



Catalogue de développement professionnel Apple

2014-2015



Table des matières

Comment profiter au mieux de vos produits Apple.....	1
Vision et planification	2
Planification d'un déploiement.....	2
Déploiement d'appareils mobiles (iOS)	3
Les bases	4
Appareils iOS.....	4
Créativité iOS	5
Productivité iOS	6
L'iPad pour l'apprentissage.....	7
iOS pour les personnes-ressources.....	8
OS X	9
iLife : iPhoto, iMovie, GarageBand sur Mac.....	10
iWork : Pages, Keynote, Numbers sur Mac.....	11
iBooks Author	12
iTunes U Course Manager.....	13
Programme scolaire	14
iPad au maternel	14
Lecture et écriture	15
Français.....	16
Mathématiques.....	17
Sciences	18
Sciences sociales	19
Élèves à besoins spécifiques.....	20
Challenge Based Learning	21
Accompagnement	22
Coaching et mentorat.....	22
Scénarios pédagogiques.....	23
L'iPad dans ma classe.....	24
Perfectionnement	25
Journées libres	25
Productivité.....	26
Création de contenu et cours en ligne	27

Comment profiter au mieux de vos produits Apple

Apple comprend parfaitement les besoins des élèves et des enseignants contemporains, ainsi que le rôle approprié de la technologie Apple. Les offres de Développement professionnel Apple aident les enseignants à intégrer la technologie Apple dans leurs pratiques et programmes pédagogiques de manière à la rendre transparente et à garantir un apprentissage audacieux et enthousiasmant. Nous proposons des ressources ainsi que des ateliers pratiques de haut niveau conçus par Apple et uniquement dispensés par des Apple Education Trainers.

Par des enseignants pour des enseignants

Tous les Apple Education Trainers sont d'anciens ou d'actuels enseignants dispensant une compréhension personnelle de l'enseignement et de l'apprentissage à l'aide de la technologie. Étant donné qu'ils connaissent les éléments les plus importants du programme, ils peuvent ainsi veiller à ce que vous appreniez à vous servir de vos produits Apple de façon optimale, pour vous et vos élèves. Nous proposons des ateliers dans les catégories ci-dessous :

Vision et planification

Ces offres aident les responsables d'établissements scolaires à se faire une idée et à planifier la transformation de l'enseignement et de l'apprentissage à l'aide de la technologie.

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.

Au fondamental

Ces ateliers explorent l'utilisation de produits Apple dans le développement de la petite enfance et dans l'apprentissage des élèves au primaire.

Approche disciplinaire

Ces ateliers sont consacrés au programme scolaire, à la conception de séquences d'apprentissage disciplinaire à l'aide des produits Apple.

Accompagnement

Ces sessions permettent aux enseignants de bénéficier d'un soutien personnalisé pour mettre en place des stratégies d'apprentissage à l'aide des technologies.

Perfectionnement

Ces sessions aident les participants à acquérir de nouvelles compétences et d'approfondir leurs connaissances en matière d'utilisation d'un iPad ou d'un Mac à des fins de productivité personnelle.

Autres commentaires

- Il s'agit d'ateliers pratiques qui abordent un éventail de besoins en termes d'enseignement et d'apprentissage.
- Tous les ateliers sont présentés dans un contexte recréant l'application de la technologie dans les différentes disciplines scolaires.
- Les ateliers peuvent accueillir entre 16 et 20 participants.
- Ces ateliers sont réservés aux établissements effectuant des 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 Apple Education Trainer après l'achat.

Pour plus d'informations

Pour en savoir plus sur le Développement professionnel Apple et trouver un formateur 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 local - Éducation, consultez : <http://www.apple.com/befr/buy/ase/education/>.

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

Vision et planification

Planification d'un déploiement

Programme

Jour 1

Introduction

- Question essentielle

Vision ou mission

- Parfaire et promouvoir la vision
- Modèle SAMR

Bonnes pratiques

- Explorer les bonnes pratiques
- Évaluer la situation actuelle par rapport aux bonnes pratiques

Récapitulatif des acquis

Jour 2

Exploration des objectifs

- Définir les objectifs et les ajouter aux plans d'action
- Définir et partager les critères de réussite
- Soutenir l'excellence dans l'enseignement par le programme de Développement professionnel d'Apple
- Définir des étapes concrètes

Présentation

- Préparer et promouvoir le plan d'action

Récapitulatif des acquis

Public

Cet atelier est destiné aux responsables d'établissements scolaires qui participent à la planification et la mise en œuvre d'un déploiement de technologie Apple. Idéalement, les écoles doivent être représentées par le chef d'établissement, un conseiller pédagogique et une personne-ressource.

