

Des projets technos pour motiver les élèves

Un dossier conjoint de l'Infobourg et de Carrefour éducation

Par Nathalie Côté

Dans les écoles primaires et secondaires de la province, les projets intégrant les technologies sont de plus en plus nombreux. Certains sont réalisés avec presque rien tandis que d'autres demandent que l'on sorte l'artillerie lourde. Quoi qu'il en soit, ils ont pour point commun d'initier les élèves à différents outils informatiques, de favoriser le développement de nouvelles compétences et surtout de susciter la motivation de la classe!

« L'utilisation de la technologie pour stimuler l'intérêt des élèves démotivés et engager tous les élèves de la génération numérique n'est plus une option, écrivent Carolyn Chapman et Nicole Vagle, auteures du livre *Motiver ses élèves* publié chez Chenelière Éducation. De nos jours, le cerveau est constamment sollicité par de nombreux outils et gadgets électroniques. Les élèves doivent se mettre en "mode veille" pour venir en classe. À l'école, il n'y a plus de jeux vidéo, d'écrans tactiles, de téléphones cellulaires ou de films d'action. Dans la plupart des classes, leur accès à Internet est limité et ils ne peuvent pas consulter librement MySpace, Facebook ou leurs blogues. Combien de temps ces élèves peuvent-ils supporter de rester assis, d'écouter ou de rester passifs? »

Pour ce dernier dossier de l'année, nous vous présentons donc quelques projets technologiques inspirants dont plusieurs peuvent être adaptés en fonction de la matière et de l'âge des élèves. De nouvelles idées qui pourront mijoter durant les vacances et, qui sait, faire des petits pour la prochaine année scolaire!

Se produire devant public

Les [médias sociaux](#) sont [très populaires chez les jeunes](#). Pas surprenant que plusieurs enseignants leur fassent de plus en plus de place en classe afin de stimuler l'intérêt de leurs élèves. Outre le fait que les jeunes sont friands de ces outils technologiques, le fait de diffuser à un large public les pousserait à fournir plus d'efforts dans leur travail. Ils ne sont toutefois pas les seuls outils à le permettre.

La classe sur Facebook

Une façon simple de le faire : publier le résultat de différents projets sur la page Facebook de l'école. C'est la voie empruntée par [l'école primaire anglophone St. Mary's](#), à Longueuil, dont la page a été créée grâce à la contribution de la [Fondation Mobilys](#). « Les élèves savent que les parents vont regarder les photos et les vidéos à la maison. Ils prennent ça très au sérieux et ils sont fiers », indique Danielle Laplante, une enseignante de première année en immersion française. L'initiative a aussi permis de renforcer le lien entre l'école et la maison et poussé les parents à s'engager davantage dans l'éducation de leurs enfants, un élément de motivation important pour eux. Alimenter une page Facebook est relativement simple, mais cela demande toutefois du temps. Il n'est pas rare que Mme Laplante consacre une partie de ses soirées à télécharger des documents sur le populaire réseau social. Outils nécessaires : un ordinateur branché à Internet, un compte Facebook et une caméra (photo et vidéo) pour les images.

La twittérature

Moins populaire que Facebook, le site de microbloguage [Twitter](#) est aussi en train de se tailler une place dans les classes. La [twittérature](#), une expression issue de la contraction des mots Twitter et littérature, a notamment remporté un grand succès auprès des élèves d'[Annie Côté](#), une enseignante de français de 5^e secondaire. Elle a mis à profit l'intérêt marqué des jeunes pour leur téléphone cellulaire pour les inviter à faire des devoirs sur le réseau social. Toutefois, n'importe quel appareil branché à Internet peut faire l'affaire. Il faut aussi un compte Twitter, bien entendu. Les jeunes devaient rédiger un texte de 140 caractères exactement sur un thème prédéterminé. Ses élèves étaient à ce point emballés qu'ils ont commencé à se donner des défis comme d'avoir une même lettre dans chaque mot ou, au contraire, d'en éviter une à tout prix ou encore s'imposer un mot à inclure dans leur devoir. Pour les élèves ayant plus de difficultés, le fait d'écrire de courtes phrases apparaissait comme une tâche moins décourageante. Les internautes ont été nombreux à suivre et commenter l'expérience et ils ont même été 200 à réaliser un « devoir » à l'invitation de l'enseignante!

