

**GRANDIR  
SANS  
FRONTIÈRES**

ACCÈS AUX TECHNOLOGIES  
ACCÈS À L'AUTONOMIE

## CATALOGUE D'ACTIVITÉS



L'organisme est référencé dans la liste du  
programme québécois Culture à l'École.



Grandir Sans Frontières

[www.grandirsansfrontieres.org](http://www.grandirsansfrontieres.org)

✉ [infos@grandirsansfrontieres.org](mailto:infos@grandirsansfrontieres.org)

☎ +1 514-766-3999

📍 4400 boulevard Lasalle,  
Montréal H4G 2A8

📍 1250 avenue de la Station,  
Shawinigan G9N 1W8

Grandir sans Frontières (GSF) est un organisme de bienfaisance canadien, créé en 2003, dont la mission est d'améliorer l'accès aux technologies notamment par le biais de la littératie numérique.

## La LITTÉRATIE NUMÉRIQUE ???

C'est la capacité à comprendre et à maîtriser internet, les outils numériques et les technologies de l'information.  
C'est aussi l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités.

Immergé(es) dans une société qui ne cesse de se numériser, il est de notre mission d'offrir aux communautés les outils nécessaires pour stimuler leurs réflexion et créativité ainsi leur permettre d'être des acteur(trices) du monde qui les entoure. Cet engagement pour former des citoyen(nes) engagé(es) dans le développement de leur communauté est renforcé dans les programmes, proposés par Grandir Sans Frontières.

**Sous la forme de séries d'ateliers découverte d'une heure, l'objectif de ce programme est de permettre aux participants d'adopter un usage actif et réflexif des technologies tout en développant un esprit critique et leurs compétences. En effet l'un des volets de la littératie numérique est aussi la capacité de réfléchir en tant que citoyen-ne sensible et conscient-e en adoptant une utilisation responsable et éthique des technologies et médias en ligne.**



Développer la Compétence Numérique des jeunes



Promouvoir les engagements citoyens auprès de la relève



Proposer des activités originales adaptés aux jeunes, en lien avec le Programme de Formation de l'École Québécoise (PFEQ)

## Pourquoi participer à nos activités?



**Encourager le développement des compétences technologiques et numériques des citoyens de tout âge**

### Témoignages des participants

« Votre projet nous permet de mieux comprendre comment intégrer le numérique dans nos classes et de développer les compétences de nos élèves. Nous manquons parfois d'idées et votre service clé en main est adapté à nos besoins. »

*Johanne enseignante d'école primaire*

«Ma Florence, 8ans, vient tout juste de terminer son cours de codage!! WoW merci ! Elle a adoré», «Si votre enfant aime la technologie, c'est ici qu'il faut être ! »

*Maman d'une enfant de 8ans*



**Soutenir la littératie numérique de votre communauté et de vos élèves**

« Votre projet nous permet d'apporter de développer les compétences des jeunes et de les aider à persévérer dans leur réussite scolaire. Merci de nous proposer ce programme attrayant ! »

*Nathalie, enseignante d'école primaire*

« Je suis fier d'avoir réussi à programmer mon jeu » "Quand j'ai découvert comment on faisait les codes, j'étais très content ! »

*Un élève du primaire qui a bénéficié d'atelier de programmation avec Scratch*

« C'était vraiment super!! Le formateur est vraiment génial! Il est motivant et il s'adapte bien aux demandes et aux jeunes." " Plusieurs enfants ont adoré leur expérience et en ont parlé à leurs parents. »

*Gestionnaire de camp de jour*



**Réduire la fracture numérique et améliorer l'accessibilité aux technologies pour tous**

« Cette année nous avons eu la chance de collaborer avec Grandir Sans Frontière avec un projet de robotique (EV3) pour 3 de nos groupes en adaptation scolaire au secondaire. L'équipe de GSF a su nous initier et nous accompagner dans le développement de nos compétences numériques en robotique. Ils se sont facilement adaptés à nos besoins et à notre clientèle ayant des besoins spécifiques, tant en ce qui concerne notre formation que l'accompagnement des élèves. Ils ont développé une séquence d'apprentissage favorisant l'intérêt des élèves et des enseignants , tout en favorisant le développement de leur compétence en programmation. Ils ont développé une variété de défis et de scénarios d'apprentissage permettant d'explorer plusieurs facettes de la robotique. Ils nous ont aussi offerts une grande disponibilité pour répondre à nos questions, ainsi qu'une flexibilité dans l'horaire. »

