Conférence annuelle
du loisir municipal

LA PETITE CALM 2020

Reprendre contact

ATELIER

Comment rejoindre nos citoyens par le numérique

PATRICK PLANTE

UNIVERSITÉ TÉLUQ

AQLM
Association québécoise du loisir municipal

Plan de la présentation

UN
Les objectifs de l'atelier

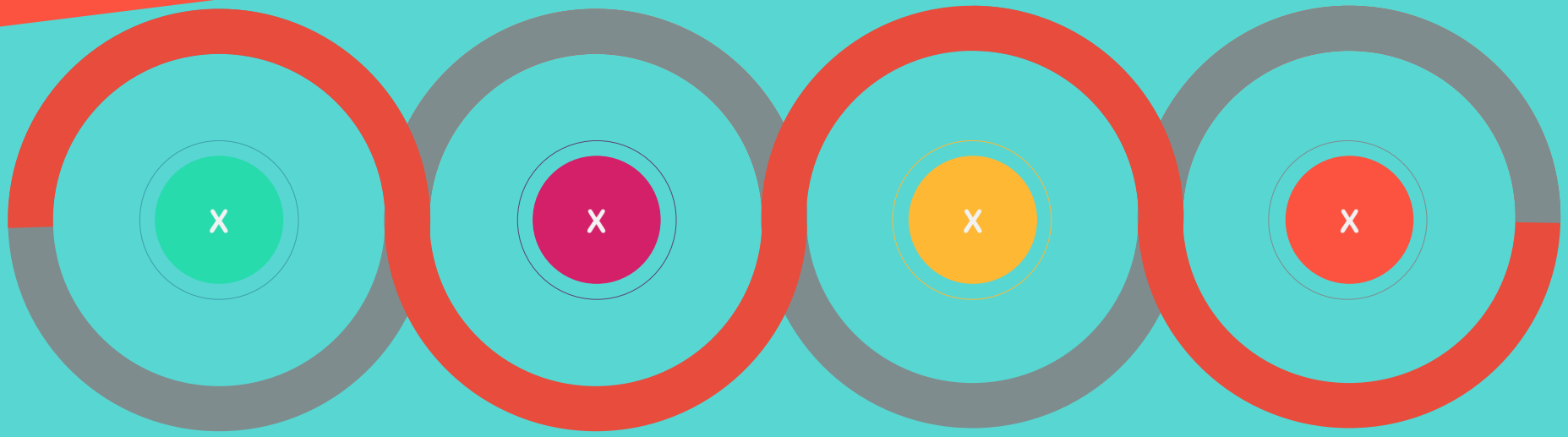
DEUX
Qui suis-je?

TROIS
La pandémie : changements et défis

QUATRE
Un regard vers l'avenir

CINQ
L'atelier

Partie une
LES OBJECTIFS DE L'ATELIER



Partie Une - Les objectifs de l'atelier

Partager l'expérience de la TÉLUQ en formation à distance et plus particulièrement dans la conception de projets en temps de pandémie.

Réfléchir à la place de la technologie dans la persistance des liens communautaires.

Regarder vers l'avenir et poser des questions.

Partie deux
QUI SUIS-JE?

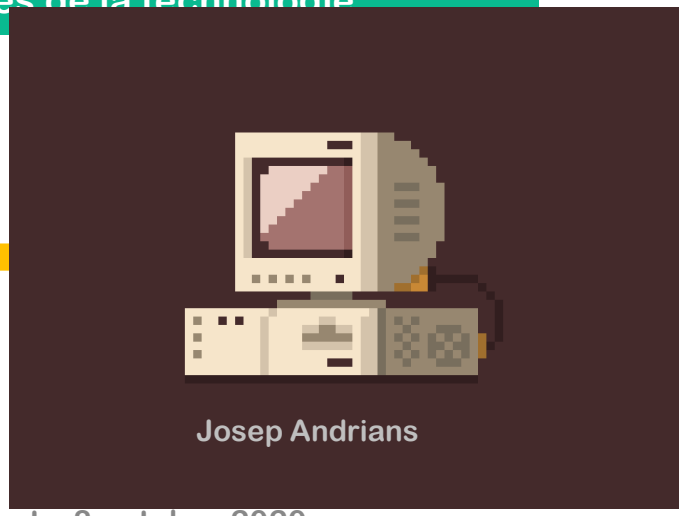
Partie Deux - Qui suis-je?

UNIVERSITÉ TÉLUQ

Patrick Plante
Professeur, Département Éducation

- Technologie éducative
- Formation à distance
- Jeux sérieux
- Ludification
- Formation dans le milieu de la santé
- Design pédagogique
- Analyse de besoins
- Théories de la technologie

@Bandygrass



Josep Andrians

Partie Deux - Qui suis-je?

Rédacteur en chef
Journal municipal.

Recherche et développement
Panneaux d'interprétation sur l'histoire de Saint-Jean Î.-O.

Président du CA de la bibliothèque
Implantation du système de gestion informatique.

Partie Deux - Qui suis-je?

Télécharger dans l'App Store

http://www.chouette.cool/

DISPONIBLE SUR Google Play

AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

Partie Deux - Qui suis-je?

Télécharger dans l'App Store

http://www.chouette.cool/

DISPONIBLE SUR Google Play

AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

AQLM Association québécoise du loisir municipal

Partie Deux - Qui suis-je?

Télécharger dans l'App Store

http://www.chouette.cool/

DISPONIBLE SUR Google Play

AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

AQLM Association québécoise du loisir municipal

Partie Deux - Qui suis-je?

Télécharger dans l'App Store

http://www.chouette.cool/

DISPONIBLE SUR Google Play

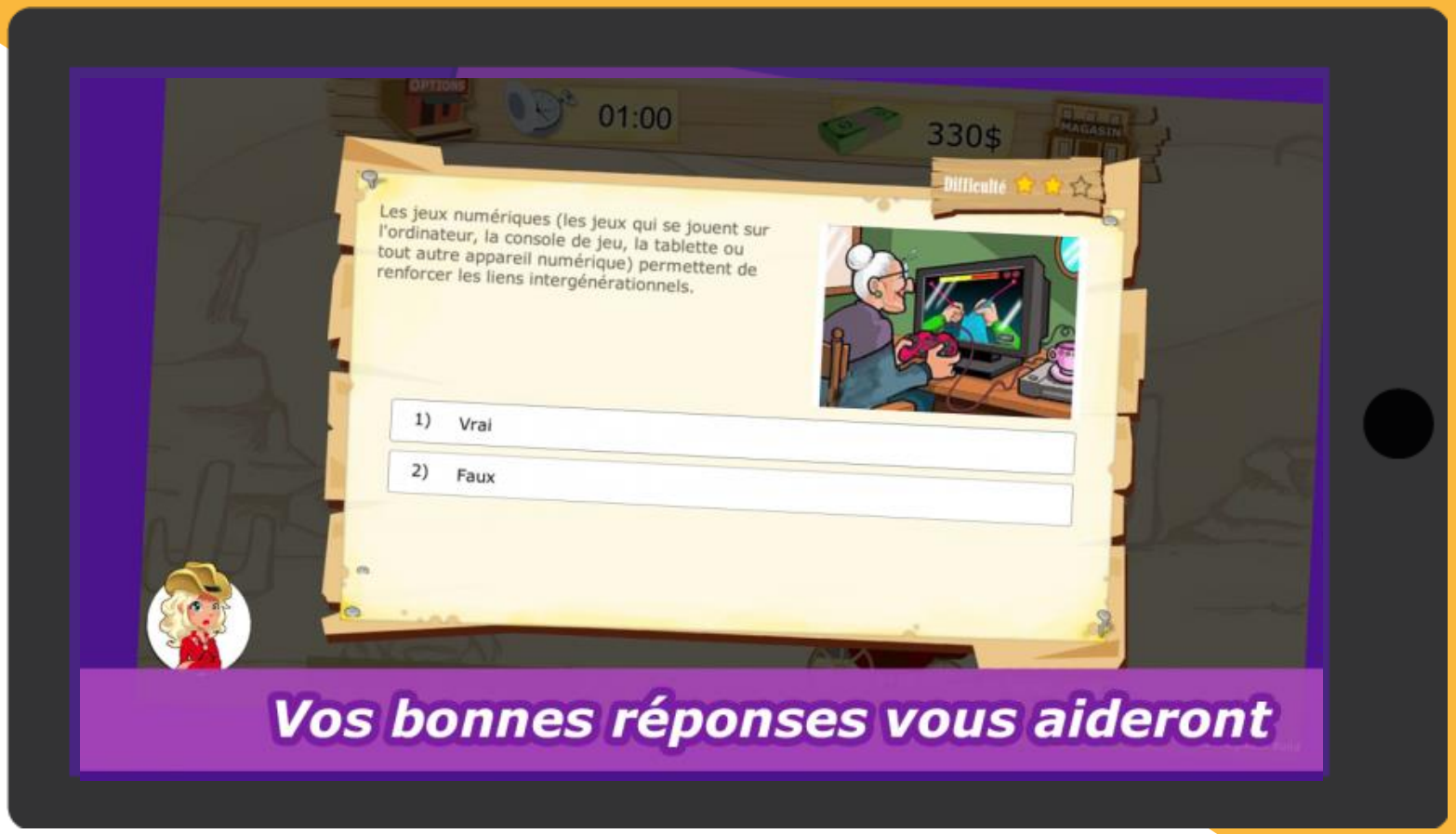
AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

AQLM Association québécoise du loisir municipal

Partie Deux - Qui suis-je?