Contribuer à une encyclopédie

Il n'y a pas si longtemps, les encyclopédies n'étaient que de gros volumes austères écrits par des spécialistes. Internet est venu démocratiser tout ça, notamment avec la création de Wikipédia, une encyclopédie collaborative. Tous peuvent contribuer à sa rédaction. [Martin](#)

[Baron, enseignant en histoire du Cégep de l'Abitibi Témiscamingue](#), a donc décidé d'y publier les travaux de ses étudiants dans le cadre du cours d'histoire socioculturelle des peuples autochtones. Un projet semblable pourrait aussi être réalisé avec des élèves plus jeunes. « J'ai remarqué que les étudiants se sont davantage investis puisqu'ils savaient que le fruit de leurs démarches serait publié, écrit-il. Au début de la session, il m'a semblé que la motivation des étudiants était semblable à ce que j'observe habituellement. Mais plus la date de publication approchait, plus la motivation et la fébrilité étaient grandes. Selon moi, les étudiants ont appris à critiquer les travaux des autres, mais aussi à s'autocritiquer. Ils se sont investis davantage dans leur production en raison des exigences plus spécifiques de recherche. »

Tout ce qu'il faut, c'est un ordinateur connecté à Internet. La plateforme de Wikipédia peut toutefois être rébarbative au départ. M. Baron a d'ailleurs eu un coup de main d'une conseillère pédagogique en technologies de l'information et des communications pour mener à bien son projet. Wikipédia explique sur son site son [fonctionnement](#) et la [procédure](#) pour publier des articles.

Dans la blogosphère

Publier un blogue est une autre façon d'écrire pour un public élargi. Des plateformes comme [WordPress](#) et [Blogger](#) offre d'héberger gratuitement des blogues (il existe aussi des versions payantes où la publicité est absente, notamment). Un [sondage](#) réalisé auprès de jeunes de l'école Les Compagnons-de-Cartier, à Québec, nous apprend que 93 % des élèves jugent que le blogue est une excellente façon de s'exercer à mieux écrire. D'ailleurs, 64 % avouent faire des efforts supplémentaires dans leurs travaux, car ils savent qu'ils pourront éventuellement les publier. Enfin, tous les répondants admettent faire plus d'efforts pour mieux écrire sur leur blogue que dans leurs travaux scolaires! Une [étude](#) réalisée auprès d'élèves de sixième année a aussi démontré que le blogue permettait de maintenir la motivation tout au long de l'année scolaire.

L'identité numérique

Chaque médaille a son revers! Publier les travaux publiquement expose aussi les jeunes à des commentaires négatifs. Certains enseignants et élèves ne sont pas à l'aise avec cette perspective. D'ailleurs, deux des élèves d'Annie Côté ont préféré envoyer leurs devoirs par courriel.

La grande présence de publicité sur les sites de médias sociaux, le fait [d'être «amis» ou non](#) avec ses élèves et le respect de la vie privée sont aussi d'autres questions auxquelles il faut s'attarder.

Collaborer avec le monde

Travailler en équipe avec des élèves d'une autre école est aussi très motivant pour les jeunes. Un exercice aussi simple qu'une [correspondance par courriel](#) entre deux classes de pays différents change la donne. Marie-Luce Dion, enseignante à l'école secondaire Bernard-Gariépy, de Sorel l'a expérimenté. Elle s'est inspirée d'un projet trouvé sur Internet pour proposer aux élèves de sa classe (et d'une autre ailleurs dans le monde!) l'échange d'une dizaine de courriels sur dix thèmes différents. Les jeunes étaient ravis d'en apprendre davantage sur le pays et la culture de leurs correspondants. Écrire une « vraie lettre » à un correspondant en chair et en os était beaucoup plus stimulant pour eux qu'écrire une lettre fictive à leur enseignante, remarque cette dernière!

