Catalogue de développement professionnel Apple

Octobre 2013

Table des matières

Comment profiter au mieux de vos produits Apple 2

Les bases 3

Premiers pas avec iPad 3

Studio de création multimédia ultra-mobile / Créativité avec iOS 4

Public 4

Apps de productivité sur iOS 5

iOS pour la direction ou le personnel administratif 6

Premiers pas avec un Mac 7

iLife : favoriser la créativité en classe 8

iWork : applications de productivité sur Mac 9

Création de contenu avec iBooks Author 10

Distribuer et publier des contenus avec iTunes U Course Manager 11

Outils de collaboration et d'échange 12

L'iPad pour l'apprentissage 13

Atelier : Simulation de classe avec l'iPad et réflexion sur les usages 14

Le programme 15

Perfectionnement de la langue et maîtrise de la lecture et de l'écriture 15

Français 16

Mathématiques 17

Sciences 18

Sciences sociales 19

Accessibilité sur iOS 20

Challenge Based Learning 21

Le soutien 22

Appréhender et planifier (iOS) 22

Comment profiter au mieux de vos produits Apple

Apple a créé une série d'ateliers sur site animés par des formateurs indépendants pour vous aider à profiter au maximum de vos produits Apple. Ces ateliers pratiques peuvent durer un ou deux jours et seront adaptés aux besoins spécifiques de votre établissement. Ils sont conçus pour vous permettre d'utiliser au mieux vos produits Apple afin d'optimiser l'enseignement et l'apprentissage.

Par des enseignants pour des enseignants.

Tous les formateurs de Développement professionnel Apple sont eux-mêmes des enseignants. C'est ce qui rend leur point de vue si précieux : ils savent ce qui est important en classe, et peuvent ainsi veiller à ce que vous appreniez à vous servir de vos produits Apple de façon optimale, pour vous et vos élèves. Nous avons créé des ateliers dans les catégories suivantes :

Les bases
Axés sur les compétences technologiques, ces ateliers de base permettent aux enseignants de gagner en confiance et d'intégrer facilement les produits Apple dans leurs stratégies pédagogiques.

Le programme
Ces ateliers orientés sur le programme permettent aux enseignants d'appliquer leurs compétences sur les produits Apple à des matières et des disciplines particulières, afin d'assurer à leurs élèves un enseignement efficace et personnalisé.

Le soutien
Ces ateliers destinés aux directeurs d'établissement et aux décisionnaires en matière d'enseignement s'attachent à des sujets essentiels pour la réussite, comme savoir appréhender et planifier.

Détails complémentaires

- Les ateliers peuvent accueillir entre 16 et 20 participants.
- Réservés aux achats institutionnels/de groupe.
- Les ateliers sont animés par des formateurs indépendants sélectionnés et agréés par Apple.
- Les ateliers d'une journée peuvent être scindés en deux séances d'une demi-journée pour accueillir plusieurs groupes.
- Les ateliers sont flexibles : vous pouvez discuter des modalités d'organisation avec votre animateur Développement professionnel Apple après l'achat.

Pour plus d'informations

Pour en savoir plus sur le Développement professionnel Apple et trouver un animateur agréé, contactez votre équipe Apple Éducation ou un Apple Solution Expert - Éducation, qui se feront un plaisir de vous conseiller*.

Pour trouver votre Apple Solution Expert - Éducation, consultez la page :

http://www.apple.com/fr/buy/ase/education

* Veuillez noter que l'animateur agréé est indépendant d'Apple et qu'il n'est ni employé ni agent d'Apple. L'animateur agréé est seul responsable de l'animation des ateliers APD mentionnés dans ce catalogue.

Les bases

Premiers pas avec iPad

Programme

Les bases d'iOS

- Orientation de l'appareil
- Navigation
- Apps
- iBooks
- iTunes U et ressources d'apprentissage
- Fonctionnalités d'accessibilité

Apps

- Notes
- Safari
- Appareil photo
- Photos
- Plans
- Contacts
- Calendrier
- Mail
- App Store
- iBooks
- iTunes U
- iTunes

Public

Enseignants qui ne connaissent pas iOS et qui souhaitent savoir comment utiliser les fonctionnalités intégrées à l'iPad ou à l'iPod touch dans un contexte éducatif.