Description

Un Apple Education Trainer guide les responsables d'établissement dans la planification et la mise en place d'un déploiement d'iPad et/ou de Mac sur la base des bonnes pratiques. Les participants découvrent à quel point la technologie influence l'enseignement et l'apprentissage, et comment l'utiliser pour impliquer les élèves d'aujourd'hui. Des étapes et des ressources spécifiques ont été définies pour faire de la vision une réalité. Un atelier sur deux jours inclut des ressources supplémentaires, des rubriques sur le *leadership*, une assistance et un suivi.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Explorer les exemples de bonnes pratiques dans les écoles reconnues par Apple
- Évaluer l'état actuel du déploiement de la technologie dans une école, une commune ou un secteur
- Créer un plan d'action appliqué à l'ensemble de l'établissement scolaire et composé d'étapes spécifiques pour un déploiement efficace de la technologie
- Définir et explorer les ressources essentielles pour le déploiement des iPad et/ou Mac

Détails

- Durée de l'atelier : 2 jours (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Apple TV
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Pages, Keynote, iMovie, iTunes (OS X)
 - Pages, Keynote, iMovie, iTunes U et iBooks (iOS)

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

Vision et planification

Déploiement d'appareils mobiles (iOS)

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

Public

Responsables et enseignants impliqués dans la mise en place 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 explorent les fonctionnalités de l'iPad et de l'iPod touch et déterminent comment 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages, Numbers, Keynote, iBooks et iTunes U

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

Les bases

Appareils iOS

Programme

Les bases d'iOS

- Orientation et navigation sur l'appareil
- Astuces et outils pour l'organisation
- Gestes avancés pour le multitâche
- Paramètres de personnalisation
- Fonctionnalités d'accessibilité pour l'apprentissage
- Rechercher, évaluer et ajouter des apps
- Améliorer les ressources d'apprentissage avec iTunes U, Safari et iBooks.
- Fonctionnalités iCloud pour l'enseignement
- Apps de productivité intégrées : Notes, Calendrier, Contacts, etc.
- Apps de collaboration et de communication : E-mail, Messages, AirDrop, etc.

Public

Enseignants qui ne connaissent pas iOS et qui souhaitent savoir comment utiliser les fonctionnalités de l'iPad ou de l'iPod touch pour l'enseignement et l'apprentissage.

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 d'accessibilité et apps pouvant être appliquées à l'enseignement et à l'apprentissage.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Explorer la navigation de base, l'organisation et la configuration d'un iPad ou iPod touch
- Apprendre à utiliser un iPad ou iPod touch comme outil d'enseignement et d'apprentissage
- Découvrir comment améliorer la productivité et la collaboration grâce aux apps intégrées et à iCloud

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iBooks
 - iTunes U

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

Les bases

Créativité iOS

Programme

App Photo et Photos

- Prendre et importer des photos
- Retoucher et classer des photos
- Partager et publier des photos

iMovie

- Enregistrer et monter une vidéo
- Créer et publier des projets

GarageBand

- Enregistrer de la musique et des fichiers audio
- Créer une piste musicale pour illustrer une vidéo
- Explorer les instruments

Public

Enseignants souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage avec les apps Photos, iMovie et GarageBand sur un iPad ou un iPod touch.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur Photos, iMovie et GarageBand en créant, en documentant et en partageant des activités et des ressources d'apprentissage.

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 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Photos, iMovie, GarageBand, iBooks et iTunes U

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

Les bases

Productivité iOS

Programme

Pages

- Créer et gérer des documents
- Manipuler du texte et des contenus multimédias
- Ajouter des tableaux, des graphiques et des figures

Keynote

- Créer et gérer des présentations
- Utiliser des tableaux, des graphiques et des figures
- Intégrer des contenus multimédias
- Insérer des animations

Numbers

- Créer et gérer des feuilles de calcul
- Utiliser des tableaux, des graphiques et des formules
- Ajouter des feuilles et des formulaires et formater des cellules

Public

Enseignants souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage avec des apps Pages, Keynote, Numbers sur iPad ou iPod touch.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur Pages, Keynote et Numbers en découvrant des fonctionnalités améliorant la productivité et la créativité, et en partageant des activités et des ressources d'apprentissage.