Textes à plusieurs mains

Marie-Ève Gauron, enseignante à l'Externat Sacré-Cœur-de-Marie, à Québec, a plutôt privilégié [Twitter](#) afin que ces élèves de cinquième année entrent en contact avec une classe française. Les enfants se sont présentés ainsi que leur milieu en quelques gazouillis de moins de 140 caractères sur le compte de la classe et non sur un compte personnel. « Ensuite, chaque groupe devait composer un texte long sur l'autre classe et nous les avons partagés sur [Tumblr](#), une plateforme de blogue », explique Mme Gauron. À la suite du succès de l'expérience, les deux classes ont commencé à écrire des récits en collaboration.

Théâtre dans le cyberspace

Si les deux premiers projets sont relativement simples, la mise en place du premier [Festival de théâtre virtuel](#) a nécessité davantage de coordination et d'équipement (tableau numérique interactif (TNI), webcam, projecteur, micros, casques avec micro, haut-parleurs). Cinq classes d'adultes déficients intellectuels y ont effectué des prestations par visioconférence sur la plateforme Via et 425 spectateurs ont assisté virtuellement à l'événement, selon Line Henry, personne ressource en technologie au RÉCIT de la commission scolaire de Portneuf. Un véritable succès!

Mais le projet n'est pas né du jour au lendemain. Il y avait déjà quatre ans que les classes travaillaient en visioconférence. « Nous avons d'abord exploré les possibilités offertes par la visioconférence pour créer des activités qui ont permis à des élèves de différentes régions de travailler ensemble. *Speedating* pédagogique, fête virtuelle et théâtre virtuel figurent parmi les principales activités réalisées pour favoriser la communication des élèves, écrit [Andrée Deschênes, conseillère pédagogique](#). L'utilisation du virtuel, pour se préparer et jouer à distance des scènes théâtrales avec d'autres élèves d'autres régions, a permis de constater des effets positifs sur la motivation des élèves, l'estime de soi, les relations avec les pairs, la concentration, le travail collaboratif et l'expression de soi en contexte de communication virtuelle. »

Cercle de lecture virtuel

La visioconférence est aussi au cœur du [cercle de lecture virtuel](#), une initiative mise en place par des enseignantes du projet [École éloignée en réseau](#). Le cercle de lecture est composé de six élèves de trois classes différentes qui se rencontrent virtuellement chaque semaine, là aussi grâce à la plateforme Via. Les enfants doivent tous lire un même livre dans la bibliothèque en ligne puis le commenter en fonction de leur rôle respectif.

« Pour les garçons, j'ai remarqué qu'ils étaient davantage intéressés par la lecture sur ce médium. Ils sont plus en action d'autant que ce sont souvent des livres interactifs où l'on peut appuyer pour entendre différents sons. Il y a aussi des livres, pour les enfants en difficultés d'apprentissage, que l'on peut écouter. Ensuite, on va leur demander de lire seulement une phrase au lieu de tout le livre », souligne Lyne Clément, de l'école Hamelin en Estrie. Le fait de se faire des amis dans une autre école est aussi très motivant pour les jeunes, d'autant plus qu'ils fréquentent une petite école. Ce projet a d'ailleurs été primé par le ministère de l'Éducation.

Partir à la conquête du monde, un pas à la fois

Pour des idées de [télécollaboration](#) simples ou plus complexes, le site de [Prof Inet](#) est une véritable mine d'information. De plus, elle permet également le jumelage de classe à travers le monde!

