciel Froguts
- Le logiciel Data Studio
- Capteur de conductivité PASCO et câble USB

#### Conditions préalables

- Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple
- Certificat en science (ou expertise scientifique)

#### Description

Cet atelier dévoile l'intégration de la suite logicielle iLife et de différentes autres applications qui se concentrent sur les cours de sciences à l'école intermédiaire. Les participants explorent les processus consistant à rassembler, à analyser et à partager des données.

#### Résultats d'apprentissage

- Faciliter et inspirer l'apprentissage et la créativité des élèves.
- Inviter les élèves à apprendre les sciences à l'aide d'outils et de ressources numériques.
- Concevoir un cours appuyé par la technologie qui répond aux normes du programme d'enseignement et intègre l'utilisation efficace des ressources numériques.
- Prendre exemple sur le processus scientifique en utilisant des sondes numériques et des outils d'apprentissage.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Communication et collaboration grâce aux outils Web

### Communication et collaboration grâce aux outils Web

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Outils de collaboration

- Aperçu des technologies liées au Web 2.0
- Carnets Web
- Wikis et Creative Commons
- iChat et iChat Theater

#### Unité II : Partage de fichiers multimédias

- Partage de photos
- Widgets
- Films QuickTime
- Vidéos et YouTube

Jour 2

#### Unité III : Regroupement

- Diffusion de contenu sur le Web
- Lecteurs de nouvelles
- Exposition du travail des élèves sur le Web
- iWeb, réflexion des élèves et évaluation

#### Unité IV : Réseautage social

- Flux RSS
- Photo Booth
- Réseautage social et le réseau Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur MacBook ou MacBook Pro
- Les dernières versions de iLife et de iWork

#### Conditions préalables

Capacité à utiliser iPhoto

#### Description

Les éducateurs découvrent les applications du Web 2.0, comme les carnets Web, les wikis et le bavardage vidéo, qui permettent d'améliorer les cours et les expériences d'apprentissage collaboratif ainsi que la gestion des environnements numériques, sociaux et d'apprentissage dans la salle de classe. Grâce à l'utilisation des outils offerts par le Web 2.0, les participants conçoivent un wiki de classe à utiliser avec leurs élèves et permettant la communication, la collaboration et la réflexion sur des sujets pertinents.

#### Résultats d'apprentissage

- Utiliser des outils interactifs de communication et de collaboration pour l'enseignement et l'apprentissage.
- Créer des activités en classe concrètes, engageantes, motivantes et fonctionnant avec toutes les plateformes qui permettent aux élèves d'apprendre et de travailler en collaboration en tout temps et n'importe où.
- Permettre aux élèves de devenir des producteurs et des consommateurs de connaissances.
- Comprendre la portée de la collaboration et des interactions sociales sur l'enseignement et l'apprentissage.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>





# Développement professionnel d'Apple

## Concevoir des modules et des cours appuyés par la technologie

### Concevoir des modules et des cours appuyés par la technologie

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Préparer le terrain

- Les impératifs du XXI<sup>e</sup> siècle
- Casse-tête de recherche

#### Unité II : Donner un sens à tout cela

- Expérience pratique de l'apport technologique
- Exemples de cours appuyés par la technologie

Jour 2

#### Unité III : Réflexion et ressources

- Processus et indicateurs d'évaluation
- Questions de planification et stratégies pédagogiques
- Apple Learning Interchange
- iTunes U

#### Unité IV : Réseautage social

- Conception d'un cours appuyé par la technologie
- Respect des normes du programme d'enseignement
- Intégration de ressources numériques efficaces
- Stratégies d'évaluation
- Partage des cours

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Le logiciel iLife
- Une caméra numérique et ses câbles

#### Conditions préalables

Connaissances de base du système d'exploitation Mac OS X et de toutes les applications de iLife.

#### Description

Cet atelier examine des modèles d'élaboration de cours exemplaires fondés sur la recherche en soulignant l'apport technologique dans les compétences et les techniques adéquates. Des méthodes faciles et pratiques sont exposées avec ces cours exemplaires. Les participants partagent leurs propres cours, suggèrent des améliorations et peuvent ensuite rentrer chez eux avec de nombreux exemples et de nombreuses idées en tête concernant les cours appuyés par la technologie.

