

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 : Guylaine Perron

<https://www.cadre21.org/membres/guylaine-perron-valmarie-net>

Date d'obtention : 2021-05-19 18:34:05

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

Lorsque j'ai présenté mon power point aux élèves, je leur ai demandé ce qu'ils observaient de particulier sur le diaporama à mon tableau. Je pouvais déjà observer leur intérêt face à la nouveauté de la présentation. Tout de suite, les mains se sont levés afin de répondre à ma question. Les élèves ont bien participé. Ils ont nommé les animaux, ils ont tenté de lire le titre, et en groupe, ils ont été capable de décoder les mots. Comme mon intention était qu'ils remarquent le code, j'ai demandé s'ils observaient autres choses. Un élève m'a demandé ce que c'était que ce drôle de carré noir (code QR). Je leur ai demandé ce qu'ils en pensaient. Un élève a tout de suite dit que c'était un code secret. Ce mot a semblé magique pour les élèves. Le questionnement a suscité l'intérêt surtout lorsque je leur ai demandé comment nous allions décoder ce code. Je leur ai expliqué ce qu'était un code QR. Maintenant, il restait à savoir comment faire pour décoder ce code. Plusieurs hypothèses ont été nommées. Je pouvais observer de l'impatience et de l'excitation afin de connaître la réponse. Des élèves avaient remarqué que j'avais quatre tablettes au lieu d'une, alors ils ont mentionné que nous devions utiliser un iPad pour décoder le code.

Suite à la démonstration, des élèves ont mentionné qu'ils avaient hâte d'essayer le code avec l'appareil photo du iPad. Lors de l'activité, la motivation et l'intérêt sont demeurés tout au long, car ils avaient hâte d'expérimenter le iPad et aussi de découvrir la vidéo qui était en lien avec le code QR. Chaque élève devait expérimenter chacun leur tour un code QR étant donné qu'il y avait quatre ateliers avec des codes QR différents. De plus, j'avais quatre équipes de quatre élèves.

En résumé, j'ai constaté que la mobilisation des technologies a eu une influence sur la motivation et l'intérêt des élèves. De plus, les élèves étaient tellement absorbés par les vidéos et à expérimenter une activité nouvelle, que je n'ai pas eu à faire de discipline pour des comportements dérangeants.

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

J'ai bien aimé mon activité. Les élèves ont bien participé, ce qui me porte à faire une évaluation positive de cette dernière tout en demeurant objective sur les améliorations à y apporter. Mon intention était claire, je voulais par cette activité faire expérimenter les codes QR et développer l'autonomie des enfants à accéder à des contenus (vidéos, histoires, etc.). Mes élèves m'ont impressionné par la facilité qu'ils avaient à utiliser l'appareil photo et ainsi découvrir les vidéos sur You Tube. L'activité s'est bien déroulée. Cependant, même si j'ai vérifié les connexions au WI-FI avant le déroulement de cette dernière, deux tablettes se sont déconnectées. J'ai tout simplement demandé aux élèves de s'installer sur le tapis de la causerie là où la connexion est revenue. Pour l'autre tablette, j'ai utilisé mon cellulaire. Ce sont les inconvénients d'un réseau un peu instable de ma classe. Il faut vivre avec. En temps normal, j'ai seulement un iPad dans ma classe. C'est plus facile à contrôler.

Les enfants ont apprécié le contenu des vidéos. D'ailleurs ce dernier a servi d'amorce pour mon activité d'initiation à la robotique avec Blue-Bot. Au préalable, nous avons fait des activités préparatoires (site du Récit du préscolaire) et fait des chasses aux trésors avec des indices (flèches à suivre pour découvrir la réponse). Voir photos en fichier joint pour l'activité avec Blue-Bot. J'avais imprimé les mêmes animaux que sur les affiches de mon activité avec les codes QR. Les enfants devaient piger une carte et programmer le chemin qui mène l'animal à son habitat. Évidemment, les enfants ont exploré et ont fait des essais et des erreurs en programmant l'abeille Blue-Bot. J'ai remarqué beaucoup d'enthousiasme à vouloir choisir cet atelier. Le contenu de mon activité était donc pertinent en ce sens qu'il a été réinvesti pour une autre activité. De plus, lors des périodes d'ateliers, les élèves adorent choisir le coin d'écoute afin de pouvoir réinvestir l'apprentissage du code QR et ainsi aller écouter des histoires. J'apprécie l'autonomie qui se développe chez mes élèves. L'intention a été bien ciblé et atteint par cette activité. De plus, le réinvestissement de cette compétence en atelier vient encre cet apprentissage. Les enfants se débrouillent bien et s'entraide entre eux. Mes consignes étaient donc claires puisque les enfants savaient quoi faire. Au niveau de la conception, je pense ne pas trop avoir chargé mon visuel et j'ai réussi à capter l'attention des enfants. Pour le volet évaluation, ma rétroaction et mon réinvestissent en atelier m'ont permis de réévaluer si les enfants se souvenaient des apprentissages du fonctionnement de l'appareil photo et du code QR.

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

À la lumière de cette activité et de toutes les activités que je planifie pour mes élèves, je confirme qu'il est important de se donner une intention pédagogique afin de savoir quoi observer et vérifier auprès des élèves. La question à se poser est : « Est-ce qu'ils ont réussi à développer la ou les compétences ciblées ? » De plus, afin de différencier l'enseignement, il est également important de développer la collaboration, l'esprit critique, la créativité et l'autonomie de l'élève. Par cette activité, les élèves ont développé de l'autonomie. Grâce à l'apprentissage des codes QR, je constate l'efficacité de cet outil technologique par l'efficacité et la rapidité à accéder à un contenu que je veux leur montrer. Cette expérimentation m'apprend à oser utiliser des outils technologiques différemment, car elle m'a permis de constater et d'observer un effet sur la réussite et sur la motivation des élèves. Je suis consciente que mes expérimentations avec la technologie ne seront peut-être pas toujours à la hauteur de mes attentes, mais je préfère prendre des risques et avancer que de faire du sur place.

Étant au préscolaire, il ne faut pas oublier que l'apprentissage passe par le jeu. C'est de cette façon que l'enfant vivra des activités significatives qui lui permettront de s'initier aux technologies, tout en favorisant le développement de compétences en lien avec notre programme.

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

Activité-code-QR-photos1-1.docx
Planification-dune-activité-Codes-QR1-1.docx
Activité-codes-QR-les-animaux1.pptx