Télécharger dans l'App Store

http://www.chouette.cool/

DISPONIBLE SUR Google Play

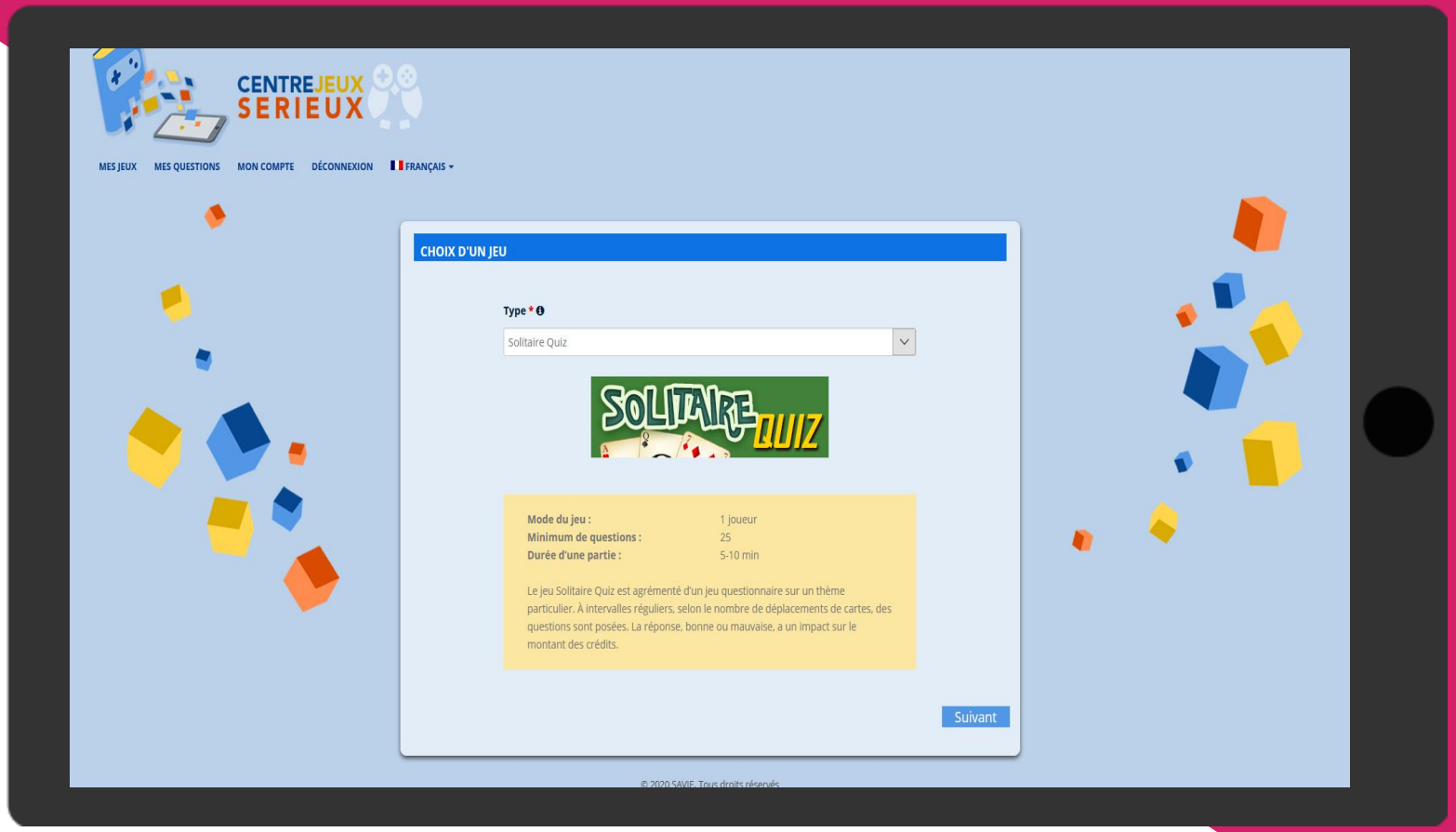
AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

AQLM Association québécoise du loisir municipal

Partie Deux - Qui suis-je?



https://www.jeuxserieux.ca/

AGEWEII

UNIVERSITÉ TÉLUQ

SAVIE

AQLM
Association québécoise du loisir municipal

Partie trois
LA PANDÉMIE : CHANGEMENTS ET DÉFIS

Crises et accélérations des changements

Crises sanitaires

Guerres mondiales

Désastres naturels

Crises économiques

Améliorations

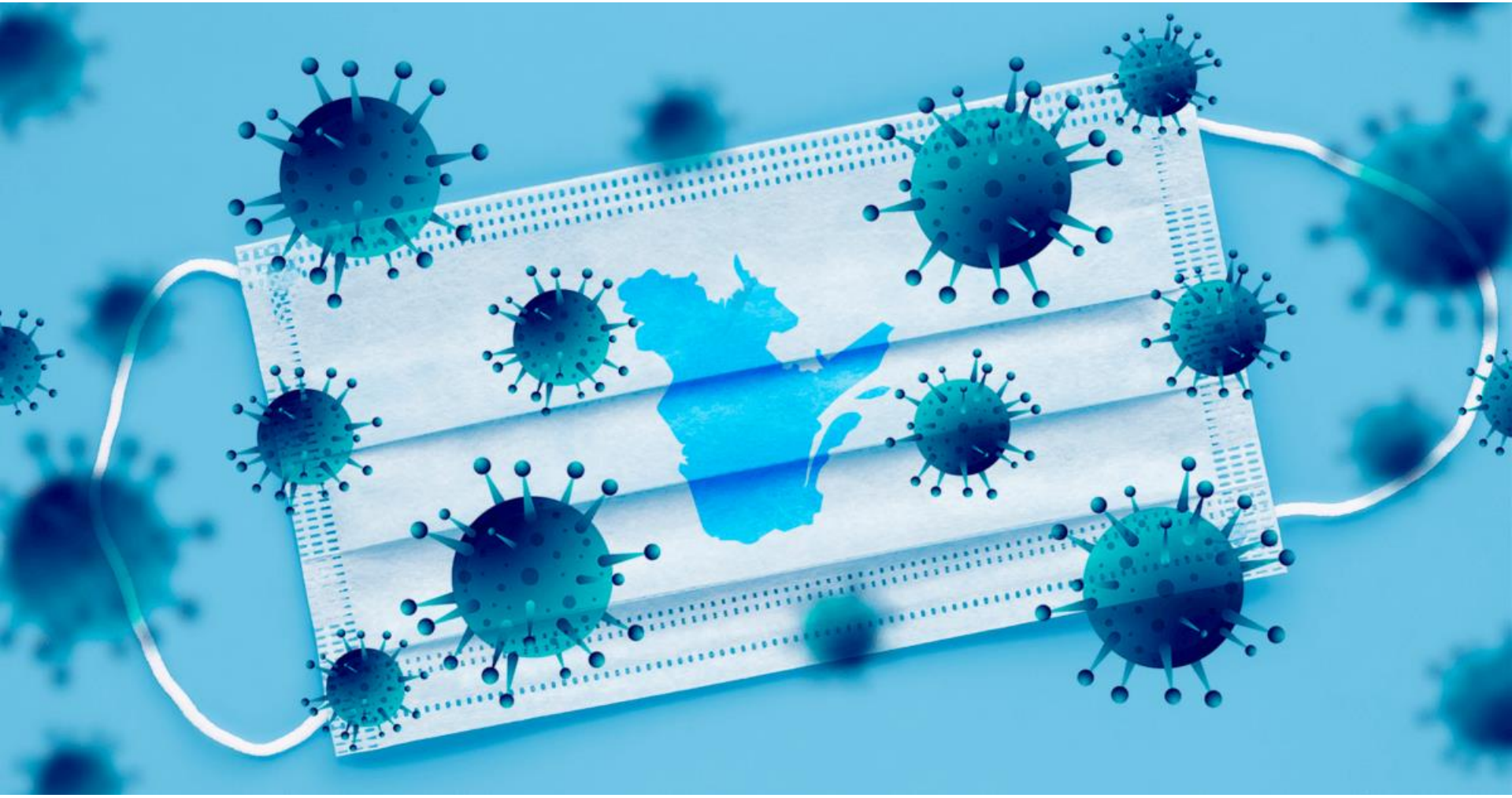
- ✓ La Déclaration universelle des droits de l'homme
- ✓ Droits des femmes
- ✓ Communication
- ✓ Système de santé
- ✓ Démocratisation de l’éducation
- ✓ Etc.