Description

Les participants apprennent à utiliser les appareils iOS tels que l'iPad ou l'iPod touch. Ils découvrent les fonctions de navigation de base, ainsi que les principales fonctions et apps d'accessibilité pouvant être appliquées à l'enseignement et à l'apprentissage.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir les fonctions de navigation de base, les apps natives et les fonctions d'accessibilité de l'iPad ou de l'iPod touch
- Découvrir comment les appareils iOS peuvent être utilisés en tant qu'outils personnels pour l'enseignement et l'apprentissage
- Découvrir comment personnaliser l'apprentissage à l'aide des appareils iOS, des apps et d'iTunes U

Détails

- Durée de l'atelier : 1/2 ou 1 journée (3 ou 6 heures)
- Nombre maximum de participants : entre 10 et 15
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un iPad activé ou un iPod touch de génération actuelle activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil.)
  - Dernière version d'iOS installée sur l'appareil activé
  - Les dernières versions d'iBooks et iTunes U téléchargées depuis l'App Store
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

Studio de création multimédia ultra-mobile / Créativité avec iOS

Programme

iPhoto

- Capture et retouche de photos
- Création d'albums, de livres d'images et de journaux
- Utilisations en classe

iMovie

- Préparation d'un film et d'un story-board
- Création et partage de films
- Utilisations en classe

GarageBand

- Enregistrement audio
- Création sonore
- Utilisations en classe

Public

Enseignants souhaitant développer leurs compétences technologiques et en savoir plus sur l'utilisation des apps de créativité Apple sur un appareil iOS.

Description

Les participants acquièrent des compétences essentielles sur les apps de créativité iOS (iPhoto, GarageBand et iMovie).

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Expérimenter les différentes manières dont les apps de créativité iOS peuvent être utilisées dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage
- Apprendre à créer et à partager des journaux multimédias, des diaporamas, différents types d'enregistrements audio et des vidéos
- Découvrir comment iTunes U et d'autres ressources pédagogiques peuvent faire évoluer l'enseignement et l'apprentissage d'aujourd'hui

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 10 à 15
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un iPad activé ou un iPod touch de génération actuelle activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil.)
  - Dernière version d'iOS installée sur l'appareil activé
  - Les dernières versions d'iPhoto, iMovie et GarageBand téléchargées depuis l'App Store
  - Compétences élémentaires de navigation sur iOS et d'utilisation d'iOS
  - Facultatif : écouteurs Apple avec télécommande et micro
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

Apps de productivité sur iOS

Programme

Keynote

- Exploration et création de modèles
- Conception de présentations
- Publication et partage

Pages

- Création de documents et de tableaux
- Utilisation de contenus multimédias
- Exploration et création de modèles
- Exportation et partage

Numbers

- Création de feuilles de calcul
- Utilisation de formules et de fonctions
- Création de tableaux et de graphiques
- Exportation et partage

Public

Enseignants souhaitant développer leurs compétences technologiques et en savoir plus sur l'utilisation des apps de productivité Apple sur un appareil iOS.

Description

Les participants acquièrent des compétences essentielles sur les apps de productivité iOS (Keynote, Pages et Numbers).

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Expérimenter les différentes manières dont les apps de productivité peuvent être utilisées dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage
- Apprendre à créer et à partager des contenus par le biais d'une présentation multimédia, d'une brochure ou d'une lettre d'information, d'une analyse de données et d'une présentation
- Utiliser les apps pour personnaliser les activités pédagogiques en tenant compte des différents types d'apprentissage, stratégies de travail et capacités

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : entre 10 et 15
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un iPad de première ou deuxième génération (ou modèle plus récent) activé ou un iPod touch de génération actuelle activé (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil.)
  - Dernière version d'iOS installée sur l'appareil activé
  - Les dernières versions de Pages, Numbers et Keynote téléchargées depuis l'App Store
  - Compétences élémentaires de navigation sur iOS et d'utilisation d'iOS
  - Facultatif : écouteurs Apple avec télécommande et micro
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

iOS pour la direction ou le personnel administratif

Programme

Jour 1

Les bases d'iOS

- Navigation
- Apps
- Appareil photo
- Mail, Contacts, Calendrier
- iBooks
- iTunes U et ressources d'apprentissage
- Sécurité et personnalisation

Jour 2 - Options

Option 1 : Créativité

- iPhoto
- iMovie
- GarageBand

Option 2 : Productivité

- Pages
- Numbers
- Keynote

Public

Administrateurs qui souhaitent utiliser l'iPad de manière efficace dans leur travail.