#### Résultats d'apprentissage

- Parcourir les recherches pertinentes menées à l'heure actuelle traitant de la façon dont les élèves du nouveau millénaire apprennent.
- Vivre une simulation qui modélise et encourage l'utilisation efficace des outils numériques actuels et émergents permettant de localiser, d'analyser, d'évaluer et d'utiliser les sources de renseignements pour soutenir l'apprentissage.
- Concevoir un cours appuyé par la technologie qui répond aux normes du programme d'enseignement et intègre l'utilisation efficace des ressources numériques.
- Évaluer et refléter la pédagogie et les pratiques actuelles fondées sur la recherche qui traitent des besoins divers de tous les apprenants en utilisant des stratégies axées sur ceux-ci.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Concevoir le programme d'enseignement du XXI<sup>e</sup> siècle

### Concevoir le programme d'enseignement du XXI<sup>e</sup> siècle

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Préparer le terrain

- À quoi ressemble l'apprentissage au XXI<sup>e</sup> siècle?
- De quoi puis-je disposer pour ma salle de classe?
- Adaptation du contenu et mixages

#### Unité II : Collaboration

- Conception de cours multiniveaux ou multidisciplinaires
- Consignation de la compréhension des élèves
- Modèles de collaboration

Jour 2

#### Unité III : Unités de pratique

- Conception de cours engageants
- Évaluation du travail des élèves
- Ressources longitudinales pour la planification

#### Unité IV : Enseignement, prestation et soumissions différentiels

- Enseignement de classe trié par rubriques
- Proposition de choix dans la classe
- Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur MacBook ou MacBook Pro
- Les dernières versions de iLife et de iWork
- Un exemplaire de votre cours ou unité d'enseignement préféré

#### Conditions préalables

Connaissance pratique de iLife et de iWork

#### Description

Cet atelier explore la nature des environnements d'apprentissage d'aujourd'hui et des meilleures pratiques en termes d'élaboration de programmes d'enseignement axés sur le numérique. Les participants conçoivent un modèle de programme d'enseignement qui est pertinent, motivant, concret et qui intègre la rigueur nécessaire pour préparer les élèves à être compétitifs au XXI<sup>e</sup> siècle par l'intermédiaire de sujets tels que : la conscience globale, l'éducation civique, la conscience en termes de santé et de mieux être, les connaissances financières, économiques, commerciales et entrepreneuriales.

#### Résultats d'apprentissage

- Faciliter l'apprentissage des élèves et inspirer leur créativité en proposant des expériences d'apprentissage mettant au premier plan la créativité et l'esprit d'innovation des élèves, tant dans des environnements réels que dans des environnements virtuels.
- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et une inventivité.
- Concevoir, pour les élèves, des expériences d'apprentissage rigoureuses et pertinentes qui répondent aux normes des programmes d'enseignement.
- Élaborer et modeler une compréhension culturelle et une conscience globale en mobilisant les collègues et les élèves dont la culture diffère en utilisant les outils de communication et de collaboration de l'ère numérique.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Enseignement différentiel

### Enseignement différentiel

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Enseignement différentiel dans les classes d'aujourd'hui

- Enseignement différentiel et contenu essentiel
- Principes de l'enseignement différentiel
- Stratégies d'enseignement différentiel

#### Unité II : Théorie et pratique

- Simulation d'enseignement différentiel
- Présentation d'un projet
- Discussion relative aux défis et aux occasions

Jour 2

#### Unité III : La raison d'être de l'enseignement différentiel

- Compréhension des besoins, des styles d'apprentissage et des différents types d'intelligence des élèves
- Stratégies de gestion de classe
- Élaboration de critères

#### Unité IV : Liens avec la salle de classe

- Apple Learning Interchange
- Élaboration d'une expérience d'apprentissage
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Les dernières versions des logiciels iLife et iWork

#### Conditions préalables

Connaissances de base du système d'exploitation Mac OS X et des applications de iLife

#### Description

Cet atelier insiste sur diverses stratégies faciles à mettre en œuvre en vue de différencier le contenu, les processus et les produits concernant l'apport de la technologie du XXI<sup>e</sup> siècle. Les participants utilisent les outils fournis par iLife et iWork avec diverses stratégies exemplaires de soutien à l'apprentissage et d'évaluation afin de concevoir et de proposer des programmes d'enseignement répondant à des normes élevées.