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'apprentissage et de l'enseignement
- Apprendre à créer et à partager des contenus par le biais d'une brochure, d'une lettre d'information, d'une présentation multimédia et d'une analyse de données.
- Utiliser les apps pour personnaliser les activités pédagogiques en tenant compte des compétences transversales et disciplinaires à acquérir.

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Pages, Numbers et Keynote

L'absence des éléments demandés peut affecter la réalisation des objectifs 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

Réaliser un projet audio-visuel

- 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 jour (6 heures par jour)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent) avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les participants doivent apporter des plans de cours existants et une proposition de projet pédagogique
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, GarageBand, Pages et Keynote

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

Les bases

iOS pour les personnes-ressources

Programme

- Réglages et personnalisation
- Sécurité
- Apps intégrées
- Web
- Appareil photo
- Argumentaire
- Gestion des icônes et des apps
- Apps pour les personnes-ressources
- iBooks et Kiosque
- iTunes et iTunes U

Public

Administrateurs souhaitant utiliser efficacement leur iPad, iPhone ou iPod touch dans leur travail.

Description

Les participants apprennent à utiliser les fonctionnalités et les apps iOS dans le cadre des opérations quotidiennes et des tâches administratives en milieu scolaire, comme la communication, la collaboration, la planification, les présentations et l'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 des appareils iOS
- Comprendre comment utiliser les appareils iOS pour améliorer l'efficacité des tâches administratives
- Découvrir comment améliorer la communication et la collaboration grâce aux apps intégrées et à iCloud.
- Apprendre à personnaliser les appareils iOS, les apps et iTunes U pour accroître sa propre productivité.

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iBooks
 - iTunes U

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

Les bases OS X

Programme

Principes de base

- Orientation et navigation su l'appareil
- Astuces et outils pour l'organisation
- Gestes avancés pour le multitâche
- Paramètres de personnalisation
- Fonctionnalités d'accessibilité pour l'apprentissage
- Ressources d'apprentissage : iTunes U, Safari et iBooks
- Fonctionnalités iCloud pour l'enseignement
- Apps de productivité intégrées : Notes, Calendrier, Contacts etc.
- Apps de collaboration et de communication : E-mail, Messages, AirDrop, etc.

Public

Enseignants qui débutent sur Mac ou ne connaissent pas OS X et qui souhaitent savoir comment utiliser les fonctionnalités d'un Mac dans un contexte éducatif.

Description

Les participants acquièrent des compétences en navigation et en productivité et découvrent les principaux paramètres, fonctionnalités et ressources éducatives.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Explorer la navigation de base, l'organisation et la configuration de votre Mac
- Apprendre à utiliser votre appareil afin qu'il serve d'outil d'apprentissage et d'enseignement
- Découvrir comment améliorer la productivité et la collaboration grâce aux apps intégrées et à iCloud.

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un Mac avec la version la plus récente d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iTunes U
 - iBooks

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

Les bases

iLife : iPhoto, iMovie, GarageBand sur Mac

Programme

iPhoto

- Importer et classer des photos
- Retoucher et partager des photos
- Créer des diaporamas, des livres et des calendriers

iMovie

- enregistrement vidéo.
- Monter une vidéo
- Créer et publier des projets

GarageBand

- Enregistrer, modifier et partager des fichiers audio
- Création et publication d'un podcast
- Ajouter une musique de fond

Public

Enseignants souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage avec des apps iPhoto, iMovie et GarageBand sur des ordinateurs Mac.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur iPhoto, iMovie et GarageBand en créant, en documentant et en partageant des activités et des ressources d'apprentissage.