*Annick, enseignante en adaptation scolaire au secondaire*

# Sortie scolaire!!



## Grandir Sans Frontières vous accueille!

La Numérithèque: Au service de l'accessibilité numérique

Ouverte à Shawinigan en 2020, la **Numérithèque** est un **espace de co-crédation innovant** équipé de technologies pour offrir les **outils nécessaires au développement des compétences numériques et le tout dans un cadre ludique.**





**GRANDIR  
SANS  
FRONTIÈRES**  
ACCÈS AUX TECHNOLOGIES  
ACCÈS À L'AUTONOMIE

## Sommaire des activités - Numérithèque Shawinigan

|                                                        |           | 5-7 ans                             | 7-12 ans                            | 13-17 ans                           | Adultes<br>Enseignants              |
|--------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Visite de la Numérithèque</b>                       | p.5       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| inclus un atelier découverte                           |           |                                     |                                     |                                     |                                     |
| <b>Ateliers Découverte</b>                             | p.5 à 6   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Programmation informatique                    |           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Robotique                                     |           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Modélisation 3D                               |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Multimédia                                    |           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Découpe vinyle                                |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <b>Ateliers Conférences Citoyen numérique</b>          | p.7 à 9   |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| L'intelligence artificielle, c'est quoi?               |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| L'impression 3D c'est quoi?                            |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| La programmation informatique, c'est quoi?             |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ateliers Intelligence Artificielle - Citoyen numérique |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <b>Découvrez d'autres services</b>                     | p.10 à 13 |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Programme long en session clé en main                  |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Détail des activités du programme long en session      |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Projet sur-mesure                                      |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Option de Camp de jour                                 |           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

**L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.**



## VISITE DE LA NUMÉRITHÈQUE

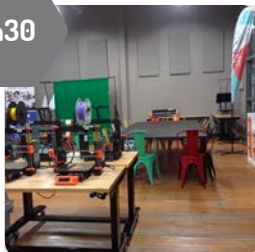
5-7 ans

7-12 ans

13-17 ans

Adultes  
Enseignants

2h30



Venez découvrir cet espace ludique regroupant plusieurs technologies incluant :

- la **visite et la présentation de la Numérithèque et du Lab technologique du Digihub Shawinigan**
- un **atelier découverte** afin de rendre l'expérience enrichissante



## Ateliers Découverte

1 heure



### ATELIER PROGRAMMATION 5-7 ans

Pendant cette activité, les jeunes apprendront à se repérer et à anticiper des déplacements en commandant un robot, qui ne nécessite pas l'utilisation d'un ordinateur puisqu'il est équipé de touches directionnelles. Le robot devra effectuer des parcours imaginés par les participants.



1 heure



### ATELIER MULTIMÉDIA 5-7 ans

Sur tablette numérique, le jeune apprendra à réaliser des animations en stop motion et des dessins animés et découvrira les effets spéciaux et sonores.



1 heure



### ATELIER ROBOTIQUE 5-7 ans

Basé sur le développement de la motricité de l'enfant, cet atelier permet aux jeunes d'apprendre à assembler et monter un robot selon un protocole illustré sur tablette et de le faire se mouvoir dans l'espace une fois construit. Il permet également de développer le sens de l'observation, la patience et l'utilisation d'une tablette.



**L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.**



## Ateliers Découverte - suite

7-12 ans

13-17 ans

Adultes  
Enseignants

1 heure



### PROGRAMMATION

Durant l'atelier, les jeunes apprendront la programmation informatique de manière ludique selon leur âge. Cela se fait par (codage par bloc, python ou encore en C#).



1 heure



### ROBOTIQUE

Monter, programmer et utiliser un robot pour réaliser des défis. Permettez aux jeunes d'apprendre comment programmer un robot pour résoudre des problèmes de navigation et de manipulation de l'environnement.



1 heure



### Atelier Multimédia

Création d'un GIF animé ou création d'un personnage en pixel, à utiliser et réutiliser pour votre avatar ou vos conversations. Selon l'âge, prise de vue et montage seront intégrés à l'atelier.



1 heure



### Atelier découpe vinyle

Création de stickers et découverte de la découpe d'adhésif pour la personnalisation de T-shirt ou d'objet.