#### Résultats d'apprentissage

- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.
- Concevoir ou adapter des expériences d'apprentissage pertinentes permettant d'intégrer des outils et des ressources numériques qui permettent à leur tour d'encourager l'apprentissage et la créativité chez l'élève.
- Personnaliser les activités d'apprentissage des élèves pour traiter une grande variété de styles d'apprentissage, de stratégies de travail et de capacités grâce à l'utilisation d'outils et de ressources numériques.
- Traiter les différents besoins de tous les apprenants en utilisant des stratégies axées sur ces derniers et en leur donnant accès aux outils et aux ressources numériques appropriés.
- Proposer aux élèves des évaluations sommatives et formatives multiples et variées respectant les normes liées au contenu et à la technologie puis utiliser les données recueillies pour appuyer l'apprentissage et l'enseignement.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Narration numérique

### Narration numérique

Exemple de programme

Jour 1

#### Unité I : La magie de la narration numérique

- Aperçu des technologies liées au Web 2.0
- Pourquoi la narration numérique?
- Éloge de l'évaluation
- Stratégies de gestion

#### Unité II : Préproduction et Production

- Préproduction
- Recherche et planification
- Création de scénarimages et rédaction de scénarios
- Planification
- Production
- Enregistrement de la narration
- Création d'éléments

Jour 2

#### Unité III : Regroupement

- Postproduction
- Regroupement des éléments
- Titres, transitions et effets spéciaux
- Partage des projets
- Discussion sur le contenu
- Ressources de soutien

#### Unité IV : Communication et Collaboration

- Stratégies de conception des programmes d'enseignement
- Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

**Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial**  
**Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)**

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Le logiciel iLife
- Appareils photo et caméras numériques
- Microphones

#### Conditions préalables

Capacité à utiliser les applications de iLife

#### Description

Les participants abordent les éléments relatifs à la narration numérique tout en s'immergeant dans une activité pratique de rédaction du scénario, de création des scénarimages, du tournage, du montage et de la production d'un court métrage original. Les techniques de gestion de projets de narration numérique dans la salle de classe grâce à iMovie et par l'intermédiaire du contenu du Media Browser provenant de iPhoto et de iTunes sont abordées.

#### Résultats d'apprentissage

- Concevoir des environnements d'apprentissage authentiques permettant d'encourager la créativité, la collaboration et la découverte des enjeux du monde réel.
- Utiliser des médias conventionnels et du XXI<sup>e</sup> siècle pour encourager l'expression individuelle, pour faire naître la créativité et pour favoriser la création collective de connaissances.
- Utiliser des médias conventionnels et du XXI<sup>e</sup> siècle pour créer une histoire numérique en utilisant iLife, tout en mettant en œuvre l'ensemble du processus de narration numérique (préproduction, production, et postproduction).
- Utiliser des médias conventionnels et du XXI<sup>e</sup> siècle pour créer une histoire numérique en utilisant iLife, tout en mettant en œuvre l'ensemble du processus de narration numérique (préproduction, production, et postproduction).
- Élaborer des stratégies d'enseignement visant à ce que les élèves maîtrisent la composition en utilisant des médias non imprimés qui peuvent comprendre : des arts visuels, des films, des graphiques, des textes et des sons.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**





# Développement professionnel d'Apple

## Réalisation de documentaires

### Réalisation de documentaires

Exemple de programme

Jour 1

#### Unité I : Qu'est ce que le genre « film documentaire »?

- Éléments d'un film documentaire
- Gestion de projet et stratégies d'évaluation

#### Unité II : Production

- Concevoir une entrevue
- Créer un court-métrage

Jour 2

#### Unité III : Présentation

- Diffusion à partir de la caméra avec iDVD
- Partage et diffusion des projets
- Réalisation de documentaires menée par les élèves

#### Unité IV : Communication et Collaboration

- Discussion sur les stratégies d'intégration à l'enseignement
- Conception des programmes d'enseignement
- Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Le logiciel iLife
- Appareils photo et caméras numériques
- Microphones

#### Conditions préalables

Capacité à utiliser les applications de iLife

#### Description

Cet atelier offre aux participants l'occasion d'explorer la vie et les accomplissements compliqués de certaines personnes et d'analyser les questions qui interpellent concernant le genre des films documentaires. Les participants apprennent à rédiger leur propre scénario et à tourner, monter, produire et publier un film documentaire original grâce à iMovie.