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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
 - Facultatif : caméscope ou appareil photo numérique avec câbles de synchronisation et chargeurs
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un Mac avec la version la plus récente d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iPhoto, iMovie, GarageBand et iTunes

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

Les bases

iWork : Pages, Keynote, Numbers sur Mac

Programme

Pages

- Créer et gérer des documents
- Utiliser des modèles, des styles et des outils
- Ajouter des contenus multimédias, des tableaux, des graphiques et des figures

Keynote

- Créer et gérer des présentations
- Intégrer des contenus multimédias, des transitions et des animations
- Utiliser des tableaux, des graphiques et des figures

Numbers

- Créer et gérer des feuilles de calcul
- Utiliser des tableaux, des graphiques et des formules
- Ajouter des feuilles et formater des cellules

Public

Enseignants souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage avec des apps iWork sur des ordinateurs Mac.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur Pages, Keynote et Numbers en découvrant des fonctionnalités améliorant la productivité et la créativité, et en partageant des activités et des ressources d'apprentissage.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Comprendre les principes de base des apps iWork
- Acquérir de l'expérience en matière de création et de partage de contenu avec chaque app iWork en réalisant une publication, une présentation et une feuille de calcul servant à analyser les données
- Utiliser des apps iWork pour personnaliser les activités pédagogiques en tenant compte des compétences transversales et disciplinaires à acquérir.

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
 - Facultatif : caméscope ou appareil photo numérique avec câbles de synchronisation et chargeurs
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un Mac avec la version la plus récente d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Pages, Numbers, Keynote et iTunes

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

Les bases

iBooks Author

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

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 compétences de base sur iBooks Author, en mettant l'accent sur les bonnes pratiques en matière d'apprentissage, de création et de distribution de contenu.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir iBooks Author
- Tirer parti du contenu créé dans les apps iLife et iWork
- Créer et publier du contenu avec iBooks Author

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - iPad avec réglages par défaut et ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
 - Facultatif : caméscope ou appareil photo numérique avec câbles de synchronisation et chargeurs
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent) avec la dernière version d'iOS
 - Un Mac avec la version la plus récente d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Câble de synchronisation et possibilité de synchroniser un iPad avec un Mac
 - L'extrait gratuit de *Life on Earth* d'E.O. Wilson, téléchargé sur l'iBooks Store
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iBooks et iTunes U (iOS)
 - iPhoto, Keynote, iBooks Author et iTunes (OS X)

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

Les bases

iTunes U Course Manager

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

Public

Enseignants souhaitant tirer profit de la plate-forme iTunes U pour l'apprentissage en toutes circonstances.

Description

Les participants acquièrent des compétences de base sur la création et le partage de cours dynamiques 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - iPad avec réglages par défaut et ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent) avec la dernière version d'iOS
 - Un Mac avec la version la plus récente d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Une copie du sommaire d'un cours que vous dispensez, une biographie du formateur et une description du cours (de préférence au format numérique)
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iBooks et iTunes U (iOS)
 - iPhoto, Keynote, iBooks Author et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire iPad au maternel

Programme

Introduction

- Favoriser les apprentissages de base

Exercices dirigés

- Collecter et partager des ressources
- Organiser des ressources

Planifier une histoire

- Keynote

Explorer des sons et créer de la musique

- GarageBand

Créer une petite histoire

- iMovie

Réflexion et conclusion

- Discussion et réflexion

Public

Enseignants du maternel ou responsables de l'accueil préscolaire souhaitant découvrir comment les iPad et l'écosystème Apple peuvent améliorer et transformer de nombreux aspects du développement d'un jeune enfant, avec une attention particulière portée à la communication, au langage et à l'expression.

Description

Grâce à l'émergence de la technologie iOS et à l'écosystème Apple au sens large, de nouvelles expériences d'apprentissage, nombreuses et passionnantes, sont désormais à la portée des jeunes enfants.