Crise en chinois

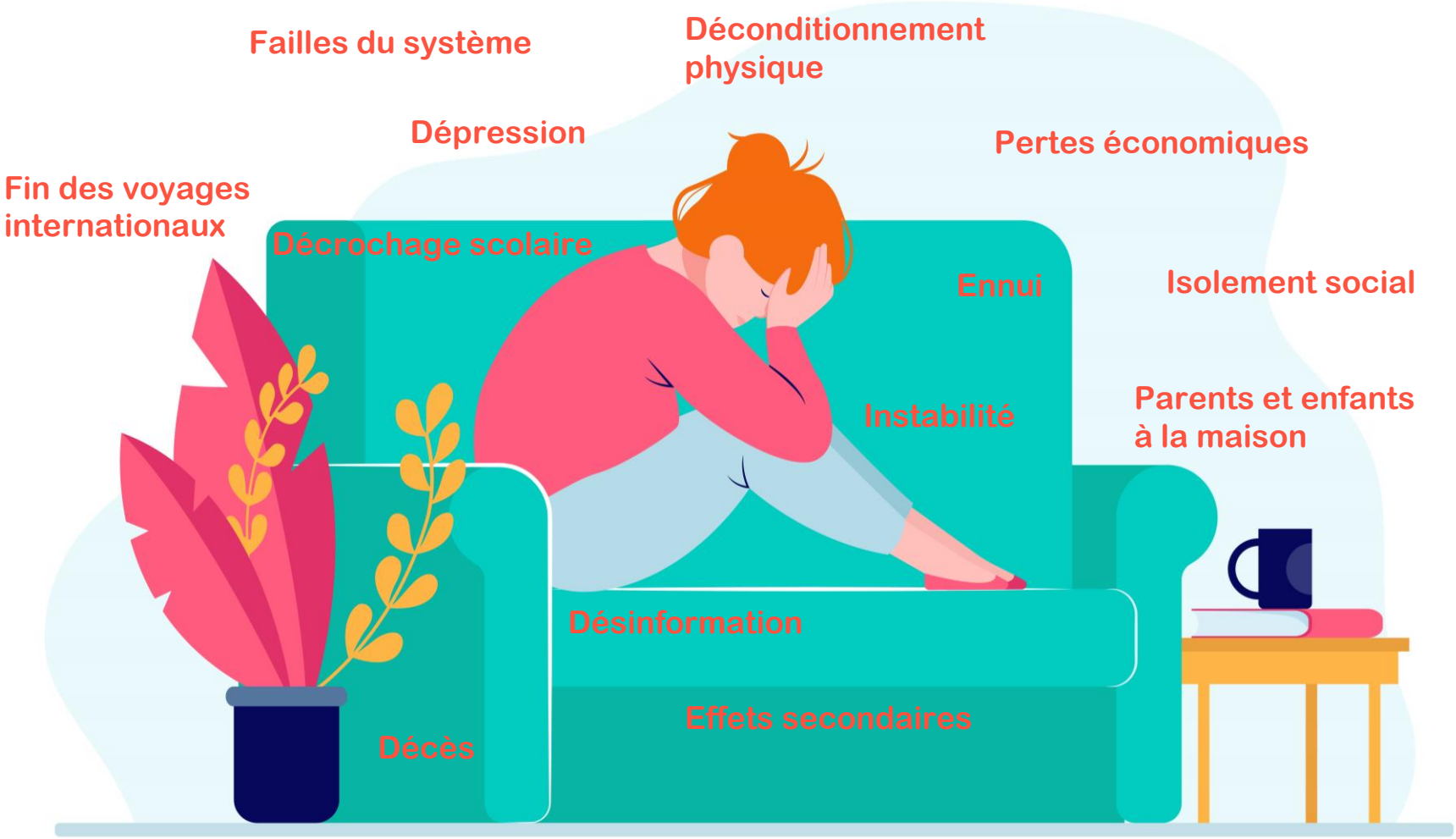
危 机

Danger Opportunité

Printemps 2020 – La pandémie touche le Québec



Effets négatifs de la pandémie



Effets positifs de la pandémie

Profiter de sa résidence

Engouement pour les produits locaux

Télétravail

Revalorisation de certaines municipalités éloignées

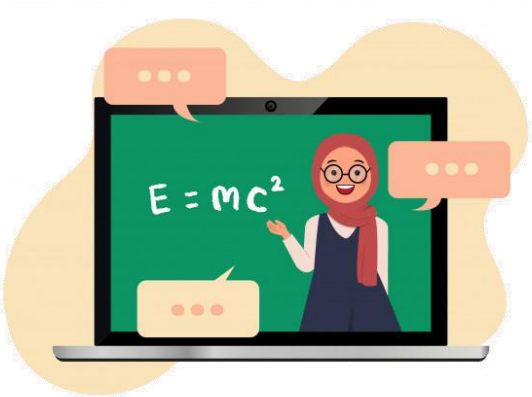
Accélération de l'implantation de technologies

