

On SÉPAT à l'UQAT !

SYMPOSIUM D'ÉCHANGES PÉDAGONUMÉRIQUES
EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

3e Édition - 15 Mai 2026



Guide du participant

Horaire de la journée

Conférence d'ouverture

Présentation des animateurs.trices

Description des ateliers



On **SÉPAT** à l'UQAT !

SYMPOSIUM D'ÉCHANGES PÉDAGONUMÉRIQUES
EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

3e Édition - 15 Mai 2026

Horaire de la journée

8h à 8h30	Accueil et accréditation
8h30 à 8h45	Mot de Bienvenue
8h45 à 9h45	Conférence d'ouverture
9h45 à 10h	Pause et collation
10h à 12h	Ateliers du Bloc A
12h à 13h	Diner
13h à 15h	Ateliers du Bloc B
15h00 à 15h15	Pause et collation
15h15 à 15h45	Pecha Kucha
15h45 à 16h00	Objectivation
16h00	Fin de l'événement

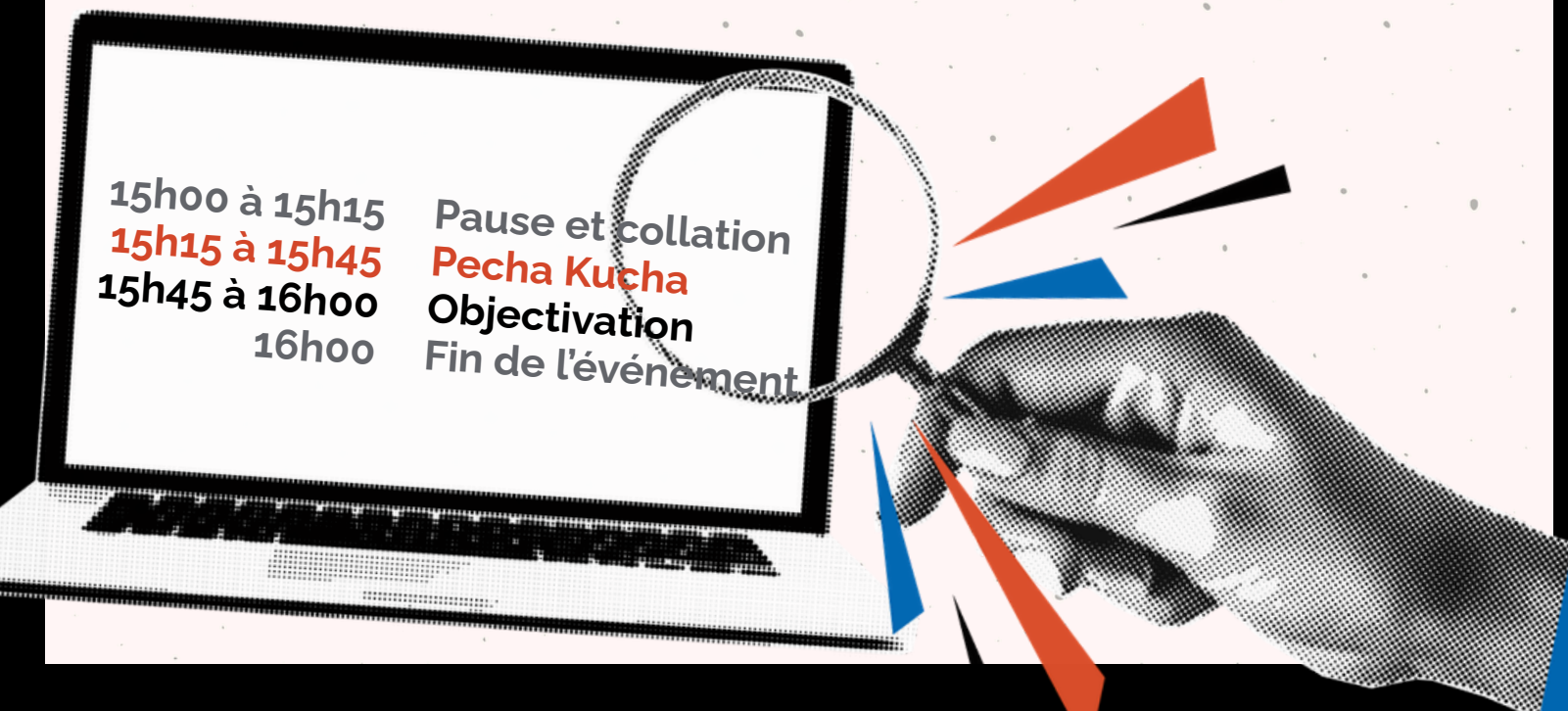
*À l'exception des ateliers, tous les événements de la journée se dérouleront à l'Atrium.