Avant de se lancer dans des projets d'envergure, il faut prendre le temps de bien apprivoiser les différents outils. Les enseignants du projet [Écoles éloignées en réseau](#), qui utilise régulièrement la visioconférence, en savent quelque chose. Au départ, la plupart trouvent l'aspect technique assez lourd.

Qu'osse ça donne ?

« Qu'osse ça donne? », comme dirait Yvon Deschamps. La question est légitime. Savoir pourquoi ont fait quelque chose est assurément plus stimulant. Découvrir que son travail sera aussi utile à toute sa communauté, voire au reste du monde, voilà qui est hautement motivant.

Culture à l'écoute

C'est d'ailleurs l'ambition derrière le projet [Culture à l'écoute](#), du Récit. « En fin de parcours, il sera possible de produire un circuit touristique afin d'inviter les touristes à venir visiter le Québec », note-t-on. Pour y parvenir, des classes de toute la province mettent l'épaule à la roue. Elles sont ainsi invitées à créer des baladodiffusions qui sont ensuite regroupées sur un même site. Les élèves doivent faire découvrir au reste du monde leur environnement culturel immédiat. Pourquoi ne pas aussi découvrir le Québec en écoutant les productions des autres par la suite?

Selon qu'on enregistre sur un appareil mobile ou un ordinateur, plusieurs logiciels peuvent être utilisés. Tous les détails pour participer à ce grand chantier pédagogique et touristique sont mentionnés sur le [site du projet](#).

Application touristique

Un autre projet technopédagogique touristique a aussi vu le jour en 2011 : la création d'une application touristique pour la ville de Dundas, en Ontario. Le projet, qui a remporté le [prix Ken Spencer](#), est toutefois beaucoup plus complexe. La classe de 6^e année de [Heidi Siwak](#) a travaillé en collaboration avec des programmeurs Web d'Australie et de Finlande et d'une artiste des médias électroniques de New York. « Dès le départ, les élèves se sont aperçus que ce projet était différent et s'y sont engagés à fond. Ils avaient de véritables destinataires, mais ont pris conscience que leur travail serait rejeté s'il n'était pas conforme aux normes d'Apple. Intrinsèquement motivés, les élèves ont développé leur sens de l'éthique professionnelle, manifesté la capacité de prendre des décisions difficiles et entrepris de réaliser un travail de grande qualité », témoigne l'enseignante. Les enfants ont travaillé en temps réel avec les experts grâce à un blogue, à Twitter, à Skype, à un wiki et au courriel.

Des jeux éducatifs

Une autre initiative dont la qualité a été soulignée par l'organisation des prix Ken Spencer est la création de [huit applications de jeux éducatifs](#) par des élèves de 3^e et 10^e année de la Mother Teresa Catholic High School. Les jeux ont été créés en fonction du curriculum de 3^e année. Ainsi, les plus jeunes étaient les « experts » de la matière tandis que les plus âgés étaient les « pros » de la programmation. Il leur a fallu plusieurs mois pour « livrer la marchandise »! « Il a fallu une semaine pour créer des choses comme un simple bouton, avec maints débats et discussions sur sa taille, son aspect et ce qui arrivait quand on le touchait », mentionne l'enseignant. Mais les jeunes ne se sont pas découragés. « On dit

souvent aux enseignants que l'apprentissage devrait être collaboratif, en groupe, basé sur des projets et axé sur des résultats dans le monde réel. Le problème, c'est que les classes n'ont habituellement qu'un enseignant comme "client". En ayant des vrais clients, de vraies dates d'échéance et une évaluation des résultats par un tiers indépendant, tout peut changer. »

Pour trouver d'autres idées inspirantes, vous pouvez aussi consulter la liste des autres projets récipiendaires des [prix Ken Spencer](#).

Le jeu, c'est sérieux

Apprendre en s'amusant, c'est beaucoup plus agréable. L'idée n'est pas nouvelle, [le concept était déjà évoqué au XVe siècle](#) ! Ce qui est moins évident toutefois, c'est la manière de s'y prendre pour que les apprentissages deviennent ludiques.

