CADRE21

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 : isabelle.chassagne
https://www.cadre21.org/membres/isabelle-chassagne-cssmb-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2020-03-28 01:23:49

Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion à propos des ressources présentées dans la formation Boîte à ouTIC?
J'ai découvert plusieurs ressources pour questionner notamment formative et ed puzzle.
Tous les outils permettent de rendre plus visuels les apprentissages.
2. Comment ces ressources pourraient-elles s’insérer dans votre enseignement?
Je pourrais utiliser powtoon afin de faire des capsules vidéo de notion ou faire faire des capsules vidéo à mes élèves sur une notion.
ed puzzle aurait aussi l'avantage de rendre l'élève acteur devant une vidéo ou un document en le questionnant.
3. Quel serait l’effet (motivation, engagement, réussite) sur vos élèves d’une intégration de ces ressources à votre pratique?
La ludfication des apprentissages mais aussi l'interactivité de ces derniers rendraient l'élève acteur de ses apprentissages.
De plus, en faisant travailler les élèves sur de tels outils cela serait motivant pour eux. C'est deux point seraient alors véhicule de réussite.