

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 : Simon Gauthier
<https://www.cadre21.org/membres/sgauthier-ccleroyne-edu>

Date d'obtention : 2020-10-23 14:55:00

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

La mobilisation des technologies dans l'activité a eu un impact positif sur les élèves. L'utilisation du site COMIC a permis aux élèves de naviguer sur une plateforme anglophone et de créer un produit unique et créatif.

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

Premièrement, pour m'assurer que mes élèves ont bien compris le projet, je crée un Kahoot! Dans le Kahoot, je poserait des questions sur les instructions du projet pour m'assurer que les élèves ont bien compris le déroulement. À part cela, je suis très satisfait des produits de mes élèves.

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

Malgré le fait que les élèves sont plus à l'aise avec la technologie que nous des fois, ils ont besoin encore de structure et de guidance. Comme professeur d'anglais, je suis très satisfait avec l'utilisation de la technologie dans une classe d'anglais, car il y a plusieurs applications et site internet qui nous permettent d'aller au-delà simplement un cahier d'activité.

J'ai appris qu'il faut sortir de sa zone de confort et faire de l'expérimentation de nouvelles applications et site internet pour bonifier ou améliorer notre enseignement.

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

Create-your-own-Comic-Strip.pdf

Site Web

<https://screencast-o-matic.com/content/video/cYh3q4kRec>