Qu'est-ce qu'un Pecha Kucha ?

Un Pecha Kucha est une présentation dynamique composée de 20 diapositives de 20 secondes chacune. En 6 minutes 40, vous obtenez un aperçu visuel et rythmé de l'essentiel d'un atelier, ce qui vous permet de découvrir rapidement ce que vous n'avez pas pu suivre durant la journée.

Tous les animateurs·trices de la journée prendront part à cette activité à la fin de la journée afin de vous offrir un tour d'horizon complet des ateliers.

Pour cet événement, nous adapterons légèrement le format : chaque présentation comptera 10 diapositives de 20 secondes, tout en conservant l'esprit concis, visuel et dynamique du Pecha Kucha.



Conférence d'ouverture

8h45 à 9h45

Le cerveau apprenant à l'ère numérique



Présenté par *MÉLISSA CANSELIET*

Cette conférence d'ouverture propose une exploration du cerveau apprenant à l'ère numérique, afin de mieux comprendre comment soutenir l'attention, la santé cognitive et le lien humain dans un monde technologique en constante accélération.

En revisitant ce qu'est l'intelligence, en examinant les défis que pose le numérique au fonctionnement du cerveau et en mettant en lumière l'importance du lien comme compétence essentielle du 21^e siècle, la conférence offre des repères concrets pour créer des environnements d'apprentissage plus équilibrés et profondément humains.

Mélissa Canseliet est neuroscientifique, experte en cyberpsychologie et conférencière chez adn | conférencier.e.s, où elle sensibilise aux impacts du numérique sur le cerveau et nos comportements. Formée en neurosciences et en psychopharmacologie, elle a mené quatre années de recherche à l'Université d'Oxford avant de se spécialiser en expérience utilisateur et en analyse des comportements numériques. Forte de plus de treize ans d'expérience dans l'industrie technologique — notamment chez Ubisoft, Faurecia, Samsung Ads et Mistplay — elle met aujourd'hui son expertise au service d'un numérique plus responsable. Auteure de Génération écrans et fondatrice de Humanet, elle explore avec passion la manière dont les technologies influencent notre attention, nos émotions et nos décisions, et accompagne les organisations dans la création d'environnements numériques plus humains.



Vos animateurs.trices

**Julie
Noël**



Julie Noël est conseillère pédagogique au Service national du Récit, domaine des langues. Cumulant plus d'une quinzaine d'années d'expérience en conseil pédagogique, elle accompagne différents intervenants du milieu scolaire pour soutenir le développement des compétences de français et des dimensions de la compétence numérique. Détentrice d'une maîtrise en littérature jeunesse, elle se passionne pour les pratiques pédagognumériques, les albums jeunesse et la multimodalité.



