CADRE21

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 : Vtremblay
https://www.cadre21.org/membres/vtremblay-csh-qc-ca

Date d'obtention : 2020-05-28 19:40:59

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l’effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l’activité a eue sur les élèves?
J'ai créé un questionnaire Kahoot afin de réviser certaines notions de grammaire. Mes élèves ont répondu au questionnaire lors d'un cours synchrone. Mes élèves étaient plus actifs parce qu'ils devaient au préalable visionner mon diaporama Power Point de rappel des notions et ils savaient qu'ils seraient questionnés par la suite à l'aide du Kahoot. Même si chaque élève a vécu l'activité seul à la maison, il y avait une agréable compétition à l'intérieur du groupe. Les réponses étaient expliquées au fur et à mesure par l'enseignante. Les élèves m'ont dit que le cours avait passé vite et qu'ils ont adoré le fait d'être plus actifs.
2. Retour sur l’activité : Que feriez-vous différemment si c’était à refaire?
Expliquer davantage les consignes pour le déroulement de l'activité, car plusieurs élèves n'avaient jamais joué et ne connaissaient pas le fonctionnement.
3. Réflexion sur l’expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?
La technologie a apporté un avantage au niveau de l'apprentissage, car les élèves étaient actifs, ils étaient aussi plus intéressés. Pour l'enseignant, c'est également intéressant car il agit en tant qu'animateur d'une présentation dynamique. De plus, le fait d'obtenir les résultats en temps réel permet à l'enseignant de vérifier l'état des connaissances des élèves. Il peut s'ajuster rapidement en donnant des explications après chaque question.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
Révision-classes-groupes-fonctions.pptx
Site Web
https://create.kahoot.it/share/les-classes-de-mots-les-groupes-de-mots-et-les-fonctions-de-base/2db8e0e4-1b0b-4b0c-846d-ca5e392f2f0f