Description

Les participants apprennent à utiliser l'iPad pour effectuer des tâches administratives et comme outil dans les activités quotidiennes et la gestion de leur établissement. Ils découvrent les fonctionnalités de l'iPad et les apps qui sont intéressantes pour eux. Ils s'entraînent à les utiliser pour leurs propres besoins de communication, de collaboration, d'organisation, de présentation et d'observation.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Utiliser les apps de l'iPad, natives ou non, ainsi que les fonctionnalités d'accessibilité de l'iPad
- Comprendre comment utiliser l'iPad pour améliorer l'efficacité des tâches administratives, telles que la communication, la collaboration, l'organisation, la présentation et la responsabilisation des enseignants et des élèves
- Apprendre à personnaliser l'iPad, les apps et iTunes U pour accroître sa propre productivité
- Créer un projet de travail avec l'iPad

Détails

- Durée de l'atelier : 1 ou 2 jours (6 heures par jour)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur et câbles de synchronisation
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un iPad de deuxième génération (ou modèle plus récent) activé et équipé dela dernière version d'iOS
  – Pour le module Les bases d'iOS : la dernière version d'iBooks et d'iTunes U
  – Pour le module Créativité : la dernière version d'iPhoto, d'iMovie et de GarageBand
  – Pour le module Productivité : la dernière version de Pages, de Keynote et de Numbers
  – Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

Premiers pas avec un Mac

Programme

Principes de base

- Bureau et Finder
- Gestion de fichiers
- Préférences Système
- Gestes Multi-Touch

Apps

- Aide-mémoire
- Spotlight
- Calculette
- Dictionnaire
- Photo Booth
- Calendrier
- Widgets du Dashboard
- Safari
- App Store
- Aperçu
- QuickTime
- Messages
- Grapher

Accessibilité

- Synthèse vocale
- Achèvement automatique des mots
- Zoom
- Souris
- Taille du curseur

Public

Enseignants qui découvrent le Mac ou connaissent mal OS X.

Description

Les participants acquièrent des compétences essentielles sur les applications intégrées et les fonctionnalités d'OS X pouvant être appliquées à l'enseignement et à l'apprentissage, ainsi qu'à la productivité professionnelle.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Explorer les fonctions de navigation de base, les applications natives et les fonctionnalités d'accessibilité d'OS X
- Comprendre comment utiliser OS X pour collaborer, créer et communiquer

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès à Internet, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

iLife : favoriser la créativité en classe

Programme

iPhoto

- Capture et retouche de photos
- Création d'albums, de livres d'images et de diaporamas
- Utilisations en classe

iMovie

- Préparation d'un film et d'un story-board
- Création et partage de films
- Utilisations en classe

GarageBand

- Enregistrement audio
- Podcasting
- Partage de podcasts
- Utilisations en classe

iTunes U

- Recherche et utilisation de ressources iTunes U

Public

Enseignants souhaitant développer leurs compétences technologiques et en savoir plus sur l'utilisation des apps iLife dans l'enseignement et l'apprentissage.

Description

Les participants acquièrent des compétences fondamentales sur les applications iLife (iPhoto, GarageBand et iMovie)

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Comprendre les principes de base d'iPhoto, GarageBand et iMovie
- Acquérir une certaine expérience de la création et du partage de diaporamas et de livres, de différents types de podcasts et de films
- Découvrir comment iTunes U et d'autres ressources pédagogiques permettent d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage d'aujourd'hui

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
  - Facultatif : caméscope ou appareil photo numérique avec câbles de synchronisation et chargeurs
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X
  - Les dernières versions d'iPhoto, GarageBand et iMovie, téléchargées depuisle Mac App Store
  - La dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes
  - Compétences élémentaires en informatique, comme la navigation sur Internet et les fonctions de base du traitement de texte

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

iWork : applications de productivité sur Mac

Programme

Keynote

- Exploration et création de modèles
- Conception de présentations
- Publication et partage

Pages

- Création de documents et de tableaux
- Utilisation de contenus multimédias
- Exploration et création de modèles
- Exportation et partage

Numbers

- Création de feuilles de calcul
- Utilisation de formules et de fonctions
- Création de tableaux et de graphiques
- Exportation et partage

Public

Enseignants souhaitant développer leurs compétences technologiques et en savoir plus sur l'utilisation des apps iWork dans l'enseignement et l'apprentissage.