1 heure



### MODÉLISATION 3D

Permettez aux jeunes, dès 7 ans, de s'initier à la modélisation 3D en abordant des notions de mathématiques tels que les volumes, les axes, les aires, les échelles.



L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.



## Ateliers Conférences - Citoyen numérique

7-12 ans

13-17 ans

Adultes  
Enseignants

1 heure



### L'IMPRESSION 3D, c'est quoi?

Le monde de la 3D nous entoure au quotidien. Souvent mystifiée et vue comme une fin en soit, la 3D est un outil simple qui peut être mis à la portée de tous avec de bonnes explications. De plus, cet atelier permettra de passer aux travers des diverses utilisation de l'impression 3D.



1 heure



### LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE, c'est quoi?

La démocratisation et l'accès au numérique a permis à la science de la programmation de prendre sa place dans la société. Découvrez la complexité de la programmation et son utilisation.



1 heure



### L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (I.A), c'est quoi?

Passez au travers de l'origine de l'intelligence artificielle, sa définition et ses utilisations dans notre quotidien avant de vous initier au fonctionnement de l'apprentissage machine et de programmer un petit jeu vidéo faisant appel à l'intelligence artificielle.



1 heure



### I.A et Émoticône Intelligent

Durant cet atelier, les jeunes seront initiés à l'apprentissage machine d'une intelligence artificielle permettant de traduire des émotions grâce au traitement du langage naturel. Atelier ludique de sensibilisation à la cyberintimidation.



L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.



1 heure



### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE & ÉTHIQUE : thème SOCIÉTÉ

Cet atelier a pour objectif de sensibiliser les adolescents sur les avancées autour de l'intelligence artificielle avec le besoin de maintenir une éthique/morale lors des processus de recherches.



1 heure



### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE & ÉTHIQUE: thème ALGORITHMES

Cet atelier est inspiré pour questionner les jeunes sur l'éthique en intelligence artificielle. Durant cet atelier, les participants construisent leur propre algorithme en tenant compte de l'éthique de celui-ci.



1 heure



### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE & ÉTHIQUE - thème APPRENTISSAGE MACHINE

Cet atelier a pour but d'amener les participants à comprendre comment la programmation et l'entraînement d'une intelligence artificielle influence ses performances et quels sont les risques.



1 heure



### EMPREINTE ET IDENTITÉ NUMÉRIQUE

L'atelier a pour objectif d'amener les participants à se questionner sur leur identité et empreinte numérique à travers plusieurs discussions, afin de les sensibiliser à l'importance de celle-ci, identifier les dangers, comment s'en protéger.



### DÉPENDANCE 3.0

L'objectif est d'amener les jeunes à se questionner sur le rapport addictif aux écrans et les conséquences sur leur bien-être et leur développement personnel.



L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.

## Ateliers Conférences Citoyen numérique - suite

7-12 ans

13-17 ans

Adultes  
Enseignants

1 heure



### L'INFORMATION ET LA DÉSINFORMATION EN LIGNE

Beaucoup d'informations circulent sur internet mais comment déceler le vrai du faux ?

À travers une méthodologie simple et des activités interactives, les participants apprennent à reconnaître le vrai du faux. Comment de faux articles peuvent manipuler le sens des mots ? Comment nos réseaux sociaux déforment notre perception des images ?



1 heure



### LA FRAUDE PAR COURRIEL

À travers cet atelier vous apprendrez à reconnaître un courriel frauduleux ou malveillant et à adopter les meilleurs réflexes.



1 heure



### PROTECTION DES DONNÉES ET SITES SÉCURISÉS EN LIGNE

Il ne faut pas avoir peur de faire des achats sur internet cependant il y a de bons réflexes à adopter pour protéger ses données et magasiner en ligne en toute sécurité.



1 heure



### LES ANTIVIRUS

Découvrez l'importance de protéger son matériel informatique et de quelle façon !