**Danny
Legault**

Danny Legault est conseiller pédagogique au Service national du RÉCIT et chargé de cours à l'UQAM, où il se consacre à l'intégration du numérique et à l'accessibilité universelle en éducation. Son expertise s'est développée à travers l'accompagnement direct des milieux scolaires, la conception de ressources inclusives et la formation d'enseignants à l'usage d'outils numériques adaptés. Reconnu pour sa capacité à rendre le numérique accessible et signifiant, il s'intéresse particulièrement aux approches qui favorisent la participation de tous les élèves, notamment ceux ayant des besoins particuliers. À travers ses interventions au RÉCIT et son enseignement universitaire, Danny contribue activement à faire évoluer les pratiques pédagogiques vers plus d'équité et d'inclusion.



Vos animateurs.trices

**Annie
Turbide**



Forte de 15 années d'enseignement dans diverses classes de la région de Québec, Annie Turbide a su enrichir son parcours par une expérience formatrice au MEES, où elle a animé des formations sur le programme d'éthique et culture religieuse. Aujourd'hui, elle met son expertise au service du Service national du RÉCIT, en jouant un rôle déterminant dans le développement de la personne. Passionnée par l'intégration d'outils numériques dans l'acte pédagogique, Annie explore avec rigueur et créativité les enjeux de l'ère numérique dans le contexte de l'école québécoise.



**Stéphanie
Rioux**

Après 15 ans d'enseignement des mathématiques au secondaire dans la région de Québec, Stéphanie Rioux s'est imposée comme une référence dans l'innovation pédagogique. Aujourd'hui, en tant que conseillère pédagogique au sein du Service national du RÉCIT dans le domaine de la Mathématique, de la Science et de la Technologie depuis 8 ans, elle repense et dynamise les pratiques éducatives. Fondatrice et administratrice du groupe Facebook « Les maths autrement », elle fédère une communauté passionnée et contribue activement à la transformation de l'apprentissage des mathématiques à travers tout le Québec.

Vos animateurs.trices

**Jean-Marc
Nolla**



Jean-Marc Nolla est professeur en sciences de l'éducation à l'UQAT, où il s'intéresse particulièrement à l'étude de la formation pratique sous l'angle de l'évaluation des apprentissages. Titulaire d'un doctorat en éducation, il mène des travaux portant sur l'analyse et la transformation des pratiques enseignantes, ainsi que sur l'agir éthique, incluant les dynamiques de collaboration en milieu scolaire. Son parcours l'a amené à travailler étroitement avec les milieux de pratique afin de mieux comprendre les conditions qui favorisent l'insertion professionnelle et la construction de l'identité enseignante. À l'UQAT, il met son expertise au service d'une formation ancrée dans la réalité du terrain et contribue activement aux réflexions sur l'évolution des pratiques pédagogiques au Québec.



**Laurent
Souchard**

Laurent Souchard est professeur en didactique des mathématiques à l'UQAT, au sein de l'Unité d'enseignement et de recherche en sciences de l'éducation. Ancien inspecteur pédagogique régional de mathématiques en France, il a accompagné de nombreux enseignants dans l'évolution de leurs pratiques et dans l'intégration d'outils numériques en classe. Ses travaux portent notamment sur les environnements informatiques pour l'apprentissage et sur la place des outils de calcul dans la formation. À l'UQAT, il met son expertise au service du développement professionnel des futurs enseignants et contribue activement à la réflexion sur l'enseignement des mathématiques au Québec.

Descriptions des ateliers

Bloc A - AM

10h00 à 12h00 - Atelier de 2 heures

A1 - Lire en 4D... avec le numérique !

Présenté par Julie Noël

Soyez créatifs avec vos élèves en leur proposant un carnet de lecture en format numérique. Cet outil offre de nombreux choix qui permettront aux élèves de démontrer leurs compétences. Vous pourrez également travailler les quatre dimensions de la lecture (composantes) tout en modélisant différentes stratégies et outils numériques. Des idées simples et motivantes !

L'atelier permettra de découvrir comment mettre en place un carnet de lecture numérique tout en intégrant l'enseignement des dimensions de la lecture dans un contexte technologique actuel. Vous explorerez aussi divers outils numériques pour aborder ces composantes autrement et aurez l'occasion d'expérimenter une activité de lecture collaborative.