L'atelier permet aux participants de :

- Vivre une expérience pratique avec l'iPad, la technologie Apple et les apps de base
- Réaliser à quel point la portabilité, les fonctionnalités intégrées et le design intuitif de l'iPad permettent aux jeunes élèves de vivre des expériences pédagogiques enrichissantes, où que ce soit à l'intérieur et hors du cadre préscolaire
- Réaliser de quelle façon la technologie Apple et les apps de base permettent aux jeunes élèves de développer, d'explorer, de communiquer et de réfléchir sur leur apprentissage et leur compréhension, par le biais de différents « modes » tels que les sons, les gestes, les images, la parole et les mouvements
- Réaliser comment la technologie Apple et les apps de base offrent aux professionnels de nouvelles méthodes, leur permettant d'observer, de comprendre et d'obtenir des preuves sur l'apprentissage et le développement des jeunes enfants
- Réfléchir à la manière dont les professionnels peuvent utiliser les appareils iOS, la technologie Apple et les apps de base dans leur propre établissement préscolaire, afin d'avoir une influence positive sur le développement fondamental de la communication, du langage et de l'expression, ainsi que sur les compétences d'apprentissage utiles.

Détails

- Durée de l'atelier : 1/2 journée (3 heures)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent) avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les participants doivent apporter des plans de cours existants et une proposition de projet pédagogique
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, GarageBand et Keynote

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

Programme scolaire

Lecture et 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 améliorer l'enseignement et l'apprentissage en matière de perfectionnement de la langue et de lecture/écriture à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les participants acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple permettant à tous les élèves d'accéder à des contenus d'apprentissage de la langue, de renforcer l'usage de textes informatifs et de favoriser le développement de leur vocabulaire.

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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, Pages, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iMovie, Pages et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire

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 l'enseignement et l'apprentissage de la langue à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les participants acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple permettant de créer des contenus d'apprentissage de la langue orientés sur des thèmes littéraires, ainsi que sur des compétences en termes de compréhension, d'expression et de présentation.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Apprendre à intégrer le Mac ou l'iPad à l'enseignement et l'apprentissage du 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, GarageBand, Pages, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iMovie, GarageBand, Pages et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire

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 souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les participants acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple permettant de créer des cours de mathématiques intéressants.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Découvrir des apps qui inspirent l'apprentissage et la créativité chez les élèves en mathématiques
- Concevoir une leçon conforme au programme et qui intègre des technologies
- 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Keynote, Numbers, iBooks et iTunes U (iOS)
 - Keynote, Numbers et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire

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 améliorer l'enseignement et l'apprentissage des sciences à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les participants acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple et d'autres outils permettant de collecter, d'analyser et de partager des données qui aident les élèves à devenir des producteurs et des consommateurs avertis de connaissances scientifiques.

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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Keynote, Numbers, iMovie, Leafsnap pour iPad, AirMicroPad, Educreations, Interactive Whiteboard, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iPhoto, iMovie, Keynote, Numbers, iTunes et BaiBoard (OS X)

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

Programme scolaire

Sciences sociales

Programme

- Rechercher des sources avec Safari
- Capturer des intrigues avec les bandes-annonces iMovie
- Créer des présentations dynamiques avec Keynote
- Examiner et évaluer des projets de recherche

Public

Enseignants souhaitant améliorer l'enseignement et l'apprentissage des études en sciences sociales à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les participants acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple permettant de créer des cours de sciences sociales interactifs et multimédias orientés sur la lecture/écriture, la pensée critique et les compétences en termes de recherche.

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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, Keynote, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iMovie, Keynote et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire

Élèves à besoins spécifiques

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, de l'iPod touch 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 acquièrent des compétences avancées en matière d'apps de créativité Apple et de paramètres venant en aide à tous les élèves, y compris ceux touchés par des problèmes visuels, auditifs, moteurs et d'apprentissage.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Associer les fonctionnalités et les outils technologiques Apple 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 / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - Pages, Keynote, iBooks et iTunes U (iOS)
 - Pages, Keynote et iTunes (OS X)

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

Programme scolaire

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 s'engager dans une approche pédagogique multidisciplinaire, encourageant les élèves à tirer parti de la technologie pour résoudre des problèmes du monde réel chez eux, dans leur établissement et dans leur environnement.

Description

Les participants apprennent à créer des cours intéressants pour les élèves, leur permettant de résoudre des problèmes du monde réel grâce à des appareils et des apps de créativité Apple et le programme Challenge Based Learning.

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 pédagogique d'aujourd'hui
- Mettre 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)
- Nombre maximum de participants : 20
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages, Keynote, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages Keynote et iTunes (OS X)

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

Accompagnement

Coaching et mentorat

Public

Cet atelier est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler avec un Apple Education Trainer sur des compétences spécifiques ou des stratégies d'apprentissage à l'aide d'appareils Apple.