Description

Les participants acquièrent des compétences essentielles sur les applications iWork, notamment Keynote, Pages et Numbers.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Comprendre les principes de base des applications iWork
- Apprendre à créer et partager des contenus avec chaque application iWork : création d'une présentation multimédia à l'aide de Keynote, d'une brochure ou d'une lettre d'information (ou les deux) avec Pages et d'un projet de collecte et d'analyse de données avec Numbers
- Utiliser des apps iWork pour personnaliser les activités pédagogiques en tenant compte des différents styles d'apprentissage, stratégies de travail et capacités

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X
  – Les dernières versions d'iPhoto, GarageBand, iMovie, Pages, Numbers et Keynote téléchargées depuis le Mac App Store
  – La dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes
  – Compétences élémentaires en informatique, comme la navigation sur Internet et les fonctions de base du traitement de texte

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Programme

Présentation

- Modèles
- Description d'iBooks Author
- Éléments interactifs
- Glossaire

Création d'un livre

- Organisation d'un sujet
- Création de contenu
- Compilation de ressources
- Assemblage
- Publication

Récapitulatif des acquis

- Partage de livres
- Échange d'idées

Les bases

Création de contenu avec iBooks Author

Public

Enseignants souhaitant utiliser iBooks Author pour créer des livres Multi-Touch qui renforcent la compréhension et l'interactivité dans le cadre de l'apprentissage.

Description

Les participants acquièrent des notions de base sur la création de contenus interactifs et la publication avec iBooks Author, en s'intéressant plus particulièrement aux bonnes pratiques pour motiver et enseigner.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir iBooks Author
- Exploiter le contenu créé dans les applications iLife et iWork
- Créer et publier du contenu avec iBooks Author
- Échanger des idées sur l'utilisation d'iTunes U pour enrichir l'apprentissage

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un iPad de seconde ou troisième génération (ou plus récent) activé et équipé de la dernière version d'iOS
  – Les dernières versions d'iBooks et iTunes U téléchargées depuis l'App Store
  – *Extrait de « Life on Earth »* d'Edward O. Wilson, téléchargé depuis l'iBookstore
  – Câble de synchronisation et ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X
  – Les dernières versions d'iPhoto, GarageBand, iMovie, Keynote, Pages, Numbers et iBooks Author, téléchargées depuis le Mac App Store
  – iTunes téléchargé depuis www.apple.com/fr/itunes
  – Compétences de niveau intermédiaire avec les apps Mac et iPad concernées, et maîtrise de la navigation sur iPad

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Programme

Présentation

- iTunes U
- Cours iTunes U
- iTunes U Course Manager

Création d'un cours

- Sélection des contenus
- Préparation des supports de cours
- Assemblage des ressources
- Diffusion du cours

Les bases

Distribuer et publier des contenus avec iTunes U Course Manager

Public

Enseignants souhaitant diffuser du contenu pédagogique via iTunes U.

Description

Les participants acquièrent des notions de base sur la sélection et la publication de contenus avec iTunes U Course Manager.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir iTunes U du point de vue d'un participant à un cours
- Comprendre comment organiser et publier du contenu avec iTunes U Course Manager
- Utiliser les cours iTunes U pour enrichir l'expérience d'apprentissage

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Chaque participant doit disposer d'un identifiant Apple individuel
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X
  - Les dernières versions d'iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages et Keynote
  - iTunes téléchargé depuis www.apple.com/fr/itunes
  - Un iPad de seconde ou troisième génération (ou plus récent) activé et équipé de la dernière version d'iOS
  - La dernière version d'iTunes U téléchargée depuis l'App Store
  - Chaque participant doit apporter un exemple de plan de cours dans sa discipline, une biographie d'instructeur et une description de son cours (de préférence, en format numérique)
  - Compétences intermédiaires sur Mac, iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages et Keynote

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

Outils de collaboration et d'échange

Programme

Découverte du processus

- Configuration des appareils
- Distribution des fichiers
- Wikis et blogs
- WebDAV

Paramétrage du serveur

- Services
- Utilisateurs et groupes

Simulation

- Utilisation des modèles
- Partage de fichiers iTunes

Public

Enseignants souhaitant favoriser le processus de collaboration et d'échange de contenus entre Mac et iPad en salle de classe.