#### Résultats d'apprentissage

- Rassembler, gérer, analyser et interpréter divers types de renseignements.
- Apprendre les concepts de base tout en utilisant des médias conventionnels et du XXI<sup>e</sup> siècle pour produire un film documentaire original avec iLife.
- Apprendre des concepts de base tout en utilisant des médias conventionnels et du XXI<sup>e</sup> siècle pour encourager l'expression individuelle, pour faire naître la créativité et pour favoriser la création collective de connaissances.
- Comprendre comment la réalisation de films de type documentaire peut encourager de plus hauts niveaux d'engagement intellectuels pour tous les styles d'apprentissage.
- Comprendre comment la réalisation de films documentaires permet d'acquérir des compétences essentielles au XXI<sup>e</sup> siècle telles que la résolution de problèmes, le travail d'équipe et la capacité à rassembler et à analyser des données.
- Appliquer des compétences en recherche, en lecture, en rédaction et en communication pour préparer et créer un film documentaire qui représente un moyen d'expression tant personnelle que collective.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Acquisition du langage et iPod

### Acquisition du langage et iPod

Exemple de programme

Jour 1

#### Unité I : À y regarder de plus près

- Acquisition du langage : pourquoi le iPod?
- Musique et menus supplémentaires
- La synchronisation prend tout son sens

#### Unité II : Apprentissage du langage

- Utiliser l'enregistreur de la parole du iPod
- Concevoir des messages vocaux
- Transférer des fichiers vers iTunes et à partir de ce dernier
- Parcourir des balados perfectionnés

Jour 2

#### Unité III : Gestion des fichiers

- Mode disque
- Liaison entre de simples notes en fichier texte et des fichiers audio
- Étiquetage par métadonnées ID3
- Listes de diffusion et gestion de fichiers intelligentes

#### Unité IV : Ressources en ligne

- Évaluation de l'acquisition du langage
- Maximisation des ressources sur iTunes U
- Stratégies pédagogiques et exercices à effectuer à la maison
- Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur MacBook ou MacBook Pro
- La dernière version du logiciel iLife
- iPod qui prend en charge l'enregistrement de la parole (requiert l'enregistreur de la parole)
- Câble de synchronisation du iPod

#### Conditions préalables

- Capacité à utiliser iPhoto, GarageBand et iTunes
- Expérience dans la création de balados perfectionnés
- Accès en ligne à la boutique iTunes Store

#### Description

Les participants apprennent à utiliser les différents appareils iPod et l'application iTunes afin de créer des dossiers numériques de l'élève qui démontrent une croissance longitudinale. Cet atelier décrit comment peut être utilisé un iPod pour aider les élèves ayant des difficultés en lecture, pour aider les élèves à apprendre de nouvelles langues pour leur épanouissement et pour renforcer l'acquisition générale du langage des élèves.

#### Résultats d'apprentissage

- Utiliser la puissance de la base de données iTunes pour organiser et étiqueter les fichiers audio des élèves ainsi que pour catégoriser les fichiers personnels des élèves en vue de les récupérer et de les évaluer facilement.
- Faciliter et inspirer la créativité des élèves en encourageant la réflexion de ces derniers par l'utilisation d'outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminements de réflexion, de planification et de création.
- Concevoir, à l'aide de iTunes et du iPod, des expériences d'apprentissage et des évaluations adaptées à l'ère numérique en élaborant des cours appuyés par la technologie qui permettent aux élèves de devenir des participants actifs dans l'établissement de leurs propres objectifs d'apprentissage et de l'évaluation de leurs propres progrès.
- Proposer aux élèves des évaluations sommatives et formatives multiples et variées puis utiliser les données ainsi recueillies pour appuyer l'apprentissage et l'enseignement.
- Utiliser iTunes pour gérer les fichiers numériques des élèves au fil du temps.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Mathématiques et apprentissage appuyé par la technologie

### Mathématiques et apprentissage appuyé par la technologie

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Préparer le terrain

- Calculette
- Grapher
- Keynote
- Numéro
- Casse-tête de recherche avec Photo Booth, Pages

