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 : Genbou
https://www.cadre21.org/membres/genevieve-bournival-valmarie-net

Date d'obtention : 2021-03-20 13:05:43

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l’effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l’activité a eue sur les élèves?
C’est plus intéressant pour eux de regarder un Powerpoint qui résume bien la matière qu’avoir un support papier entre les mains. C'est aussi plus intéressant entendre une personne parler de la matière dans ses mots que de l'entendre lire des pages de cahier ou des feuilles de notes. Ils se concentrent davantage sur la matière. L’écoute de la vidéo amène un plus car c’est une autre façon d’expliquer la matière et surtout de voir concrètement tout ce qui est mentionné dans la présentation. Si un élève était moins attentif lors des explications, il peut se reprendre en regardant la vidéo. L’utilisation du Kahoot les met en action et leur permet de réactiver leurs connaissances rapidement. L’utilisation de Publisher permet aux jeunes de découvrir un nouveau logiciel et de mettre en œuvre leur créativité. C'est en essayant qu'ils deviennent bons et qu'ils peuvent améliorer leurs productions.
2. Retour sur l’activité : Que feriez-vous différemment si c’était à refaire?
Si c’était à refaire, j’essaierai de trouver davantage de vidéos sur la reproduction sexuée des animaux. Je demanderai aussi aux élèves de trouver des informations moins connues au sujet des animaux mentionnés sur leur affiche et nous créer des petites cartes quizz, un peu comme des cartes à tâches que les élèves pourraient essayer de répondre.
3. Réflexion sur l’expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?
Mes élèves ont connu un nouveau moyen de révision qui n’était pas un support papier. Ils étaient davantage en action. Pour plusieurs, ce fût plus facile de retenir la matière et surtout de pouvoir répondre aux questions. Certains élèves bloquent lorsqu'il est temps d'utiliser papier-crayon. Leur mémoire est moins bonne. Je constate aussi que mes élèves connaissent maintenant un nouvel outil pour travailler sur l'ordinateur. De nos jours, les élèves sont très bons car il s'agit de jouer à l'ordinateur mais cela vient un peu plus complexe pour certains lorsqu'ils doivent utiliser la suite Microsoft pour faire des travaux en classe ou à la maison.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
Reproduction-sexuée-des-animaux.pptx
affichevivipare-Catherine-et-Estelle.pdf
boite-à-outic-architecte.pdf