Un rallye électronique

[Isabelle Goyette](#), une enseignante de français de première secondaire aurait pu se contenter de demander à ses élèves de faire des recherches sur des artistes québécois. Elle les a plutôt mis au défi de rédiger des questions (et les réponses!) afin d'en faire un rallye. Les jeunes ont utilisé [Etherpad](#) afin d'expérimenter l'écriture collaborative. Ensuite, l'enseignante a [génééré des codes QR](#) avec les questions. Il ne restait plus qu'à les disperser un peu partout dans l'école. Puisqu'elle enseignait à deux classes, les questions de la première ont été soumises à la seconde et vice versa. Quand les jeunes ne connaissaient pas une réponse, ils devaient la trouver sur Internet.

Quelques ordinateurs suffisent pour la préparation. Mais des appareils mobiles sont nécessaires pour lire les codes QR durant l'activité. Les jeunes qui en possédaient un, soit environ un sur trois, les ont donc amenés et des équipes ont été formées. La lecture des codes QR ne nécessite pas de connexion WiFi une fois l'application installée. L'activité peut être réalisée dans différents autres contextes tant qu'on a accès à des appareils mobiles.

Les jeux sérieux

Plus simple encore : initier les jeunes aux jeux dits sérieux que l'on retrouve sur Internet. Si les jeux vidéo ont mauvaise presse parce qu'ils poussent certains jeunes à passer trop de temps devant l'écran, l'aspect pédagogique de certains d'entre eux pourrait bien leur redonner leurs lettres de noblesse.

Tous les jeux vidéo ne sont pas des « jeux sérieux », loin de là! Mais on en retrouve de plus en plus. Au Québec, [Sciences en jeu](#) en a notamment développé plusieurs. Une [étude](#) menée par des chercheurs de l'UQAM sur l'un d'entre eux, Mécanika, a même démontré que les jeunes avaient mieux retenu les notions qu'avec un enseignement traditionnel. « Nous nous sommes aperçus que même sans la supervision d'un professeur, en jouant à Mécanika, les jeunes ont appris plus rapidement les concepts de physique mécanique, et ce, de manière plus autonome. La recherche démontre également que les élèves ont mieux retenu ces concepts, même un mois après avoir reçu la théorie et joué au jeu. Ils ont aussi eu plus de plaisir à apprendre », mentionnent les chercheurs dans une entrevue au journal L'UQAM.

Pour en savoir trouver des jeux sérieux et en apprendre davantage à ce sujet, vous pouvez consulter le [dossier complet publié par Infobourg et Carrefour éducation](#) l'an dernier.

Parents inclus

L'impact positif important de l'engagement des parents dans la [réussite scolaire](#) et la motivation de leur enfant a maintes fois été démontré. Un enfant encouragé par ses parents a sans aucun doute une attitude plus positive face à l'école. Favoriser cet engagement n'est toutefois pas toujours évident. Un projet simple comme de créer une page Facebook pour la classe peut avoir un effet bénéfique.

La classe s'expose

Inviter les parents à l'école est une autre façon de les amener à s'intéresser au travail de leur enfant. C'est ainsi qu'une enseignante a eu l'idée de mettre en place une exposition bien spéciale : chaque œuvre était accompagnée d'un code QR! Au préalable, les élèves avaient été invités à enregistrer une courte capsule sonore dans laquelle ils décrivaient le personnage de leur œuvre : un cochon! L'enseignante a utilisé l'application [Audioboo](#) sur iPad pour enregistrer les petits. On peut aussi l'utiliser avec un ordinateur, à condition d'avoir un micro bien entendu! Une fois les capsules en ligne, il ne restait plus qu'à générer des codes QR pour chacun des liens sur le site [Kaywa](#), à les imprimer et à les coller sur les œuvres! Les parents étaient ensuite invités à visiter l'exposition... avec leur téléphone intelligent! L'initiative a depuis été reprise dans d'autres contextes avec des élèves plus âgés. Le hic, bien sûr, c'est que tous les parents n'ont pas nécessairement un téléphone intelligent. Il faut pouvoir offrir une solution de rechange, sinon les élèves pourraient être bien déçus.