Environnement

Partie Trois - La pandémie : changements et défis

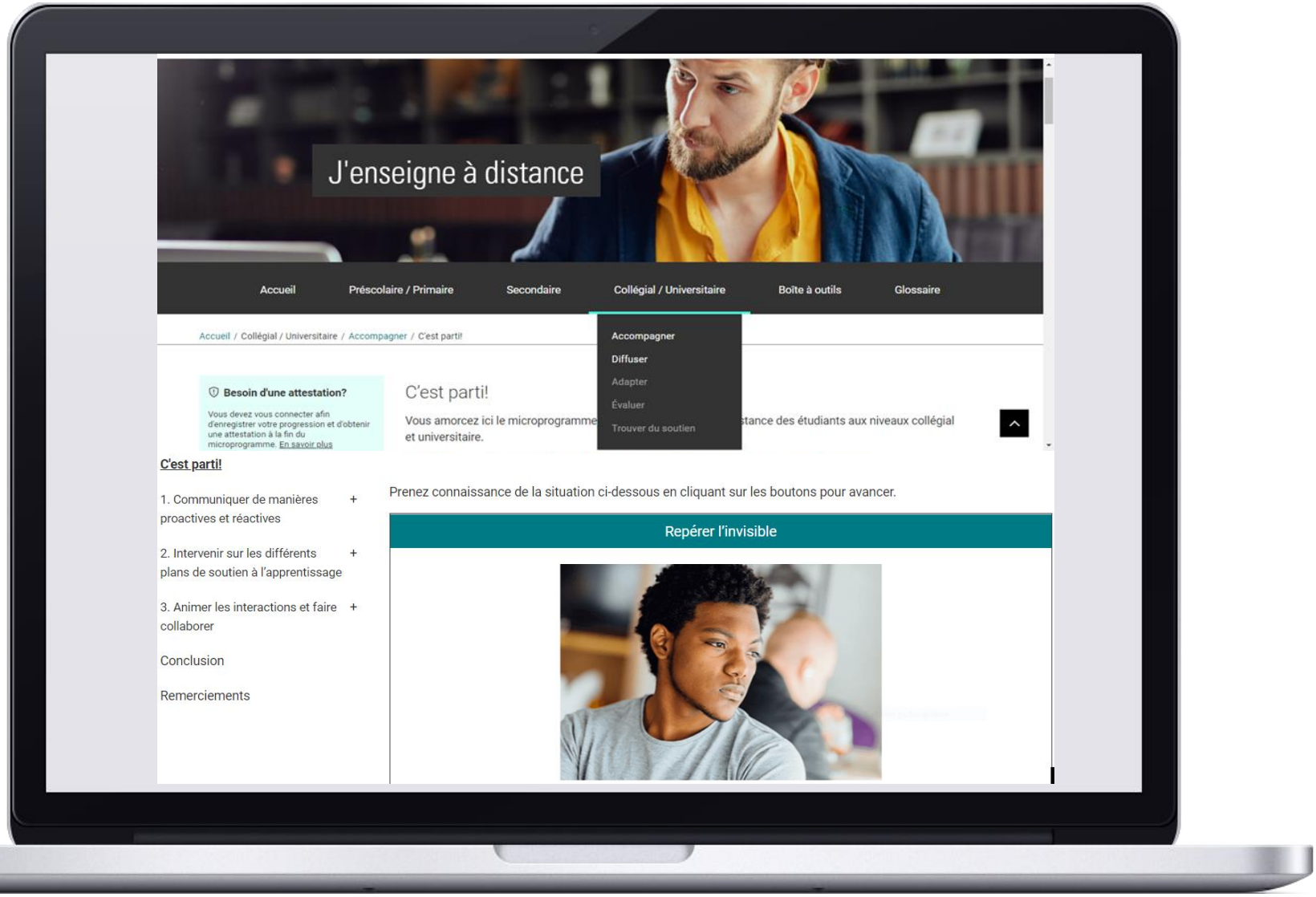
Québec

UNIVERSITÉ TÉLUQ



Partie Trois - La pandémie : changements et défis

https://jenseigneadistance.teluq.ca/

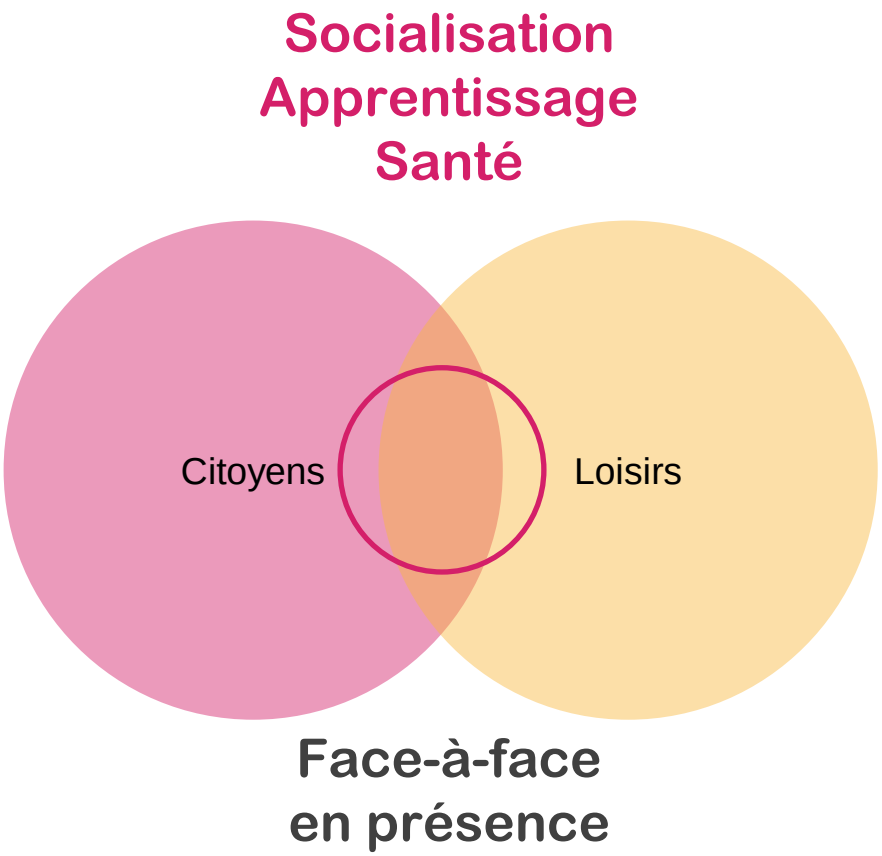


Partie Trois - La pandémie : changements et défis

Partage

Comment retrouver le lien social?

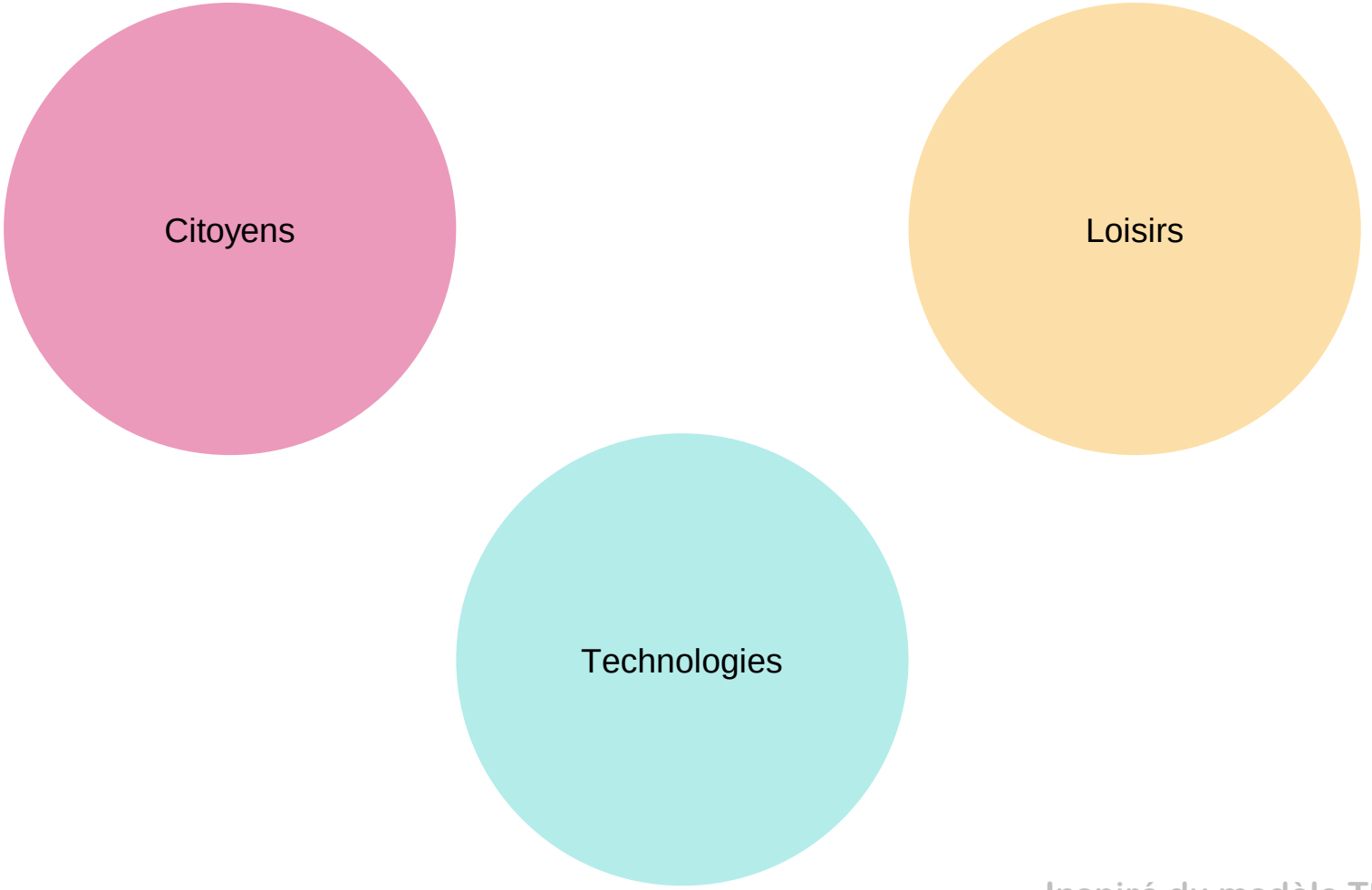
Quels rôles pour la technologie?