Description

Les participants acquièrent des notions de base sur la façon dont l'apprentissage peut être favorisé par un processus numérique efficace s'appuyant sur OS X Server et d'autres outils Apple.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Mettre en œuvre le processus numérique entre Mac et iPad via OS X Server installé sur un Mac du service
- Apprendre à configurer et à gérer OS X Server sur un Mac
- Apprendre à intégrer les autres apps et outils Apple pour faciliter un processus d'apprentissage

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - iPad
    - Un iPad de deuxième génération (ou modèle plus récent) activé et équipé de la dernière version d'iOS
    - La dernière version des apps suivantes : Pages, Numbers et Keynote
    - Un lecteur PDF prenant en charge WebDAV, tel que Notability, GoodReader ou WebDAV Nav
  - Mac
    - Un ordinateur Mac avec la dernière version d'OS X, un câble de synchronisation
    - La dernière version d'OS X Server chargée mais non configurée sur le Mac
    - Les dernières versions d'iPhoto, GarageBand, iMovie, Pages et Keynote
    - La dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Les bases

L'iPad pour l'apprentissage

Programme

Collecte des composantes

- Prendre et retoucher des photos
- Autres sources d'images
- Importer, retoucher et classer des photos

Planification d'un projet

- Planifier avec Pages

Réalisation d'un projet audiovisuel

- Importer, agencer et retoucher des éléments visuels
- Enregistrer des voix-off, ajouter et monter de l'audio
- Ajouter une musique de fond
- Partager des projets

Public

Enseignants qui découvrent l'utilisation de l'iPad dans un environnement pédagogique et qui souhaitent améliorer et transformer l'apprentissage dans leurs classes.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur l'iPad puis les mettent en application dans leur classe.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Expérimenter les différentes manières dont les apps peuvent être utilisées dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage
- Découvrir comment créer des activités qui intègrent l'iPad comme outil d'apprentissage
- Étudier les façons dont les élèves peuvent utiliser l'iPad pour :
  - Comprendre le sujet
  - Planifier leurs propres projets d'apprentissage
  - Exprimer leur compréhension
  - Partager leurs connaissances avec un public plus large

Détails

- Durée de l'atelier : 1/2 journée (3 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/moyens techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un iPad 2 activé ou plus récent, avec Wi-Fi ou Wi-Fi + 3G
  - Dernière version d'iOS installée sur l'iPad activé
  - Les participants doivent apporter des plans de cours existants et une proposition de projet pédagogique
  - Écouteurs Apple avec télécommande et micro (facultatif)
  - Les apps Apple suivantes doivent être téléchargées depuis l'App Store : iMovie, GarageBand, Pages et Keynote
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Programme

Modélisation de la classe avec l'iPad - 1,5 heure

- Voir des iPad dans les mains d'élèves dans le cadre d'une activité pédagogique appropriée
- Découvrir comment gérer les iPad et les élèves au cours de ces activités
- Noter comment les ressources peuvent être mises à disposition des élèves par les enseignants
- Découvrir avec quelle aisance les élèves peuvent créer et partager des projets éducatifs de grande qualité

Atelier au crépuscule - 1,5 heure

Aller plus loin

- Mise à disposition de ressources pour les élèves
- Autres méthodes de création d'un projet éducatif audiovisuel

Planification d'une activité pédagogique pour iPad

- Examen des résultats pédagogiques
- Planification d'une activité ciblée

Les bases

Atelier : Simulation de classe avec l'iPad et réflexion sur les usages

Public

Enseignants désireux d'utiliser l'iPad pour améliorer et transformer l'apprentissage dans leur classe.

Description

Les participants obtiendront un aperçu de l'intégration d'iPad en classe dans le cadre d'activités scolaires pertinentes.. Ils verront les compétences correspondantes en action et découvriront comment les appliquer à leur propre pratique éducative.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Expérimenter les différentes manières dont les apps peuvent être utilisées dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage
- Apprendre à gérer des situations dans lesquelles les iPad sont utilisés comme outil d'apprentissage
- Examiner les manières dont les élèves utilisent l'iPad pour :
  - Comprendre le sujet
  - Planifier leurs propres projets éducatifs
  - Exprimer leur compréhension
  - Partager leurs connaissances avec un public plus large

