

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Organisateurs graphiques 1 - Explorateur

cadre21



#### Description:

La formation « Organisateurs graphiques » a pour but d'amener les enseignants et les élèves à développer et expérimenter l'utilisation du langage graphique. Les organisateurs graphiques sont des structures permettant d'organiser les connaissances dans un ordre pertinent pour illustrer les liens entre divers concepts. Cette forme d'organisation, peut favoriser la créativité ainsi que l'acquisition d'un éventail de compétences dites du 21e siècle autant chez les enseignants que chez les élèves. Les objectifs de cette formation sont de comprendre les fondements des organisateurs graphiques, d'identifier leurs utilités en éducation afin d'expérimenter ces outils de façon personnelle et avec des apprenants. Au niveau Explorateur, il s'agit de comprendre les fondements des organisateurs graphiques et leurs utilités en éducation. L'apprenant sera en mesure d'identifier les catégories d'organisateur graphiques, leurs caractéristiques ainsi que d'en apprendre les règles d'utilisation. Cette exploration se fait tout en réfléchissant aux impacts possibles sur son enseignement et la motivation de ses élèves.

:

Badge attribué à : Beaudry Geneviève

<https://www.cadre21.org/membres/9d52b16fb76766a885b8384c>

Date d'obtention : 2020-06-04 12:57:59

# Organisateurs graphiques 1- Explorateur OLD

Quelle est votre première réflexion sur les organisateurs graphiques ?

Les organisateurs graphiques maximisent les chances de l'élève d'assimiler une notion en faisant des liens entre les concepts. Ils incluent différentes voies d'accès pour la mémorisation. Pour moi, ils sont tout à fait liés aux compétences du 21e siècle, en permettant de lier le mot à l'image.

Comment les organisateurs graphiques pourraient-ils améliorer votre enseignement et l'apprentissage des élèves ?

Les organisateurs graphiques offrent un côté ludique lors de la présentation de notion. Cette même voie est aussi présente lorsque l'élève tenter de synthétiser. Le Skechnote est vraiment un aspect que j'ai envie d'exploiter. J'ai d'ailleurs 30 Rocketbook avec crayons de couleurs variées. Les élèves adorent les utiliser. Je souhaite par contre leur donner des orientations plus claires ou présenter des approches plus variées. Créer une "dessinothèque" avec des codes du langage augmenté m'intéresse énormément.

En quoi l'utilisation des organisateurs graphiques par les élèves pourrait avoir des impacts sur leur motivation, leur engagement ou leur réussite)?

Je pense que l'élève s'engagera davantage dans la tâche. L'aspect ludique lui plaira. Il sera aussi à même de créer des liens, élément essentiel à l'apprentissage, à la métacognition.