Inspiré du modèle TPACK

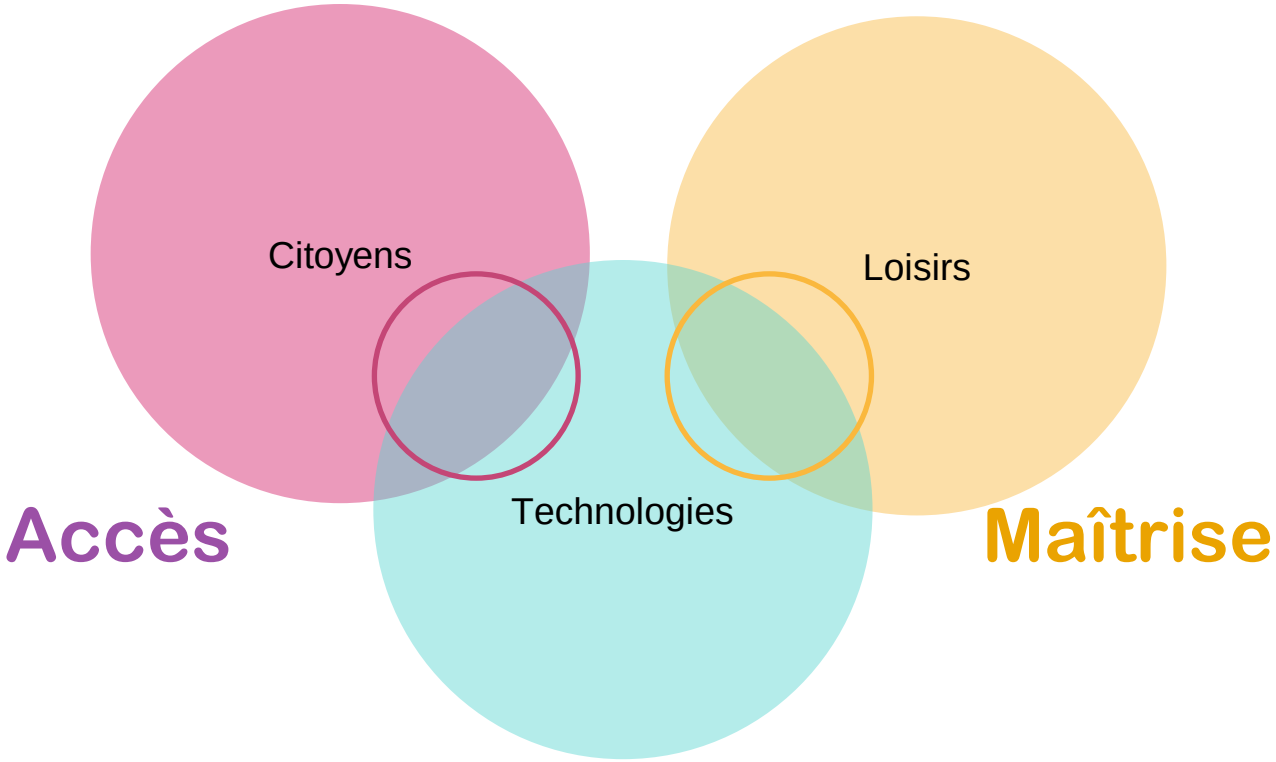
Inspiré du modèle TPACK

Partie Trois - La pandémie : changements et défis

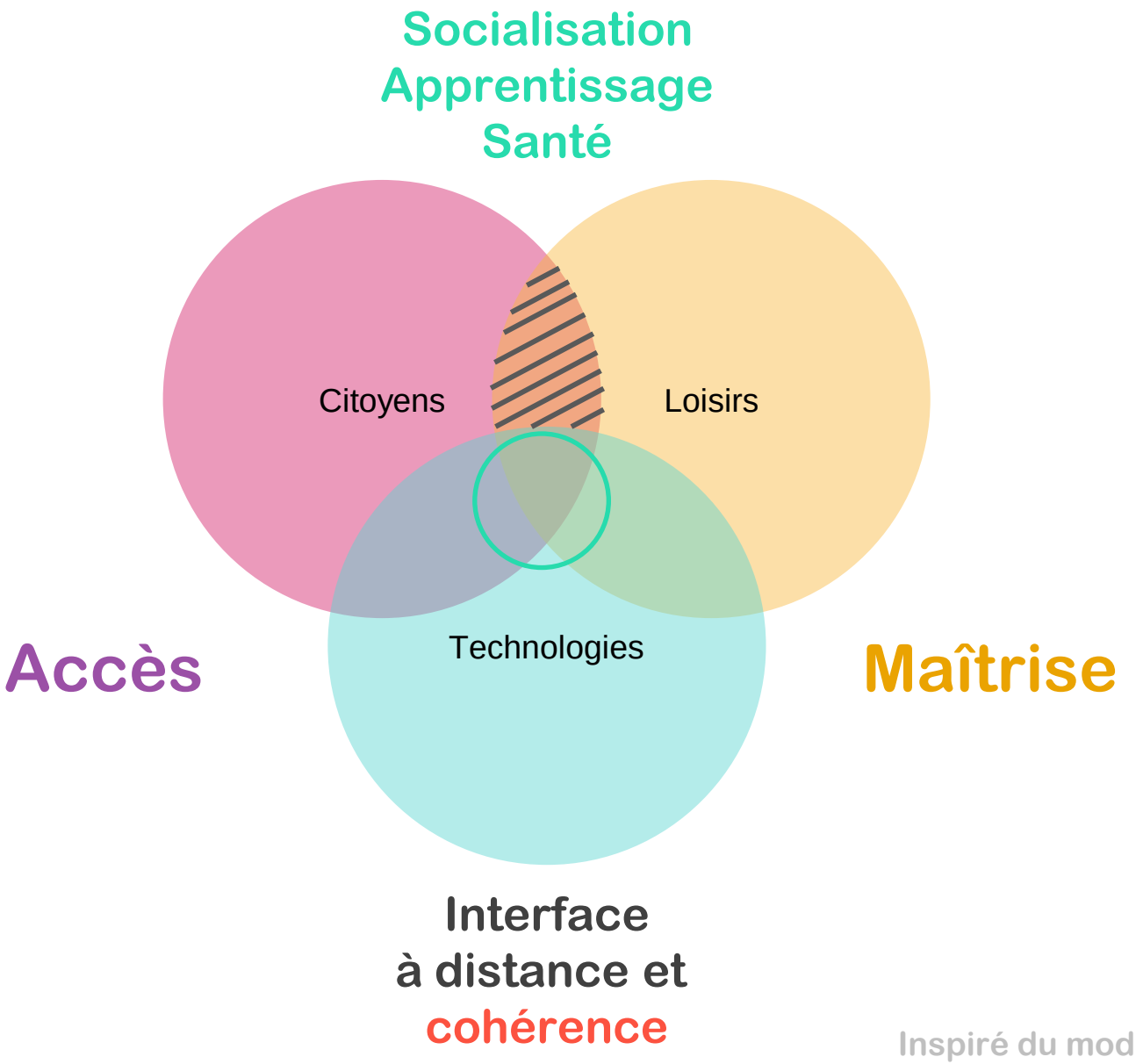


Inspiré du modèle TPACK

Partie Trois - La pandémie : changements et défis



Inspiré du modèle TPACK



Inspiré du modèle TPACK

Comment retrouver le lien social?

Quels rôles pour la technologie?

Dr. Ruben Puentedura

Le modèle SAMR (2010)

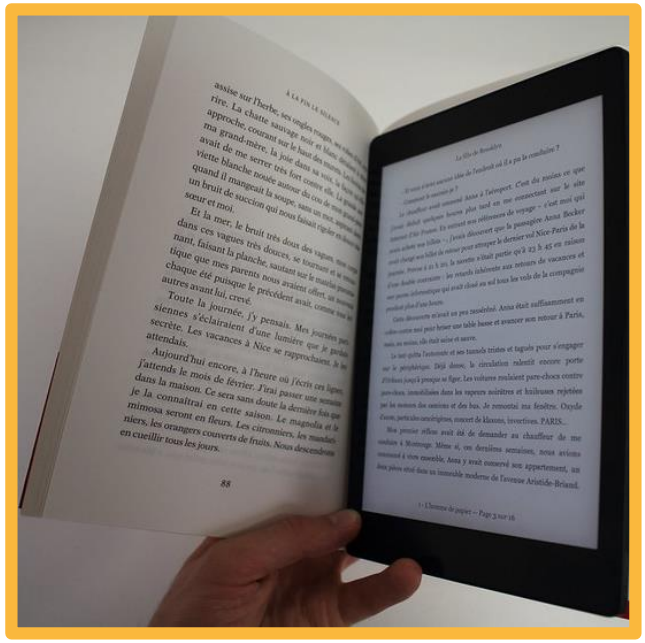
Substitution, Augmentation, Modification et Redéfinition

Amélioration

S

SUBSTITUTION
Le numérique ne fait que répliquer.
Aucun changement fonctionnel.

Le modèle SAMR



ActuaLitté, CC BY SA 2.0

Amélioration

S

SUBSTITUTION

Le numérique ne fait que répliquer.
Aucun changement fonctionnel.