Jour 2

#### Unité II : Élaboration de cours enrichissants

- GarageBand et balados
- Cours à valeur ajoutée
- Coenseignement
- Conception d'un cours/d'une unité

#### Unité III : Mettre à profit la créativité de l'élève

- GarageBand et balados

### **Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial** **Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)**

#### **Configuration système requise**

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Les logiciels iLife et iWork

#### **Conditions préalables**

- Compétences informatiques de base, y compris la navigation sur Internet et le traitement de texte simple
- Bonne connaissance des tableurs de base et de iWork
- Bonne connaissance de iLife
- Certificat en mathématiques au niveau secondaire ou certificat en science (ou expertise en mathématiques)

#### **Description**

Cet atelier permet de découvrir comment intégrer l'apprentissage des mathématiques, le contenu numérique et les outils à l'aide de nombreux modèles et concepts. Les participants élaborent et partagent leurs propres cours, suggèrent des améliorations et peuvent ensuite rentrer chez eux avec de nombreux exemples et de nombreuses idées en tête concernant les cours de mathématiques appuyés par la technologie. L'élaboration de cours mettra en valeur les techniques et les compétences appropriées d'imprégnation de la technologie avec iWork, iLife, et le système d'exploitation Mac OS X.

#### **Résultats d'apprentissage**

- Faciliter et inspirer l'apprentissage et la créativité des élèves.
- Inviter les élèves à apprendre les mathématiques à l'aide d'outils et de ressources numériques.
- Concevoir un cours appuyé par la technologie qui répond aux normes du programme d'enseignement et intègre l'utilisation efficace des ressources numériques.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.

**Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>**



# Développement professionnel d'Apple

## Contenu mobile et iPod touch

### Contenu mobile et iPod touch

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Qu'est-ce que le iPod touch?

- Pourquoi le iPod touch est-il unique?
- Les applications installées sur le iPod touch

#### Unité II : Outils pour le iPod touch

- Transfert de contenu à destination ou en provenance du iPod touch
- Découverte des applications Web destinées au iPod touch

Jour 2

#### Unité III : Acquisition et création de contenu

- iTunes U et balados
- Création et utilisation de nouveaux contenus sur le iPod touch

#### Unité IV : Collaboration, création et partage

- Application en classe et au niveau administratif
- Apple Learning Interchange
- Réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur MacBook ou MacBook Pro
- La dernière version du logiciel iLife
- iPod touch et câble de synchronisation

#### Conditions préalables

- Capacité à utiliser iPhoto, GarageBand et iTunes
- Accès en ligne à la boutique iTunes Store

#### Description

Cet atelier démontre comment le iPod touch peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage des élèves, que ce soit en classe ou n'importe où. Pendant cet atelier, les participants découvrent les applications intégrées, tierces et Web accessibles facilement pour le iPod touch. Les participants travaillent également en collaboration pour définir les façons dont le iPod touch peut être utilisé dans leurs salles de classe pour permettre d'améliorer les performances scolaires.

#### Résultats d'apprentissage

- Faciliter les expériences d'apprentissage qui insistent sur la créativité et l'esprit d'innovation de l'élève.
- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et une inventivité.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.
- Traiter les différents besoins de tous les apprenants en utilisant des stratégies axées sur ces derniers et en leur donnant accès aux outils et aux ressources numériques appropriés.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>





# Développement professionnel d'Apple

## Création de balados dans votre classe

### Création de balados dans votre classe

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : Présentation des balados

- Que sont les balados?
- Évaluer et gérer les ressources sous forme de balados

#### Unité II : Création de vos propres balados

- Ensemble du processus de création d'un balado perfectionné

Jour 2

#### Unité III : Diffusion de vos balados

- Diffusion sur iTunes, sur iWeb et dans un dossier

#### Unité IV : Apple Learning Interchange — Dépassement des frontières

- Stratégies d'intégration à l'enseignement et de programmes d'enseignement
- Sensibilisation communautaire et développement professionnel
- Apple Learning Interchange
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial

Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur MacBook ou MacBook Pro
- Les dernières versions de iLife et de iWork
- Accès en ligne à la boutique iTunes

#### Conditions préalables

Capacité à utiliser iPhoto et iTunes

#### Description

Les participants apprennent les fondamentaux concernant les balados : planification, création et gestion des fichiers multimédias. Ils rédigent dans le même temps leur propre scénario et tournent, montent, produisent et publient leurs propres balados perfectionnés. Dans l'ensemble de l'atelier, les participants discutent du rôle que peuvent jouer les balados dans l'éducation et de la façon d'utiliser la puissance des lecteurs multimédias grand public (iPod) en tant qu'outil d'enseignement et d'apprentissage permettant de motiver les apprenants présentant divers styles d'apprentissage.