Détails

- Durée de l'atelier : 1/2 journée (3 heures)
- Nombre maximum de participants : 5 adultes, 30 élèves
- Ressources nécessaires/moyens techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant et ressources nécessaires en classe :
  - Un iPad 2 activé ou plus récent, avec Wi-Fi ou Wi-Fi + 3G
  - Dernière version d'iOS installée sur l'iPad activé
  - Les participants doivent apporter un programme d'études existant et des idées de projet pédagogique
  - Compétences élémentaires de navigation sur iOS et d'utilisation d'iOS
  - Écouteurs Apple avec télécommande et micro (facultatif)
  - Il doit y avoir un iPad présentant la configuration décrite précédemment pour deux élèves
  - Apps Apple devant être téléchargées depuis l'App Store : iMovie
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store et d'un compte de messagerie individuels

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme

Perfectionnement de la langue et maîtrise de la lecture et de l'écriture

Programme

Planter le décor

- Développement d'un vocabulaire académique
- Développement des compétences d'analyse et de rédaction
- Pratique de la présentation et de l'écoute en séminaire
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Création de cours multimédias
- Création de modes d'évaluation des élèves innovants
- Enseignement de la lecture approfondie et du commentaire
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants souhaitant intégrer le Mac ou l'iPad pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage de langue, de la lecture et de l'écriture.

Description

Les participants explorent les outils de créativité et les apps Apple capables de faciliter la lecture, de favoriser l'acquisition du vocabulaire et de renforcer la motivation des élèves vis-à-vis des textes informatifs.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Favoriser le développement de la langue orale et des compétences à l'écrit
- Exploiter des textes pluridisciplinaires pour atteindre les objectifs en matière de maîtrise de la langue et de la lecture/écriture
- Explorer les modes d'évaluation formative et sommative en matière de maîtrise de la langue et de la lecture/écriture
- Mettre au point des cours enrichis de ressources technologiques qui permettent aux élèves de définir leurs propres objectifs et d'évaluer leur progression quant à leur maîtrise de la langue et leurs compétences en lecture/écriture

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : iMovie et Pages. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS et des apps suivantes, téléchargées depuis l'App Store : iBooks, iTunes U, iMovie et Pages
  - Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme
Français

Programme

Planter le décor

- Analyse de la littérature
- Développement des compétences de compréhension et de communication
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Création de supports visuels
- Rédaction et publication
- Création de supports audio
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants souhaitant améliorer leur programme de français avec l'iPad ou le Mac.

Description

Les participants utilisent des apps conçues pour améliorer la maîtrise de l'écrit, créer des contenus axés sur l'identification de thèmes littéraires, et développer les compétences de compréhension, d'expression orale et de présentation. Ils exploreront iTunes U et se familiariseront avec l'iPad ou le Mac pour l'intégration de texte, de son et d'images.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Apprendre à intégrer le Mac ou l'iPad à l'enseignement et l'apprentissagedu français
- Découvrir des stratégies et des outils qui aident les élèves à établir un lien personnel à la littérature
- Découvrir des ressources pédagogiques Apple compatibles avec les contenus et les exigences des études de français

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : iMovie, GarageBand et Pages. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS, permettre d'accéder à l'app Appareil photo et disposer des dernières versions des apps suivantes : iBooks, iTunes U, iMovie, GarageBand et Pages, téléchargées depuis l'App Store.
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel
  - Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac, y compris la navigation sur Internet, et connaissances pratiques des apps spécifiées

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme
Mathématiques

Programme

- **Planter le décor**
- Exploration d'outils mathématiques
- Création de modèles mathématiques et de simulations
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Collecte et analyse de données concrètes
- Création et présentation d'instantanés pédagogiques
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants tentés d'intégrer de façon efficace l'iPad ou le Mac pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques.

Description

Les participants utilisent des apps, des contenus numériques et la technologie Apple pour créer et préparer des cours de mathématiques. Ils prépareront leurs propres cours, échangeront des idées et découvriront différents outils d'enseignement et d'apprentissage des mathématiques.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir des apps qui stimulent les capacités d'apprentissage des élèves ainsi que leur créativité en mathématiques
- Concevoir un cours à contenu technologique qui soit conforme aux exigences du programme national
- Trouver des idées pour motiver les élèves à explorer des problématiques caractéristiques du monde qui les entoure et à utiliser des apps mathématiques pour résoudre de vrais problèmes
- Découvrir des ressources pédagogiques Apple compatibles avec les contenus et les exigences des études de mathématiques

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : Keynote et Numbers. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS, permettre un accès libre à l'app Appareil photo et disposer des dernières versions des apps suivantes : iBooks, iTunes U, Keynote et Numbers, téléchargées depuis l'App Store.
  - Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme
Sciences

Programme

Planter le décor

- Exploration d'outils scientifiques
- Enrichissement des connaissances scientifiques
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Collecte et analyse d'exemples concrets
- Création de présentations multimédias
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants souhaitant savoir comment l'iPad ou le Mac peut améliorer l'enseignement et l'apprentissage des sciences.

