cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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...

Badge attribué à : Michel Clark
https://www.cadre21.org/membres/490990d5a691016cd0a1a21d

Date d'obtention : 2020-06-03 20:20:17

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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?

Ils peuvent tous servir judicieusement l'ensemble des intentions pédagogiques: soit comme support à la présentation, exerciseurs pour les élèves - en solo ou en équipe. Évaluation formative et rétroaction efficace et rapide.

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

Certains outils pour aller chercher de la rétroaction comme Plickers ou encore les Forms suite à un enseignement. D'autres pour faire travailler les élèves en équipe sur de l'exercisation comme Genial.ly ou Forms. par exemple pour valider la compréhension des élèves concevoir des «billet de sortie » électronique et réinvestir les réponses au début du prochain cours.

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

L'effet est inséparable de la qualité de la planification et la clarté de l'intention pédagogique. Ces outils peuvent bonifier la motivation par les interactions générées entre l'enseignant et les élèves et entre les élèves. La possibilité d'offrir des choix dans les productions des élèves et la qualité du produit fini sont des éléments motivants. Par exemple pour présenter un personnage important de l'histoire des mathématiques les élèves peuvent produire une BD avec Comic Life ou une affiche avec Canva.