**L'organisme est référencé dans la liste du programme Culture à l'École, volet culture scientifique.**



# Découvrez d'autres services :

## PROGRAMME LONG EN SESSION

7-12 ans

13-17 ans

Les programmes sont également disponibles en programme long de 8h à +16h :

|                           | En ligne **<br>format hybride **    | Dans votre lab-école<br>format hybride ** | À la numérithèque<br>de Shawinigan  |
|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------|
| Modélisation 3D           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/>       | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Codage                    | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/>       | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Multimédia*               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/>       | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Robotique*                |                                     | <input checked="" type="checkbox"/>       | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Intelligence Artificielle | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/>       | <input checked="" type="checkbox"/> |

**La formule en ligne propose des ateliers accompagnés de nos formateurs à distance ou des ateliers à réaliser en ligne en autonomie avec votre classe ou vos groupes parascolaires ou en classe.**

**Ce programme permet le suivi de la progression des participants et la valorisation des apprentissages par l'obtention de certificat de participation. Au fur et à mesure des étapes, les participant(es) gagnent en compétences et valident des modules de formation.**

Détail des activités du programme long en session page 11.

\* sous réserve de disponibilité du matériel

\*\* : matériel requis pour les participants:



Tarif : nous consulter



## PROGRAMME LONG EN SESSION - détail

7-12 ans

13-17 ans

Adultes  
Enseignants

8h et +



### PROGRAMMATION

Durant l'atelier, les jeunes apprendront la programmation informatique de manière ludique selon leur âge. Cela se fait par (codage par bloc, python ou encore en C#).



8h et +



### MULTIMÉDIA

Sur tablette numérique, le jeune apprendra à réaliser des animations en stop motion et des dessins animés. Selon l'âge, prise de vue et montage avec des logiciels professionnels sont intégrés dans les ateliers.



8h et +



### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Ces ateliers sont inspirés pour questionner les jeunes sur l'éthique en intelligence artificielle. Algorithmes, société et apprentissage machine sont entre autres décortiqués.



8h et +

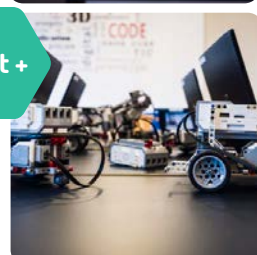


### MODÉLISATION 3D

Permettez aux jeunes, de s'initier à la modélisation 3D en abordant des thèmes mathématiques divers tels que les volumes, les axes, les aires, les échelles, etc.



8h et +



### ROBOTIQUE

Monter, programmer et utiliser un robot pour réaliser des défis. Permettez aux jeunes d'apprendre comment programmer un robot pour résoudre des problèmes de navigation et de manipulation de l'environnement. Des notions d'ingénierie sont abordées et pratiquées durant les exercices et ateliers.



Tarif : nous consulter

# Découvrez d'autres services :

## PROJETS sur mesure

7-12 ans

13-17 ans

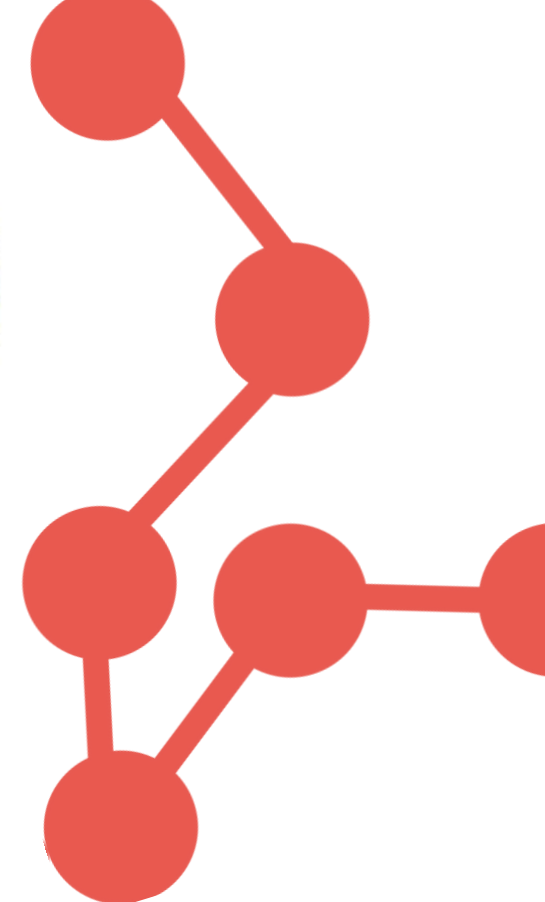
10h  
à 40h



### PROJETS SUR-MESURE

Nous pouvons vous accompagner si vous souhaitez développer des projets spéciaux selon votre programme scolaire. Programmation, robotique, modélisation et impression 3D, multimédia, stop motion nous avons une palette de possibilité à imaginer ensemble.