Le modèle SAMR

A

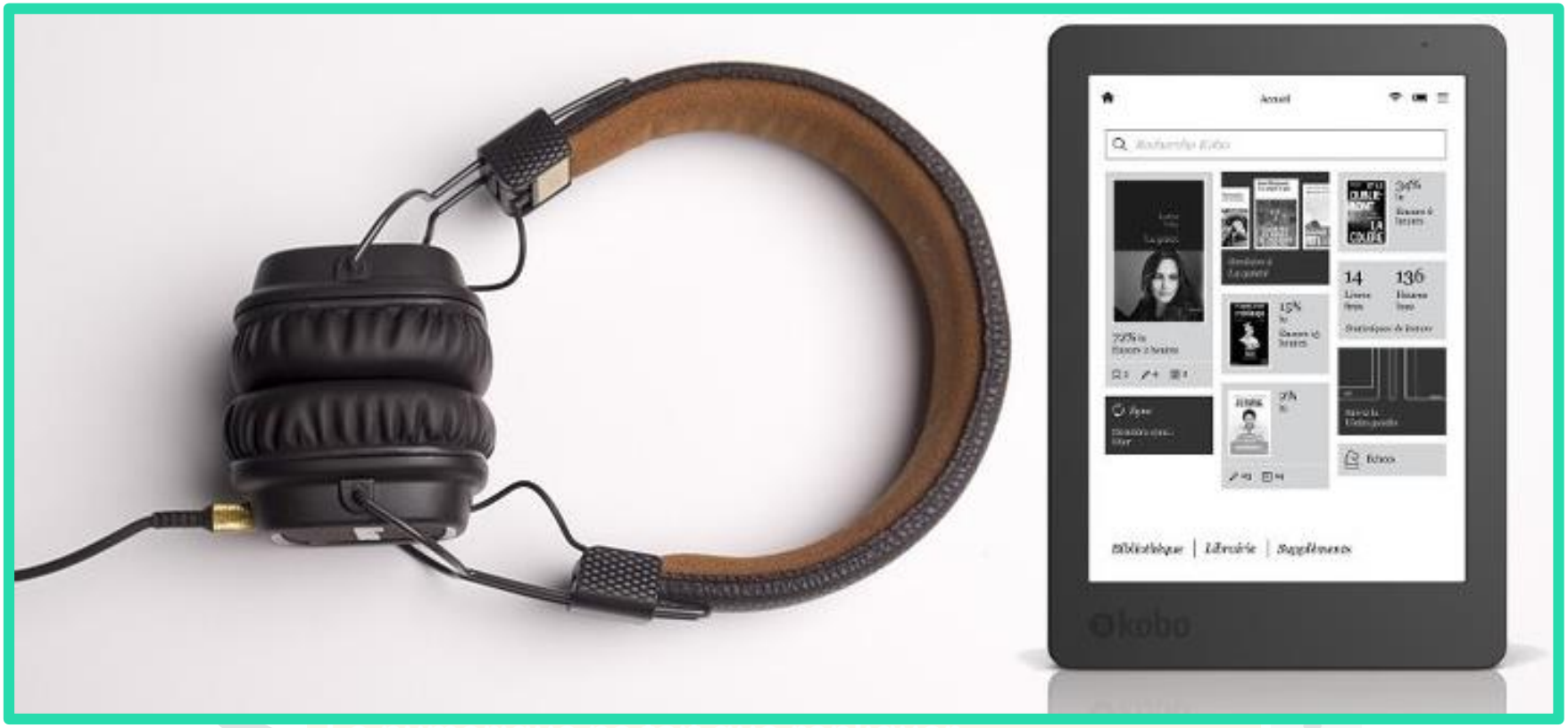
AUGMENTATION
Le numérique agit comme substitution directe d'outils. Amélioration fonctionnelle.

S

SUBSTITUTION
Le numérique ne fait que répliquer. Aucun changement fonctionnel.

Amélioration

Le modèle SAMR



S

Le numérique ne fait que répliquer.
Aucun changement fonctionnel.

http://www.liseuses.net

Le modèle SAMR

M

MODIFICATION
Le numérique permet une reconfiguration significative des tâches.

A

AUGMENTATION
Le numérique agit comme substitution directe d'outils. Amélioration fonctionnelle.

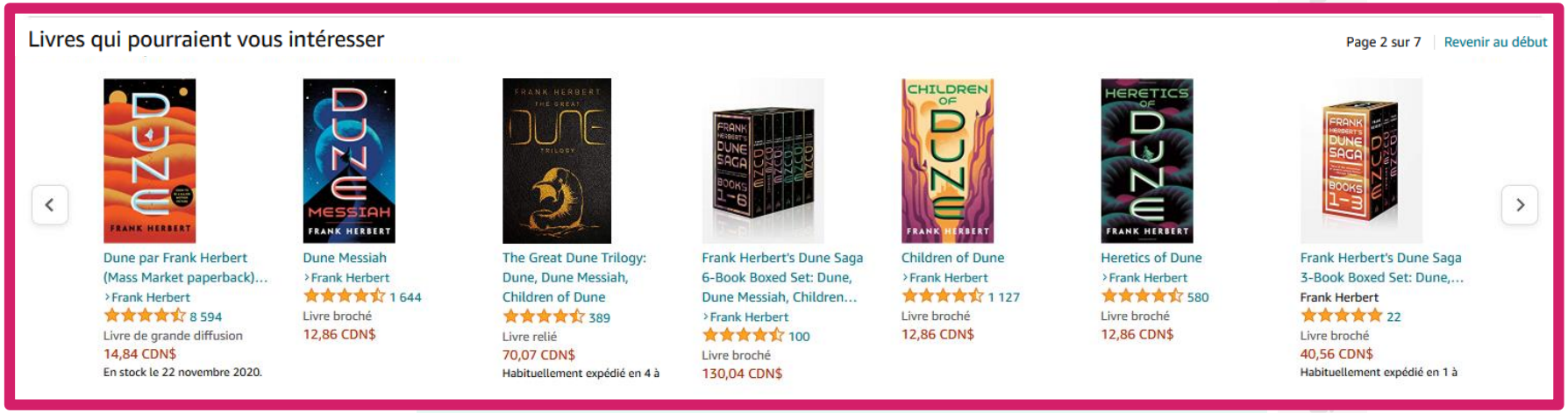
S

SUBSTITUTION
Le numérique ne fait que répliquer. Aucun changement fonctionnel.

Transformation

Amélioration

Le modèle SAMR



S

SUBSTITUTION

Le numérique ne fait que répliquer.
Aucun changement fonctionnel.

R — **REDÉFINITION**
Le numérique permet une nouvelle approche impossible avant.

M — **MODIFICATION**
Le numérique permet une reconfiguration significative des tâches.

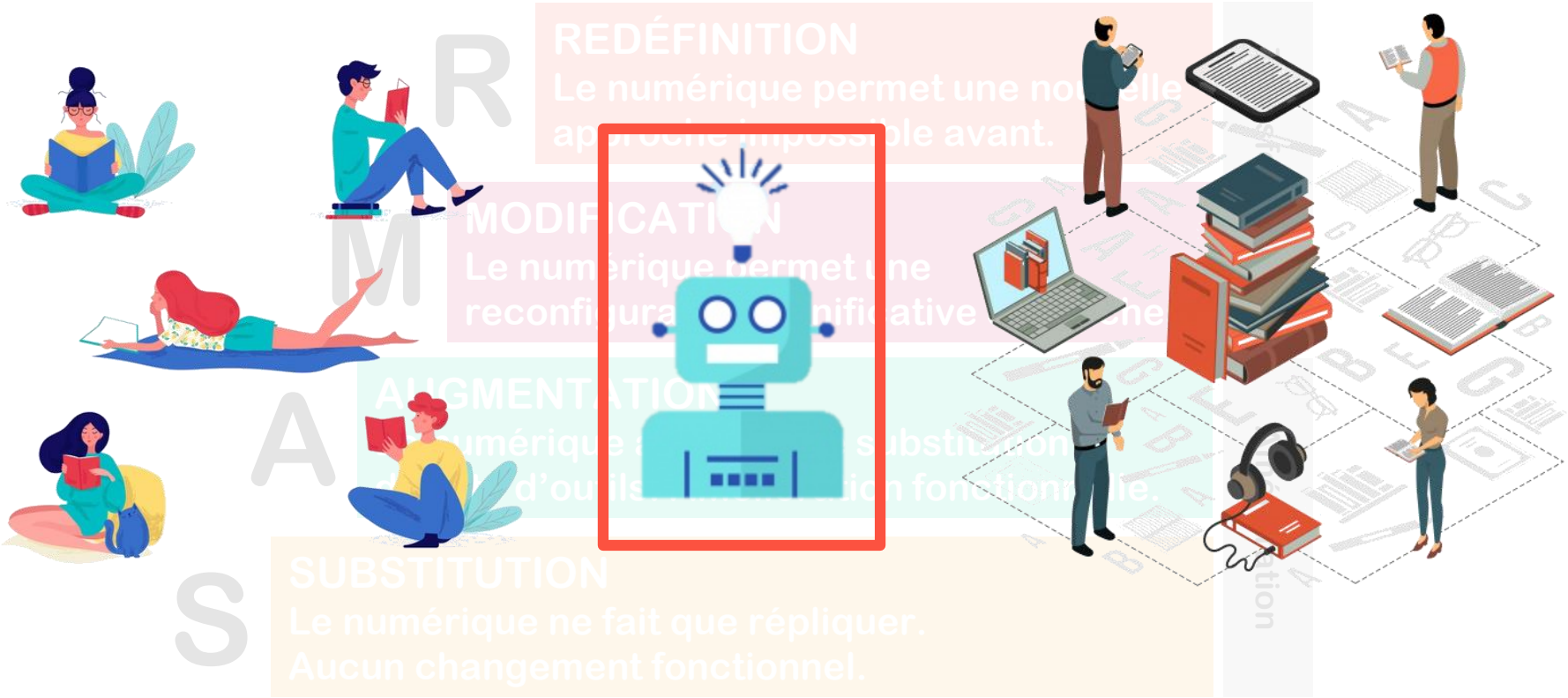
Transformation

A — **AUGMENTATION**
Le numérique agit comme substitution directe d'outils. Amélioration fonctionnelle.