A2 - Créer un jeu de société pour apprendre

Présenté par Danny Legault

Créer un jeu de société est un projet créatif qui permet de varier les productions des élèves. Cette approche constitue aussi une façon d'aborder les contenus de manière engageante et de favoriser l'apprentissage par le jeu. Les élèves développent leur pensée design en élaborant un concept du jeu, en développant un prototype et en matérialisant le tout dans un produit fini. L'intention finale est d'amener les élèves à concevoir un jeu pour réaliser des apprentissages en classe.

Descriptions des ateliers

Bloc A (suite)

A3 - IA et hypertrucages à l'école : développer la pensée critique

Présenté par Annie Turbide

Que ce soit dans la sphère politique, musicale ou dans les médias en général, les hypertrucages, facilités par les récentes avancées de l'intelligence artificielle générative, se font une place de plus en plus importante. Rarement anodines, ces formes de productions peuvent, de par leur nature, renverser le cours d'un événement. Comment l'écosystème scolaire peut-il être touché par ce phénomène grandissant? Quel est le rôle de l'école quant à l'éducation à l'hypertrucage?

Cette formation vise tout d'abord à mettre à jour nos connaissances sur ce phénomène grandissant. Elle se veut aussi une occasion de réfléchir à nos leviers pour agir quand des cas d'hypertrucages s'invitent dans nos milieux. Finalement, des pistes pour développer la compétence numérique des élèves et du personnel scolaire au regard des hypertrucages seront abordées.

A4 - Initiation à micro:bit en mathématiques

Présenté par Stéphanie Rioux

Donnez vie aux mathématiques dans votre classe grâce au micro:bit! Cet atelier vous montrera comment ce microcontrôleur simple d'utilisation peut transformer l'apprentissage des opérations de base, de la priorité des opérations et du vocabulaire mathématique à travers des défis d'initiation. Vous explorerez aussi les nombres aléatoires et les variables. Venez découvrir aussi une tâche d'exploration qui porte sur les suites arithmétiques. Que vous ayez accès aux micro:bit ou que vous utilisiez le simulateur en ligne gratuit, découvrez comment intégrer la programmation pour rendre les mathématiques interactives et stimulantes à travers des expériences d'apprentissage captivantes, ludiques et enrichissantes pour vos élèves.

Descriptions des ateliers

Bloc A (suite)

A5 - Atelier double : L'évaluation, maillon fragile des formations incluant le numérique : du mythe du plagiat aux enjeux de validité ET Analyse du comportement dans une séance de mathématiques

Présenté par Jean-Marc Nolla et Laurent Souchard

Dans cette première partie, Jean-Marc Nolla explore les défis que pose l'intégration du numérique dans l'évaluation des apprentissages, du primaire à l'université. Hybridation, traces numériques, validité des tâches, mythe du plagiat : il propose un regard critique sur les pratiques actuelles et ouvre des pistes pour repenser l'évaluation dans des contextes d'apprentissage variés et parfois fragilisants.

Dans la seconde partie, Laurent Souchard invite les participants à examiner un extrait vidéo d'une classe de mathématiques au secondaire. À partir de ces traces, ils construiront un protocole d'analyse permettant d'identifier les moments significatifs d'apprentissage et de mieux comprendre ce qui se joue réellement dans l'activité mathématique.

Descriptions des ateliers

Bloc B - PM

13h00 à 15h00 - Atelier de 2 heures

B1 - Vivre un véritable processus d'auteur... à l'ère du numérique

Présenté par Julie Noël

Expérimentez avec nous le potentiel du numérique en lecture et en écriture ! Les œuvres littéraires multimodales et les nombreuses ressources proposées vous permettront de vivre un réel processus d'écriture dynamique.

Laissez-vous guider pour soutenir à votre tour vos élèves dans le plaisir d'apprendre !

