



Tom Ansuini

J'ai obtenu mon baccalauréat en musique avec une concentration en enseignement de l'université McGill et ma maîtrise en enseignement des arts avec concentration en musique de l'université du Québec à Montréal (UQÀM). Je travaille présentement comme enseignant de musique, enseignant de programmation informatique, chef d'orchestre et spécialiste en moyens et techniques d'enseignement par les TICs à l'école Marie-Clarac- secondaire. J'occupe ce poste depuis 23 ans. J'ai publié deux cahiers de travail et quatre logiciels pédagogiques pour l'enseignement de la musique et un cahier de travail pour l'enseignement de la programmation informatique avec la maison Les Éditions l'Envolée.

Obtuve mi licenciatura en música con especialización en enseñanza de la Universidad McGill y mi maestría en educación artística con especialización en música de la Universidad de Quebec en Montreal (UQÀM). Actualmente trabajo como profesor de música, profesor de programación informática, director de orquesta y especialista en métodos y técnicas de enseñanza de las TIC en École Marie-Clarac-secondaire. He estado en esta posición durante 23 años. Publiqué dos libros de trabajo y cuatro programas educativos para enseñar música y un libro para enseñar programación de computadoras con Les Éditions l'Envolée.

Je vous offre deux présentations différentes lors de ma participation au Deuxième Congrès International de l'Éducation Artistique.

Les ofrezco dos presentaciones diferentes durante mi participación en el Segundo Congreso Internacional de Educación Artística.

Conférence sur l'enseignement des arts par la réalité augmentée et la réalité virtuelle

Cette présentation permettra aux participants de découvrir le pouvoir de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle comme outils pédagogiques dans les arts. Nous explorerons diverses expériences artistiques possibles, entre autres, des affiches et des documents actifs centrés sur la découverte des connaissances par la manipulation virtuelle dans le monde réel. L'exploration inclura du contenu autant théorique que ludique adaptable à différentes approches pour l'enseignement des arts; le tout pour piquer la curiosité et stimuler l'intérêt des élèves d'aujourd'hui. Un survol des outils nécessaires (Zapworks Studio, CoSpaces, Metaverse et JigSpace Workshop) pour créer des expériences en réalité augmentée et en réalité virtuelle, autant pour les enseignants que pour les élèves, ainsi qu'une courte démonstration sur l'utilisation de chacun de ces outils feront partie de cette présentation.

Conferencia sobre educación artística a través de la realidad aumentada y la realidad virtual.

Esta presentación permitirá a los participantes descubrir el poder de la realidad aumentada y la realidad virtual como herramientas educativas en las artes. Exploraremos diversas experiencias artísticas posibles, incluidos carteles y documentos activos centrados en descubrir conocimiento a través de la manipulación virtual en el mundo real. La exploración incluirá contenido tanto teórico como lúdico adaptable a diferentes enfoques de la educación artística; todo para despertar la curiosidad y estimular el interés de los estudiantes de hoy. Una visión general de las herramientas necesarias (Zapworks Studio, CoSpaces, Metaverse y JigSpace Workshop) para crear experiencias de realidad aumentada y realidad virtual, tanto para profesores como para estudiantes, así como una breve demostración sobre el uso de cada una de ellas. Estas herramientas serán parte de esta presentación.

Conférence sur le développement des connaissances en musique par les jeux vidéo pédagogiques

Cette conférence permettra aux participants d'explorer l'enseignement de la musique par des jeux vidéo et par des activités pédagogiques interactives. L'outil principal de cette conférence sera la plateforme pédagogique virtuelle EDUCATOM.COM. Les participants auront un accès illimité à tous les outils et à tous les cahiers numériques qui sont présentement offerts sur cette grande plateforme en ligne. Les participants verront également des exemples d'applications pédagogiques différenciées ainsi que des stratégies pour effectuer des examens et des évaluations grâce à la vaste variété d'outils d'autoévaluation progressive offerts par la plateforme EDUCATOM.

Conferencia sobre el desarrollo del conocimiento musical a través de videojuegos educativos.

Esta conferencia permitirá a los participantes explorar la enseñanza de la música a través de videojuegos y actividades educativas interactivas. La principal herramienta de esta conferencia será la plataforma educativa virtual EDUCATOM.COM. Los participantes tendrán acceso ilimitado a todas las herramientas digitales y diarios actualmente disponibles en esta gran plataforma en línea. Los participantes también verán ejemplos de aplicaciones educativas diferenciadas, así como estrategias para realizar revisiones y evaluaciones a través de la amplia variedad de herramientas de autoevaluación progresiva que ofrece la plataforma EDUCATOM.

Tom Ansuini - B.Mus., M.A. (Éd.)

*Spécialiste en moyens et techniques d'enseignement par les TIC, enseignant, chef d'orchestre, arrangeur et développeur de logiciels pédagogiques
ICT teaching specialist, teacher, band director, arranger and educational software developer*

ÉCOLE MARIE-CLARAC SECONDAIRE
École du monde du BACCALAURÉAT INTERNATIONAL
3641 Boul. Gouin Est, Montréal, H1H 5L8
514-322-1161 poste 204

DÉPARTEMENT DE MUSIQUE / MUSIC DEPARTMENT
www.educatom.com