Tarif : nous consulter



## CAMP DE JOUR

7-12 ans

13-17 ans



### Option Numérique clé en main pour les gestionnaires de camps!

**PROPOSEZ L'OPTION *Numéri'Camp* dans votre camp de jour.**

- 8h d'activités clés en main par semaine (2 h x 4 jours) menés par nos animateurs
- 7 thématiques proposées pour les 7-12 ans
- 4 thématiques proposées pour les 13-17 ans
- condition pour les participants: savoir lire et écrire

Tarif : nous consulter

# À propos

**Grandir sans Frontières (GSF)** est un **organisme de bienfaisance canadien**, créé en 2003, dont la mission est d'améliorer l'accès aux technologies notamment par le biais de la **littératie numérique**.

GSF oeuvre auprès de l'ensemble de la communauté, avec une emphase ciblant les jeunes de 5-17 ans, pour les initier aux technologies du quotidien et faire découvrir leur utilisation sous un nouvel angle.

Il est de notre mission d'offrir aux plus jeunes les outils nécessaires pour stimuler leurs réflexion, créativité et ainsi leur permettre d'être des acteur(trice.s) du monde qui les entoure.

GSF est convaincu qu'une **société équitable doit offrir à chacun.e les outils de son développement et son épanouissement**.



## Les Valeurs de Grandir Sans Frontières



### Autonomie

GSF veille à **informer et sensibiliser** le public afin que celui-ci accède à une **autonomie numérique** qui lui permette d'**évoluer avec plus d'aisance** dans un environnement ultra-connecté.



### Générosité et persévérance

Depuis 2003, **GSF multiplie ses efforts et continue de déployer tous les moyens nécessaires afin d'atteindre ses objectifs** et aboutir aux résultats attendus.

Et rien de cela ne serait possible sans **l'engagement de nos bénévoles, de l'esprit de famille et l'entraide au sein de notre organisme**, ainsi que le **soutien toujours plus importants de nos partenaires**.



### Innovation et exploration

**GSF ne cesse d'innover dans sa méthodologie et dans son contenu** pour ainsi transmettre des usages pertinents.

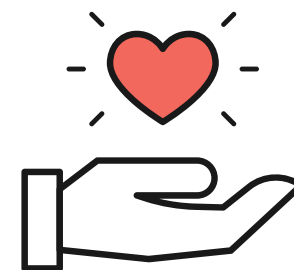
En mettant à disposition des **outils technologiques** avec une **approche ludique** pour **stimuler la créativité**, GSF se veut être un **terrain d'exploration**, qui, par le biais des nouvelles technologies, contribue au **développement des communautés** à travers le Québec.



### Reconnaissance et inclusion

GSF continue de **valoriser la diversité** dans ses actions auprès de sa communauté.

La mission de l'organisme s'inscrit dans une logique d'**éducation durable et inclusive** visant à **encourager la persévérance scolaire** et la **reconnaissance du potentiel** de chacun(e).



## FAIRE UN DON

Nos actions ne seraient possibles **sans le soutien et la générosité de nos donateurs(trices).**

En effet, **Grandir Sans Frontières**, est un **organisme de bienfaisance reconnu** par l'Agence de revenu du Canada, et est, par conséquent, **habilité à recevoir des dons et émettre des reçus fiscaux.**

**Contactez nous pour avoir plus de détails.**



**GRANDIR  
SANS  
FRONTIÈRES**

ACCÈS AUX TECHNOLOGIES  
ACCÈS À L'AUTONOMIE

## CATALOGUE D'ACTIVITÉS



L'organisme est référencé dans la liste du  
programme québécois Culture à l'École.



Grandir Sans Frontières  
[www.grandirsansfrontieres.org](http://www.grandirsansfrontieres.org)

✉ [infos@grandirsansfrontieres.org](mailto:infos@grandirsansfrontieres.org)

☎ +1 514-766-3999

📍 4400 boulevard Lasalle,  
Montréal H4G 2A8

📍 1250 avenue de la Station,  
Shawinigan G9N 1W8

Grandir sans Frontières (GSF) est un organisme de bienfaisance canadien, créé en 2003, dont la mission est d'améliorer l'accès aux technologies notamment par le biais de la littératie numérique.