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 : lorb0002-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/1c84f18b3e33793eb5b47037

Date d'obtention : 2026-04-17 19:06:40

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?

J'en connaissais déjà quelques-unes, mais j'ai appris de nouvelles fonctionnalités quant à celles-ci. Par exemple, bien que je connaissais Genial.ly, je ne savais pas que nous pouvions réaliser des jeux d'évasion avec ce logiciel. J'ai aussi appris à connaître Edpuzzle, que je ne connaissais aucunement, mais que je trouve fort intriguant. Grâce à cette présentation, je suis aussi amenée à changer ma méthode de fonctionner pour évaluer la ressource à utiliser. En effet, je prenais toujours l'habitude d'ajuster mes besoins selon ce que les logiciels me proposaient. J'ai donc appris que je devrais faire l'inverse pour m'assurer de respecter mes intentions et d'utiliser le numérique comme support.

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

Je pourrais utiliser ces ressources à travers mes prises en charge lors de mes prochains stages. En effet, l'idée d'utiliser ThingLink pour amener les élèves à insérer l'information aux bons endroits serait, selon moi, une activité d'apprentissage intéressante. Par exemple, pour enseigner l'univers social, soit une discipline parfois moins appréciée des élèves (selon mes expériences), le recours à la création d'une image interactive pourrait être très pertinent pour les motiver davantage. De plus, je pense qu'il serait intéressant de concevoir des quiz de révision sur Quizizz afin que les élèves puissent les faire à leur rythme en direct de leur propre appareil. Je pense aussi que cette activité pourrait aussi être insérée dans celles à faire lorsqu'un élève à terminer son travail. Bref, j'ai vu une panoplie de possibilité pour bonifier mes moments d'enseignement!

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

Je pense que, bien utilisées, ces ressources peuvent bonifier le niveau de motivation des élèves, ce qui peut ultimement augmenter leur niveau d'engagement dans une tâche. Selon moi, utiliser différents logiciels pour concevoir différents types d'activités (quiz, image interactive, jeu d'évasion, etc.) pourrait être motivant pour les élèves. En effet, l'utilisation adéquate de ces logiciels peut nous sortir des périodes d'enseignement plus typiques, ce qui peut être un facteur motivationnel pour l'élève. Je pense aussi qu'un élève plus motivé peut nécessairement être plus engagé à bien effectuer dans une tâche, ce qui peut ultimement augmenter ses réussites. Ainsi, je pense donc que la variété offerte par les différentes ressources peut être un facteur motivationnel pour les élèves.