

Preuve et attestation de développement professionnel

Boîte à ouTIC 1 - Explorateur



Description:

La formation Boîte à ouTIC s'adresse plus particulièrement aux enseignants qui en sont à leurs premières explorations de la technologie en classe. Dans le cadre de cette formation, nous vous invitons à explorer la mobilisation de différentes ressources technologiques à partir d'une intention pédagogique. Par ressources, nous entendons un ensemble d'outils technologiques qui favorisent l'engagement actif de l'apprenant tel que des applications, des sites Web et des supports numériques. Ces ressources vous seront proposées au travers de trois thèmes, soit :

la présentation du contenu,
le questionnement des élèves, et
la création de diverses activités en ligne.

Au niveau Explorateur, une présentation de ces thèmes et de diverses ressources, illustrés par des exemples concrets, seront abordés. ...

Badge attribué à : [Mariane Leblanc](#)

<https://www.cadre21.org/membres/b7173c46c07f9136155cab4e>



cadre21.org



Au coeur de votre stratégie #DevProf

Date d'obtention : 2020-05-13 17:20:23

Preuve et attestation de développement professionnel

Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion à propos des ressources présentées dans la formation Boîte à ouTIC?

Je pense que les ressources présentées dans la formation Boîte à ouTIC sont très intéressantes et plutôt faciles d'utilisation. Je pense utiliser plusieurs des différentes applications pour présenter, pour questionner et pour créer des activités en ligne parce que je pense que l'intégration de celles-ci va permettre un enseignement plus dynamique et plus intéressant. En effet, je pense que le fait de toujours utiliser une présentation PowerPoint comme application pour présenter peut être redondant et plus ou moins captivant pour les élèves. Je pense donc utiliser l'application Canva pour créer des présentations avec des images interactives, ce qui attirerait plus l'attention des élèves.

2. Comment ces ressources pourraient-elles s'insérer dans votre enseignement?

Ces ressources pourraient s'insérer facilement dans mon enseignement. Comme mentionné à la question précédente, j'essaierais de varier les applications utilisées pour présenter pour éviter que ce soit toujours la même chose. Je pense que le fait de varier les applications va faire en sorte que les élèves soient plus attirés par la présentation et plus intéressés. Par ailleurs, je pense que les applications pour questionner pourront remplacer les évaluations formatives réalisées sur papier. En intégrant les applications pour questionner, l'enseignant n'a pas besoin de corriger les copies de chaque élève et les élèves peuvent avoir leur résultat directement après avoir répondu aux questions. Ils pourront donc réaliser les connaissances acquises et les connaissances qu'ils devraient étudier un peu plus pour réussir l'évaluation sommative qui aura lieu plus tard. D'ailleurs, l'enseignant pourra consulter les copies des élèves qui ont eu un moins bon résultat et tenter d'adapter sa manière d'enseigner pour qu'ils comprennent autrement (différenciation pédagogique).

3. Quel serait l'effet (motivation, engagement, réussite) sur vos élèves d'une intégration de ces ressources à votre pratique?

Je pense que les élèves seraient plus motivés et plus engagés si j'intégrais quelques-unes de ces ressources à ma pratique. En effet, les études menées par Karsenti ont montré que les élèves sont plus intéressés et plus motivés par la tâche lorsque l'enseignant intègre des outils technologiques. Je pense également que l'intégration de ces ressources favoriserait la réussite des élèves, car les élèves aiment le jeu et ont un esprit de compétition. Je pense donc qu'ils étudieraient plus pour gagner à Quizizz, par exemple. D'ailleurs, les élèves auront une rétroaction directement après le jeu, ce qui leur permettra de voir où en est leur apprentissage. Ils sauront donc exactement quel contenu étudier pour l'évaluation sommative.