Description

Les séances de coaching et de mentorat sont structurées pour les personnes ou les petits groupes d'enseignants au cours des périodes de planification afin de faciliter la mise en œuvre de nouvelles compétences. Les Apple Education Trainers travaillent avec vos enseignants en vue de renforcer les compétences existantes, de concevoir et/ou de dispenser conjointement des cours.

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont les suivants :

- Soutenir l'acquisition de compétences technologiques neuves et existantes
- Adresser des commentaires sur les stratégies pédagogiques
- Concevoir conjointement et proposer de nouvelles activités d'apprentissage

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : jusqu'à 5 dans un seul groupe de travail
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Compétences de base de la navigation sur iPad ou Mac et compétences de base avec les apps Apple destinées au coaching

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

Accompagnement

Scénarios pédagogiques

Public

Enseignants souhaitant travailler avec un Apple Education Trainer afin de d'adapter des scénarios pédagogiques et de développer des séquences d'apprentissages avec des appareils Apple.

Description

Cet atelier propose des séances de coaching et de mentorat destinées à des personnes ou à des petits groupes et visant à soutenir le développement de nouvelles activités pédagogiques.

La session de planification permet aux enseignants de :

- Réfléchir à leur utilisation actuelle des appareils Apple
- Explorer les possibilités offertes par les appareils Apple pour améliorer et transformer la façon dont les enseignants enseignent et les étudiants apprennent
- Planifier une séquence d'apprentissage intégrant l'utilisation d'appareils Apple

Détails

- Durée de l'atelier : 1 journée (6 heures)
- Nombre maximum de participants : 1:1, groupes départementaux ou équipes de direction composés de 5 participants maximum dans un seul groupe de travail
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un appareil iOS activé (iPad de seconde génération ou plus récent, ou iPod touch de quatrième génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Plan ou séquence de cours
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages, Numbers, Keynote, iBooks et iTunes U (iOS)
 - iPhoto, iMovie, GarageBand, Pages, Numbers, Keynote et iTunes (OS X)

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

Accompagnement

L'iPad dans ma classe

Programme

L'iPad en action

- 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

Ateliers

Aller plus loin

- Mise à disposition de ressources pour les élèves
- Autres méthodes de création de projets audio-visuels éducatifs

Planification d'une activité pédagogique pour iPad

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

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
- 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 : 5 adultes, 30 élèves
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - Appareils iOS avec réglages par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent) avec la dernière version d'iOS
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - Les participants doivent apporter des plans de cours existants et une proposition de projet pédagogique
 - Les dernières versions des apps suivantes :
 - iMovie, GarageBand, Pages et Keynote

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

Perfectionnement

Journées libres

Public

Ces ateliers sont destinés aux enseignants et étudiants des établissements d'enseignement supérieur qui souhaitent améliorer leur productivité personnelle et acquérir des compétences en matière d'utilisation des iPad ou des Mac.

Description

Les journées libres se composent de séances concises de deux heures, proposant un apprentissage sur des thèmes liés au travail.

Détails

- Durée de la journée libre : 6 heures
- Durée de la session libre : 2 heures
- Nombre maximum de sessions libres par jour : 3
- Nombre maximum de participants : 20 par session libre
- Ressources nécessaires / moyens techniques :
 - Accès Internet sans fil
 - Haut-parleurs
 - Projecteur et écran
 - iPad avec réglages par défaut ou ordinateurs Mac avec préférences système par défaut
- Prérequis pour chaque participant :
 - Un iPad activé (de seconde génération ou plus récent), avec la dernière version d'iOS 7 ; ou un Mac avec la dernière version d'OS X
 - Un identifiant Apple personnel
 - Casque avec micro (facultatif)
 - La dernière version de l'app / des apps requise(s), téléchargeable(s) sur l'App Store, comme indiqué dans la description de la session libre

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

Perfectionnement

Productivité

Programme

- Choix à effectuer parmi les sessions proposées
- 3 sessions libres max./jour

Principes essentiels sur l'iPad 101

- Découvrez comment :
 - Personnaliser votre iPad pour en faire l'appareil optimal à vos yeux
 - Organiser les apps dans des dossiers et des écrans d'accueil de façon logique afin de les retrouver facilement
 - Utiliser les gestes multitâches pour naviguer de façon efficace
 - Découvrir les possibilités du clavier et des outils de composition intégrés, notamment Siri
- Appareil : iPad
- Session prérequis : aucune