Description

Les participants découvrent comment intégrer l'iPad ou le Mac dans les programmes de sciences, à l'aide de différentes apps et ressources, en procédant à la collecte de données, puis à leur analyse et leur partage.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Mettre en œuvre des technologies qui stimulent la créativité lors de l'enseignement et l'apprentissage des sciences
- Créer des activités qui font appel aux connaissances scientifiques des élèves
- Aider les élèves à devenir des producteurs et des consommateurs réfléchis du savoir scientifique
- Découvrir des ressources pédagogiques Apple compatibles avec les contenus et les exigences des études scientifiques

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès à Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : iPhoto, iMovie, Numbers, Keynote et BaiBoard. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS et des apps suivantes, téléchargées depuis l'App Store : iBooks, iTunes U, Keynote, Numbers, iMovie, Leafsnap pour iPad, AirMicroPad et Educreations Interactive Whiteboard.
  - Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme
Sciences sociales

Programme

Planter le décor

- Personnalisation de l'apprentissage
- Enrichissement d'enquêtes en sciences sociales
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Création d'artefacts historiques
- Organisation d'expositions muséales
- Évaluation de la pertinence historique
- Création de présentations multimédias
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants souhaitant utiliser l'iPad ou le Mac pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage des sciences sociales.

Description

Les participants découvrent des stratégies pour intégrer les apps iPad ou Mac dans l'apprentissage des sciences sociales. Il sera également question de littératie, de sources de référence et d'implication des élèves.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir comment renforcer l'implication dans l'enseignement des sciences sociales grâce aux outils et aux ressources d'Apple
- Créer des produits pédagogiques adossés à la recherche qui attestent d'une maîtrise des sciences sociales
- Découvrir des ressources pédagogiques Apple compatibles avec les exigences des études en sciences sociales

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : iBooks, iTunes U, Keynote et iMovie. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS et des apps suivantes, téléchargées depuis l'App Store : iBooks, iTunes U, Keynote et iMovie.
  – Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  – Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme

Accessibilité sur iOS

Programme

Planter le décor

- Découverte des fonctions d'accessibilité
- Exploration d'outils de personnalisation de l'apprentissage
- Identification de ressources et d'apps

En classe

- Création de supports pour l'apprentissage et l'évaluation
- Adaptation de l'enseignement pour le mettre à la portée de tous les élèves
- Préparation de cours et échange d'idées

Public

Enseignants souhaitant explorer les fonctionnalités d'accessibilité de l'iPad ou du Mac et mettre en place des modes d'apprentissage qui améliorent l'accès et facilitent l'apprentissage de tous les élèves.

Description

Les participants découvrent comment la technologie Apple peut venir en aide à tous les élèves, y compris à ceux qui souffrent de handicaps visuels, auditifs, physiques ou moteurs. Ils apprendront également à utiliser les outils intégrés d'Apple qui permettent aux élèves d'accéder pleinement au programme scolaire.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Exploiter les fonctionnalités et les outils des technologies Apple qui correspondent aux besoins de tous les élèves
- Concevoir des expériences qui permettent d'élaborer des modes d'apprentissage et de les personnaliser, tout en favorisant l'autonomie des élèves
- Découvrir des ressources pédagogiques Apple compatibles avec les contenus et les exigences de l'éducation spécialisée

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : Pages et Keynote. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS et des apps suivantes, téléchargées depuis l'App Store : iBooks, iTunes U, Pages et Keynote.
  - Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  - Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le programme
Challenge Based Learning

Programme

Cadre d'apprentissage
- Donner de la pertinence à l'apprentissage
- Apprendre les principes de conception

Expérience CBL
- Accepter de relever le défi
- Apprentissage par la réflexion

Applications pédagogiques
- Accompagnement de l'apprentissage par le questionnement
- Développement d'activités et de ressources

Outils et ressources
- Outils intégrés pour l'apprentissage
- iTunes U
- Communauté CBL

Public

Enseignants souhaitant utiliser l'iPad ou le Mac pour inciter à adopter une approche d'enseignement et d'apprentissage pluridisciplinaire, encourageant les élèves à se servir des technologies pour résoudre des problèmes concrets par le biais d'actions réalisées à la maison, en cours et au sein de leur collectivité locale.