Un club de lecture papa/garçon

Viviane Paiement, bibliothécaire, et Raymonde Lapalme, orthopédagogue, de l'école Chanoine-Armand-Racicot de Saint-Jean-sur-Richelieu ont mis sur pied un projet tout simple pour les garçons dont « le désintérêt pour la lecture est manifeste ». Ainsi, une dizaine de jeunes de première secondaire ont été recrutés par les enseignants et l'orthopédagogue pour créer un club de lecture secret! Puis les jeunes ont dû inviter un adulte masculin (père, beau-père, grand-père, etc.) pour une « soirée de gars » à l'école. Au menu : lecture interactive en groupe puis lecture en duo... à l'écran! « Cette dernière s'est faite sur des ordinateurs tactiles dans un laboratoire attenant à la bibliothèque de l'école. Sur les écrans : des extraits de feuilletage en ligne, des articles tirés de la banque de données *Repères*, une page de bande dessinée numérisée, bref des textes intéressants les garçons. Une piste de discussion a aussi été fournie, explique Mme Paiement. Voir les duos hommes-jeunes partager leur courte lecture et avoir un moment de complicité ensemble a été un coup de cœur de la soirée, mais aussi de l'ensemble du projet. »

Programmer en famille

Le dernier projet n'a pas été réalisé dans un cadre scolaire, mais il pourrait très bien l'être. Les « [coding goûter](#) » (une initiative... française!) consistent à réunir parents et enfants afin de faire de la programmation en prenant un goûter. Il ne s'agit pas d'un cours, mais d'un moment où tout le monde bidouille et apprend ensemble. Il faut toutefois au moins un spécialiste de la programmation dans le groupe pour donner un coup de main. Sans surprise, l'expérience a attiré plusieurs parents qui travaillent en informatique.

L'aventure nécessite des ordinateurs avec des logiciels de programmation installés comme [Scratch](#), [Robozzle](#) ou [Game Salad](#). L'expérience est aussi rendue plus sympathique avec un projecteur où chacun peut montrer son travail à tour de rôle. Au cours d'un autre événement, des robots en Lego ont été programmés. Évidemment, des kits de [Lego Mindstorm](#) sont alors nécessaires.

Métro-boulot-dodo... école

La difficulté, avec ce type d'activité, est évidemment de coordonner l'horaire de chacun. Avec la course métro-boulot-dodo, les parents sont bien souvent déjà surchargés. À moins de s'adresser à un petit groupe de parents très motivés, il vaut peut-être mieux ne pas demander un investissement en temps trop important aux parents si l'on souhaite que l'activité soit un succès.

Des projets... gagnants!

La perspective de se mesurer à d'autres jeunes ou de mettre la main sur un prix peut pousser certains élèves à fournir un effort supplémentaire.

Festival de robotique

Parmi les nombreux concours destinés aux élèves, le premier [Festival de robotique](#) qui s'est déroulé à Montréal ce printemps a remporté tout un succès. Plus de 1800 jeunes de 67 écoles ont participé aux différentes compétitions où la programmation de robots était à l'honneur. La compétition s'adresse aux élèves de 9 à 18 ans, mais des plus jeunes ont aussi exposé leur création lors de l'événement. Dans le cadre du projet, des enseignants ont été formés. Des mentors et des experts ont aussi donné un coup de pouce aux jeunes. Plusieurs partenaires, dont de grandes entreprises, appuient le projet. Plus d'un million \$ ont ainsi permis de financer les programmes de robotique dans les écoles et l'organisation du festival.