Principes essentiels sur l'iPad 201

- Découvrez comment :
 - Rendre l'acquisition de contenu plus simple grâce aux outils de Safari et à la Liste de lecture
 - Transférer des fichiers et du contenu vers et depuis le cloud et d'autres appareils
 - Découvrir et téléchargez des apps, notamment iBooks et iTunes U
- Appareil : iPad
- Session prérequis : Principes essentiels sur l'iPad 101

Productivité iOS

- Découvrez comment :
 - Utiliser les fonctionnalités des apps intégrées comme Mail, Notes, Rappels et Calendrier pour améliorer votre gestion du temps
 - Se connecter à des projecteurs et à d'autres appareils audio et vidéo
 - Utiliser l'app Messages pour discuter par chat textuel, audio et vidéo
- Appareil : iPad
- Session prérequis : Principes essentiels sur l'iPad 101

Les essentiels du Mac 101

- Découvrez comment :
 - Personnaliser votre Mac
 - Organiser documents et dossiers pour les retrouver facilement
 - Explorer les applications intégrées pour améliorer productivité et gestion du temps
- Appareil : Mac
- Session prérequis : aucune

Productivité OS X

- Découvrez comment :
 - Utiliser les fonctionnalités des apps intégrées comme Mail, Notes, Rappels et Calendrier pour améliorer votre gestion du temps
 - Se connecter à des projecteurs et à d'autres appareils audio et vidéo
 - Utiliser l'app Messages pour discuter par chat textuel, audio et vidéo
- Appareil : Mac
- Session prérequis : Les essentiels du Mac 101

Création de contenu et cours en ligne

Création de contenu pour iPad - iBooks Author 101

- Découvrez comment :
 - Utiliser et modifier les modèles iBooks Author
 - Demander aux étudiants d'utiliser iBooks Author pour constituer et organiser un portefeuille de contenus afin de prouver qu'ils maîtrisent le sujet
 - Publier et distribuer localement des livres Multi-Touch
- Appareil : Mac (l'iPad et le câble de synchronisation sont recommandés mais pas obligatoires)
- Sessions prérequis : Les essentiels du Mac 101 et Principes essentiels sur l'iPad 101

Création de contenu pour iPad - iBooks Author 201

- Découvrez comment :
 - Tirer pleinement parti des outils de l'Inspecteur
 - Utiliser les widgets d'iBooks Author et à les intégrer de manière efficace
 - Incorporer des photos et des ressources multimédias au format audio et vidéo dans iBooks Author
- Appareil : Mac (l'iPad et le câble de synchronisation sont recommandés mais pas obligatoires)
- Apps requises : iBooks Author
- Session prérequis : Création de contenu pour iPad 101

Création de cours en ligne - iTunes U Course Manager

- Découvrez comment :
 - Créer un cours dans iTunes U Course Manager
 - Télécharger et distribuer des contenus via iTunes U Course Manager
 - Mettre à jour efficacement les contenus des cours existants
 - Tirer profit des outils de prise de notes et d'annotation proposés par iTunes U
- Appareil : Mac (l'iPad est recommandé mais pas obligatoire)
- Apps requises : un identifiant Apple valide
- Session prérequis : Les essentiels du Mac 101

Pour plus d'informations

Pour en savoir plus sur le Développement professionnel Apple et trouver un formateur 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 local - Éducation, consultez : <http://www.apple.com/befr/buy/ase/education/>.

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

© 2014 Apple Inc. Tous droits réservés. Apple, le logo Apple, GarageBand, Calendrier, iLife, iMovie, iPad, iPhone, iPhoto, iPod, iPod touch, iTunes, iTunes U, iWork, Keynote, Mac, MacBook, Messages, Numbers, OS X, Pages, Photo Booth, QuickTime, Safari, Siri et Spotlight sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Multi-Touch est une marque d'Apple Inc. iCloud est une marque de service d'Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store et iBooks Store sont des marques de service d'Apple Inc. Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Décembre 2014 L516394E-fr_FR