

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Boîte à ouTIC 2 - Architecte



#### 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 Architecte de nombreux tutoriels vous permettront de vous approprier les ressources et de les mettre en application en classe. 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 : Sylvie Bélanger  
<https://www.cadre21.org/membres/sylvie-belanger-csstl-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-05-20 12:47:37

# Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l'activité a eue sur les élèves?

Les élèves développent des habiletés de recherche d'informations. Ils se familiarisent avec des sites d'informations sur Internet. Ils apprennent à organiser ces informations en schéma. Ils développent une cohérence dans la structure des informations retenues. En plus, les élèves sont en mesure de nommer des éléments d'adaptation de la société iroquoise au territoire. Ils peuvent énumérer des éléments de la vie d'une famille iroquoise vers 1500. Ils développent aussi des habiletés de travail en équipe comme le partage des tâches, le choix des informations et l'écoute des partenaires.

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

Ayant des élèves d'âges différents avec des particularités, le travail d'équipe n'est pas toujours équitable et facile. Mes élèves plus vieux prennent souvent le contrôle de l'ordinateur, ont retenu plus d'informations que les plus jeunes, sont plus habiles avec les logiciels et surtout lisent mieux. Je tenterais de faire le travail en individuel pour permettre aux plus jeunes d'augmenter leur exploration du logiciel.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

L'enseignante développe son habileté à utiliser des cartes heuristiques dans différentes matières académiques. Les élèves deviennent rapidement plus habile avec les cartes. Ils développent des stratégies de recherches sur Internet.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

Ressources-informatiionnelles-ou-didactiques.docx

Identification.docx