#### Résultats d'apprentissage

- Concevoir des expériences d'apprentissage pertinentes permettant d'intégrer des outils et des ressources numériques qui permettent à leur tour d'encourager l'apprentissage et la créativité chez l'élève. Elles comprennent la création et la diffusion de cours enregistrés, des tutoriels ainsi que des notes de cours supplémentaires.
- Communiquer de façon efficace les renseignements et les idées appropriés aux élèves, aux parents et aux confrères en utilisant divers médias et format de l'ère numérique. Cela comprend également l'utilisation d'objectifs pertinents du programme d'enseignement pouvant être enseignés à l'aide de supports audiovisuels.
- Profiter des fonctionnalités de GarageBand pour concevoir du contenu numérique pour une grande variété de sujets et de disciplines.
- Trouver des balados existants de grande qualité pouvant soutenir le programme d'enseignement en cours et s'y inscrire.
- Utiliser iTunes pour gérer les fichiers multimédias.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>



# Développement professionnel d'Apple

## Apprentissage axé sur les projets

### Apprentissage axé sur les projets

Exemple de programme  
Jour 1

#### Unité I : L'apprentissage axé sur les projets dans les classes d'aujourd'hui

- Principes et éléments de l'apprentissage axé sur les projets
- Apprentissage axé sur les projets et technologie

#### Unité II : Théorie et pratique

- Défis et possibilités de l'apprentissage axé sur les projets
- Simulation de l'apprentissage axé sur les projets

Jour 2

#### Unité III : La raison d'être de l'enseignement différentiel

- Évaluation de l'apprentissage axé sur les projets et gestion de la classe
- Critères de conception de l'apprentissage axé sur les projets et exemples

#### Unité IV : Liens avec la salle de classe

- Apple Learning Interchange
- Élaborer une expérience d'apprentissage axé sur les projets
- Application en classe et réflexion

### Apprentissage appuyé par la technologie du niveau pré-collégial Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures par jour)

#### Configuration système requise

- Un ordinateur Apple doté de Mac OS X
- Un accès Internet
- Les dernières versions des logiciels iLife et iWork

#### Conditions préalables

Connaissances de base du système d'exploitation Mac OS X et des applications de iLife

#### Description

Cet atelier offre aux participants les bases pédagogiques, les compétences professionnelles et les connaissances pour dresser des projets motivants, efficaces et centrés sur l'élève utilisant des ressources numériques. Les participants travaillent ensemble à la création d'un projet authentique et conforme aux normes en vigueur qui intègre les enjeux essentiels des situations que l'on retrouve dans la vie réelle, les outils cognitifs pour enseigner des compétences de réflexion de haut niveau ainsi que les ressources numériques et technologiques.

#### Résultats d'apprentissage

- Promouvoir, soutenir et forger une pensée créative et novatrice ainsi qu'une inventivité.
- Inviter les élèves à explorer les enjeux du monde réel et à résoudre des problèmes existants en utilisant des outils et des ressources numériques.
- Concevoir ou adapter des expériences d'apprentissage pertinentes permettant d'intégrer des outils et des ressources numériques qui permettent à leur tour d'encourager l'apprentissage et la créativité chez l'élève.
- Créer des environnements d'apprentissage soutenus par la technologie permettant aux élèves de devenir acteurs de la mise en place de leurs propres objectifs d'apprentissage, de gérer eux-mêmes leur apprentissage, et d'évaluer eux-mêmes leurs progrès.
- Encourager la réflexion des élèves en utilisant des outils de collaboration pour enrichir leurs propres cheminements de réflexion, de planification et de création.

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, visitez la page <http://www.apple.ca/fr/education/apd>