S — **SUBSTITUTION**
Le numérique ne fait que répliquer. Aucun changement fonctionnel.

Amélioration

Le modèle SAMR



Le modèle SAMR

Partie Trois - La pandémie : changements et défis

Synchrone

Asynchrone

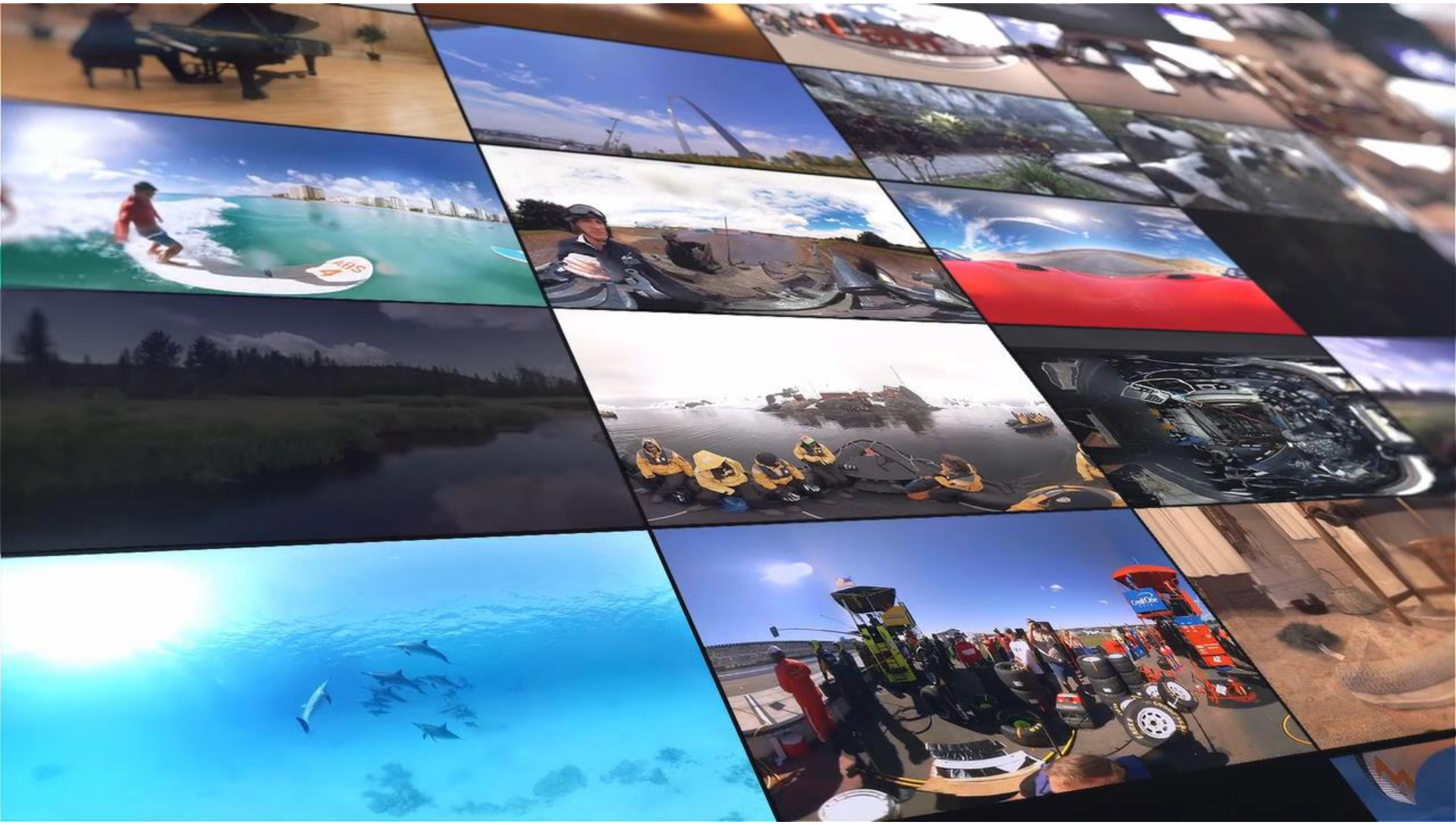
Mixte

Hybride

Comodale

Partie quatre
UN REGARD VERS L'AVENIR
… MAIS PAS SI LOINTAIN

RV : Réalité virtuelle

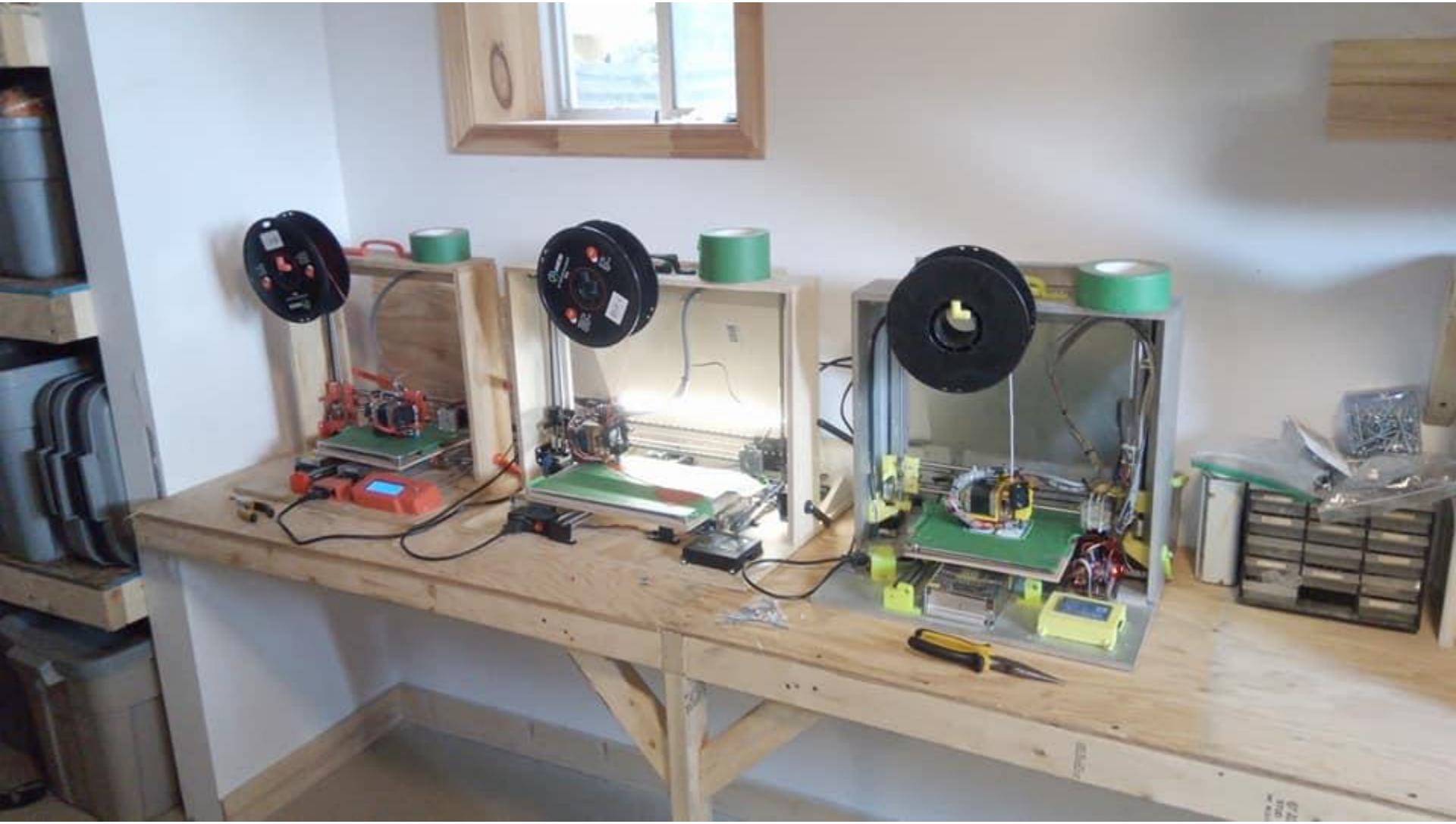


RV : Réalité virtuelle

RA : Réalité augmentée

Lü : espaces immersifs, interactifs et connectés

Fablab, hackerspace, Imprimante 3D, etc.