Description

Les participants découvriront comment le cadre Challenge Based Learning peut être utilisé pour résoudre des problèmes concrets avec leurs élèves.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :
- Apprendre les concepts, attributs et composants du Challenge Based Learning
- Comprendre les principes de conception de l'environnement d'apprentissage d'aujourd'hui
- Concevoir une expérience mettant les élèves au défi de trouver une solution innovante à un problème contemporain
- Exploiter des outils d'apprentissage collaboratifs pour permettre aux élèves de créer, d'échanger, de communiquer et de publier leurs solutions et leurs réflexions

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
  (Possibilité d'organiser une deuxième journée)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  – Accès Internet sans fil, haut-parleurs, projecteur
- Prérequis pour chaque participant :
  – Un ordinateur Mac ou un iPad de seconde génération (ou plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil) :
    - Le Mac doit être équipé de la dernière version d'OS X et des dernières versions des apps suivantes, téléchargées depuis le Mac App Store : iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages et Keynote. Le Mac doit également être équipé de la dernière version d'iTunes téléchargée depuis www.apple.com/fr/itunes.
    - L'iPad doit être équipé de la dernière version d'iOS et des apps suivantes, téléchargées depuis l'App Store : iBooks, iTunes U, iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages et Keynote.
  – Compétences élémentaires de la navigation sur l'iPad ou le Mac et connaissances pratiques des apps spécifiées
  – Inscription au Programme d'achats en volume de l'App Store ou possession d'un compte iTunes Store individuel

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Le soutien

Appréhender et planifier (iOS)

Public

Responsables et enseignants impliqués dans le soutien et l'amélioration de projets pédagogiques autour de l'iPad et de l'iPod touch.

Description

Les participants découvrent la façon dont les appareils iOS peuvent servir et affiner leur vision de l'enseignement. Ils exploreront les fonctionnalités de l'iPad et de l'iPod touch et détermineront la façon dont ces appareils peuvent les aider à gagner en efficacité, à atteindre leurs objectifs et à transformer l'enseignement.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Explorer et comprendre les caractéristiques des technologies iOS Apple
- Se familiariser avec la façon dont les appareils iOS peuvent transformer l'enseignement
- Déterminer la façon dont les technologies iOS peuvent servir et optimiser des projets pédagogiques existants

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires/exigences techniques :
  - Adaptateur AV numérique Apple ou Adaptateur VGA Apple
  - Accès à Internet sans fil et haut-parleurs
  - Visualiseur et écran ou tableau blanc. Un projecteur est recommandé.
- Prérequis pour chaque participant :
  - Un iPad de première ou deuxième génération (ou modèle plus récent) activé. (Remarque : tous les participants doivent disposer de la même version du même appareil.)
  - Facultatif : un ordinateur Apple équipé de la dernière version d'OS X, d'iLife et d'iTunes
  - Un compte iTunes Store et un compte de messagerie individuels
  - Compétences élémentaires de navigation sur iPad et de synchronisation de contenus avec l'iPad et iTunes
  - Apps téléchargées de l'App Store et synchronisées

Pour plus d'informations

Pour en savoir plus sur le Développement professionnel Apple et trouver un animateur agréé, contactez votre équipe Apple Éducation ou un Apple Solution Expert - Éducation, qui se feront un plaisir de vous conseiller*.

Pour trouver votre Apple Solution Expert - Éducation, consultez la page : http://www.apple.com/fr/buy/ase/education

*Veuillez noter que l'animateur agréé est indépendant d'Apple et qu'il n'est ni employé ni agent d'Apple. L'animateur agréé est seul responsable de l'animation des ateliers APD mentionnés dans ce catalogue.

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des résultats annoncés.

Modules

I - Revoir les bonnes pratiques

- Exemples courants
- Comprendre les besoins et les ressources

II - Planifier la réussite

- Évaluer l'environnement actuel
- Élaborer des plans
- Échanger et réfléchir