À l'école du Grand-Héron, à LaSalle, des classes régulières de deuxième et cinquième année ont été jumelées avec des groupes d'adaptation scolaire afin de programmer des robots. « Au début, les élèves se sentaient incapables d'arriver à construire et programmer des robots. Mais ils ont constaté qu'ils pouvaient le faire et en sont sortis grandis. Ils ont davantage confiance en eux, constate Marie-Ève Turcotte, enseignante de deuxième année. Les enfants sont aussi plus motivés, surtout ceux qui ont des difficultés d'adaptation. Pour une fois, ils vivent du succès et non un échec. »

Cliquez pour moi

Depuis quelques années, le concours [Cliquez pour moi](#) est aussi fort populaire et plus simple! Tant les élèves du primaire que ceux du secondaire sont invités à participer. Ils doivent soumettre sur le site une proposition pour améliorer concrètement une situation qui les préoccupe, que ce soit dans leur communauté ou à l'international. La proposition doit comprendre un texte argumentatif, un slogan et une pancarte et être déposée sur le site du concours. Ensuite, les enfants peuvent en débattre et finalement voter pour leur proposition favorite parmi la sélection du jury. Le tout se déroule en ligne.

Histoires collectives

Écrire une histoire avec le « père d'Amos Daragon », Bryan Perro? Voilà ce que proposait l'Association canadienne d'éducation de langue française aux jeunes l'hiver dernier. Les élèves du primaire et du secondaire devaient poursuivre des histoires dont l'introduction avait été rédigée par un écrivain connu. Tout ce qu'il faut, ce sont des ordinateurs avec un traitement de texte et une connexion Internet pour l'envoi du document. Un seul texte par classe est admis. En tout, le concours comportait trois étapes de rédaction et tous les textes étaient publiés en ligne. Quelque 210 classes y ont participé. La [prochaine édition du concours](#) débutera en octobre!

Conclusion

Tous ces projets ne constituent pas une liste exhaustive des nombreuses initiatives technopédagogiques réalisées dans les écoles chaque année. Certains enseignants sont très créatifs quand vient le temps de lancer de telles initiatives.

Mais avant de se lancer dans l'aventure, il faut s'assurer que le projet soit techniquement réalisable avec l'équipement disponible. Vient ensuite la question des compétences technologiques. Les enseignants moins férus d'informatique peuvent demander un coup de pouce aux conseillers pédagogiques ou à la personne-ressource du RÉCIT de leur commission scolaire, à leurs collègues et même à leurs élèves. Ces derniers sont souvent très débrouillards et bien fiers de pouvoir « en montrer » à leur prof! Marie-France Fortin, qui a introduit la tablette numérique dans sa classe en septembre dernier, n'hésite pas à collaborer de cette façon avec ses élèves. « Chaque élève doit devenir super compétent dans une application, il devient LE spécialiste. Par exemple, j'ai deux élèves dont le travail était d'explorer une application pour la prise de note et de l'expliquer aux autres », expliquait-elle en [entrevue à l'Infobourg](#) en début d'année.

Pour poursuivre votre tempête d'idées, vous pouvez dénicher plusieurs projets sur les sites de [Carrefour éducation](#), [Prof Inet](#) et du [RÉCIT](#).

Quelques sources d'inspiration supplémentaires :

[Création de contes numériques](#)

[Réalisation d'un flash mob](#) ou d'un [lip dub](#)

[Un cercle de lecture et d'écriture virtuel](#)

[Un festival de film](#)

[Une ligne du temps musicale](#)

[Le cinéma dans une classe TED](#)

[Un journal virtuel](#)

[Une soirée du hockey pas comme les autres](#)

[La classe la plus techno au pays](#)

[Ces enseignants qui twittent](#)

[Les médias sociaux font leur entrée dans les classes](#)

[Enseigner à l'ère des hackers](#)