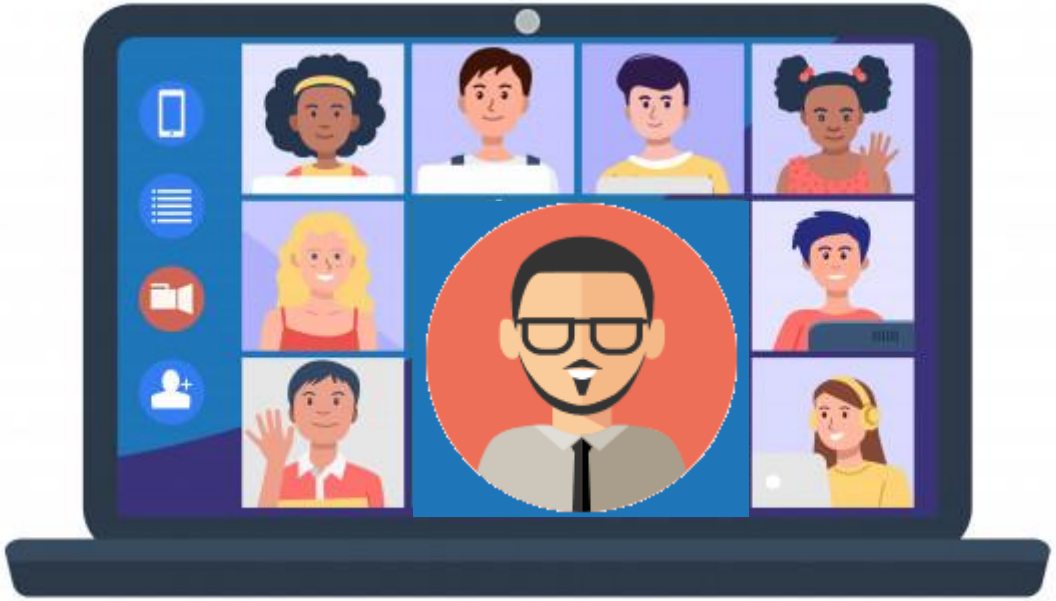


https://monmontcalm.com/

Beaucoup de technologies sont déjà présentes.
L'enjeu n'est pas de les utiliser (procédure), mais de trouver à les utiliser pour créer du lien communautaire, briser l'isolement, promouvoir la santé et la culture dans le respect des valeurs de votre milieu.

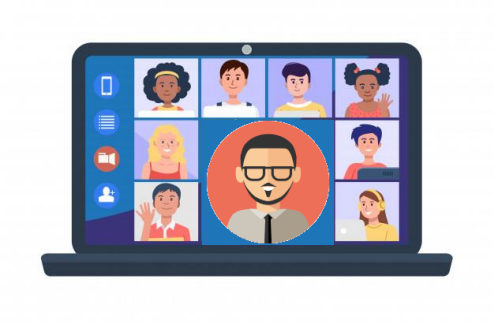
Source des images: https://www.freepik.com/

Partie cinq
L'ATELIER



zoom

breakout rooms



zoom
breakout rooms

- Formation des groupes
- Choix d’un porte-parole
- Délibérations avec les outils
- Partage du résultat

Partie Cinq – L'atelier

Formation des groupes

Choix d'un porte-parole

Délibérations avec les outils

Partage du résultat

1) Communautaire - Briser l'isolement

https://docs.google.com/document/d/1nmvz6-c8CIJZk27pi0Vs_Eian-nX32L1G6Mk8eUePWQ/edit?usp=sharing

2) Sportif - Rester actif

https://docs.google.com/document/d/1XYaO9bhcqfAhNaoee1B2M3mcDdOYuZt_jmyOEqXUHgE/edit?usp=sharing

3) Culture – Se développer

https://docs.google.com/document/d/1VMdSD7S5rldJ6k9qUABE1WH7vPfYwqdnB3OCzbqb4Mk/edit?usp=sharing

Partie Cinq – L’atelier

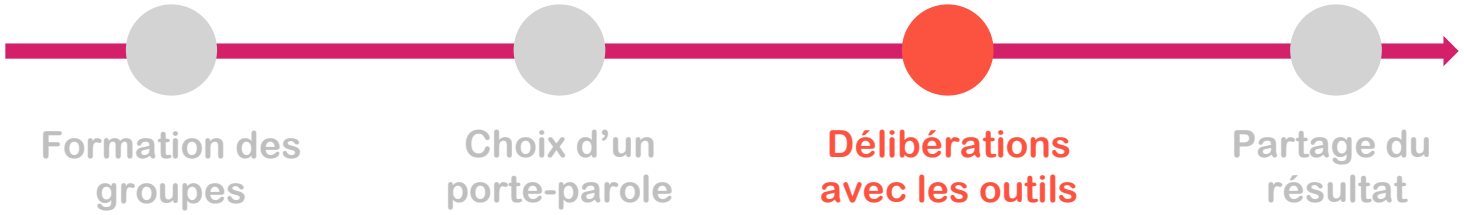
Formation des groupes

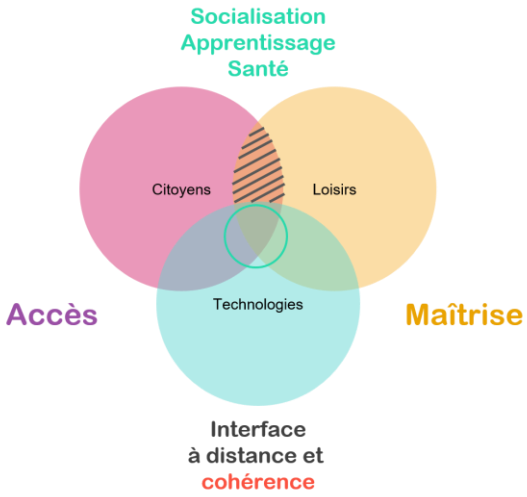
Choix d’un porte-parole

Délibérations avec les outils

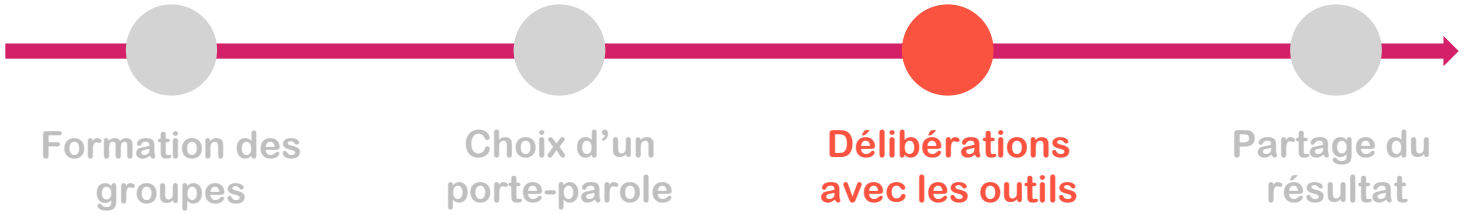
Partage du résultat

Partie Cinq – L'atelier





Partie Cinq – L'atelier



PROCÉDURE :

1. Choisir un problème ou une solution en lien avec le sujet du groupe.
2. Comment l'ajout d'une technologie peut-il permettre de reprendre l'activité?
3. Que demande l'ajout de la technologie? (Accès, Maîtrise, etc.).
4. De quel type (SAMR) est la technologie?
5. Pourrait-on aller plus loin? Avantages, limites, etc.

Partie Cinq – L’atelier

Formation des groupes

Choix d’un porte-parole

Délibérations avec les outils

Partage du résultat

Partie Cinq – Période de questions

Conférence annuelle
du loisir municipal

LA PETITE CALM 2020

Reprendre contact

MERCI

PATRICK PLANTE
PATRICK.PLANTE@TELUQ.CA
UNIVERSITÉ TÉLUQ

AQLM
Association québécoise du loisir municipal