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 : pigg0005-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/51cd7c37a172153c77d1ad0e

Date d'obtention : 2025-04-19 22:17:45

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?

Ma première réflexion en découvrant les ressources de la Boîte à ouTIC, c'est à quel point elles sont bien pensée pour le milieu scolaire. Elles sont variées, accessibles et surtout très concrètes. On voit rapidement comment les intégrer en classe, que ce soit pour rendre l'enseignement plus dynamique, pour soutenir la différenciation ou pour aider les élèves à gagner en autonomie.

J'ai aussi trouvé intéressant que la formation ne se limite pas à des outils technos, mais pousse aussi à réfléchir à notre façon de les utiliser de manière pédagogique. Ça m'a vraiment amenée à penser à mes propres pratiques, et à voir de nouvelles possibilités pour enrichir l'apprentissage avec le numérique. Bref, c'est une belle ressource pour tout enseignant ou intervenant qui veut intégrer les TIC de façon réfléchie et efficace.

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

Je vois plusieurs façons concrètes d'intégrer ces ressources dans mon enseignement au quotidien. Par exemple, avec LearningApps, je pourrais créer de petites activités interactives pour consolider des notions vues en classe comme des associations ou des jeux de classement. Ce serait également idéal pour les ateliers ou pour des révisions rapides en autonomie.

Quizlet et Quizizz seraient parfaits pour travailler le vocabulaire ou réviser avant une évaluation. Les élèves vont probablement adorer le côté ludique de Quizizz, surtout s'il y a de petites compétitions amicales entre eux. Quizlet, de son côté, me permettrait de créer des fiches de révision que les élèves pourraient consulter à la maison, ce qui favorise l'étaude autonome.

Edpuzzle est super intéressant pour intégrer la vidéo autrement. Je peux choisir une capsule explicative (par exemple en science) et y ajouter des questions pour m'assurer que les élèves comprennent bien en cours de route. Ça me permettrait de rendre le visionnement actif et plus engageant.

Genially me permettrait de concevoir des présentations ou des jeux interactifs pour introduire ou approfondir une notion. Par exemple, je pourrais créer un escape game pour réviser plusieurs notions de manière plus immersive. Et finalement, avec Canva, je pourrais faire travailler les élèves sur des projets créatifs, comme des affiches de sensibilisation, des bandes dessinées ou même des présentations de recherches. L'interface est simple et intuitive, même pour les plus jeunes.

Bref, ces outils me donnent plusieurs moyens variés pour rendre les apprentissages plus interactifs, différenciés et motivants, tout en développant les compétences numériques de mes élèves.

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

Je pense que l'intégration de ces ressources aurait un effet très positif sur des élèves, surtout en ce qui concerne la motivation et l'engagement. Les outils comme Quizizz ou Quizlet peuvent transformer les révisions en jeux, ce qui rendrait les apprentissages beaucoup plus attrayants. Les élèves participeraient probablement avec enthousiasme, même ceux qui sont habituellement plus discrets.

Avec LearningApps, je pourrais leur proposer de petites activités variées et interactives, ce qui garderait leur attention et qui permettrait de renforcer des notions de façon plus dynamique que des exercices traditionnels. Ce type d'outil encouragerait aussi l'autonome puisque les élèves pourraient s'y exercer à leur rythme.

Des applications comme Edpuzzle et Genially permettraient aussi d'ajouter une couche d'interactivité à des contenus plus théoriques. Par exemple, une vidéo sur un concept en science pourrait devenir un outil d'apprentissage actif avec Edpuzzle, et une présentation créée dans Genially pourrait captiver les élèves par son format visuel et interactif.

Quant à Canva, il donnerait aux élèves la chance de créer des productions visuellement attrayantes, ce qui valoriserait leur travail et stimulerait leur créativité. C'est motivant pour des jeunes de voir un résultat final réussi à partir de leurs idées.

En intégrant ces outils à ma pratique, je suis convaincue que mes élèves seraient plus investis dans leurs apprentissages, car ils se sentiraient plus actifs, plus impliqués et plus fiers de ce qu'ils accomplissent. À long terme, je crois que ça aurait un impact positif non seulement sur leur motivation, mais aussi sur leur réussite.