Un choix d'ateliers carrousels vous sera offert pour éveiller votre créativité : éléments multimédias, techniques d'auteur, lectures fascinantes, intelligence artificielle au service de l'apprentissage... Nous avons mis tout en œuvre pour captiver le lecteur et inspirer l'auteur !

Parce que nous sommes tous des auteurs...

B2 - Création de vidéo image par image

Présenté par Danny Legault

Cet atelier vous propose des activités et des outils en vue d'amener les élèves à développer leur créativité pour produire une vidéo. Plusieurs intentions de création sont possibles : raconter, expliquer ou prendre position. Nous vous présenterons une technique d'animation image par image à utiliser en classe pour aider les élèves à synthétiser leur compréhension d'un concept. Soyez sans crainte, les élèves produiront cette vidéo avec un appareil numérique, une chaise et un bureau, loin des studios hollywoodiens!

Descriptions des ateliers

Bloc B (suite)

B3 - La pensée critique à l'ère du numérique

Présenté par Annie Turbide

Compétence glorifiée par ce qu'elle permet d'aborder les enjeux modernes avec rigueur, la pensée critique apparaît comme une clé pour « naviguer avec lucidité dans un monde transformé par l'IA. » (rapport Prêt pour l'IA, 2024).

Facile à dire, mais est-ce un vœu pieux? Comment la pensée critique se développe-t-elle concrètement? Quelles particularités du monde actuel la rendent-elle, plus que jamais, importante? Quelles actions pédagogiques peuvent contribuer à son développement? Au menu : réflexions pédagogiques, apport de la recherche en éducation et transposition concrète dans la classe.

B4 - Rendre visible la pensée des élèves en maths et sciences avec Amplify Classroom

Présenté par Stéphanie Rioux

Amplify Classroom (anciennement Desmos Classroom) est l'outil numérique gratuit idéal pour transformer votre pédagogie et gérer dynamiquement votre classe de mathématique ou de science et technologie. Il vous permet de voir en temps réel le raisonnement de vos élèves, de partager leurs idées de manière anonyme, et d'adapter le rythme de la leçon (diriger le rythme, utiliser la fonction « Pause », gérer l'accès aux écrans) pour mieux soutenir ceux qui avancent rapidement et ceux qui ont besoin de plus de temps.

Découvrez le tableau de bord pour visualiser les réponses, offrir une rétroaction directe et ciblée, et collecter des traces numériques variées (audio, esquisses, captures d'écran) pour conserver les preuves de réflexion.

Cet atelier vous familiarisera avec l'interface enseignant, incluant la gestion des classes, l'affectation et l'organisation de vos collections d'activités, vous donnant ainsi les clés pour des leçons numériques interactives, dynamiques et optimales.

Descriptions des ateliers

Bloc B (suite)

B5 - L'IA en enseignement : comprendre, expérimenter, s'approprier

Présenté par Mélissa Canseliet

Plongez au cœur de l'intelligence artificielle et découvrez comment en faire un véritable allié pédagogique. Cet atelier vous offre un cadre clair pour comprendre ce que l'IA peut réellement apporter en classe, en s'appuyant sur des repères issus des neurosciences et sur vos propres pratiques. Vous verrez comment vos représentations influencent l'intégration des outils, puis vous passerez rapidement à l'action.

À partir de vos séquences pédagogiques, vous explorerez l'IA comme co-conceptrice : générer des variantes d'activités, préparer une rétroaction plus ciblée, automatiser certaines tâches répétitives ou encore adapter un contenu pour différents profils d'apprenants. L'expérimentation se fait directement « mains sur les touches », dans un environnement guidé et concret.

L'atelier se termine par la création d'une charte personnelle d'intégration, qui vous aide à identifier vos usages prioritaires, vos limites et vos premières actions à mettre en place. Une façon simple et structurée de repartir avec des pratiques applicables dès demain, éclairées et adaptées à votre réalité.