

## 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. Pour les enseignants ayant déjà expérimenté des outils technologiques en classe, vous remarquerez que les ressources présentées n'ont pas la prétention d'être exhaustives. En ce sens, si certains outils que vous avez expérimentés ne sont pas répertoriés dans cette formation, nous vous invitons à contribuer à titre de collaborateur et à nous soumettre les caractéristiques de cet outil via le formulaire à cet effet au niveau Explorateur.

:

Badge attribué à : Malena Wolensky  
<https://www.cadre21.org/membres/mlwolensky-cefsk-ca>

Date d'obtention : 2020-06-03 18:45:53

# Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

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

Il faut bien maîtriser le contenu avant de développer la matière à base de ressources technologiques. On ne commence pas avec les outils, mais avec le contenu et on questionne quel ressource complimente le mieux la pédagogie en lien avec le contenu.

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

Genially semble offrir le plus de variété. J'aimerais explorer plus le développement de jeux, qui semble capter l'attention des élèves.

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

Les élèves sont déjà engagés lorsqu'on utilise un jeu comme Kahoot!, par exemple. Alors un peu de variété pourrait éviter la fatigue de toujours faire la même chose.