

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 : Mélanie Massicotte
<https://www.cadre21.org/membres/melanie-massicotte-valmarie-net>

Date d'obtention : 2021-11-16 14:40:02

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 a réussi à influencer positivement l'attitude des élèves et leur niveau d'engagement face à la tâche proposée. Dès les premiers instants, les élèves étaient captivés et ils avaient hâte de se mettre au travail pour tenter de réussir leur mission soit de trouver de l'eau dans le désert. Pour bien saisir le déroulement de l'activité, voici les principales étapes de cette activité. En premier, chaque équipe formée de 4 élèves recevait un iPad. Ensuite, les élèves devaient scanner un code QR pour se rendre sur la plateforme Genially pour débiter le jeu d'évasion créé par ma collègue et moi. Ils devaient lire la mise en situation et tenter de solutionner les énigmes en mettant à profit leurs connaissances. Les cadenas sélectionnés sur Lockee étaient intégrés dans le jeu pour. Chaque énigme avait une formulation différente en mobilisant des concepts variés et un cadenas différent aussi que ce soit des cadenas numériques, des cadenas musicaux ou des cadenas à interrupteurs, etc. Mes élèves sont compétitifs et ce défi d'équipe était une belle façon d'enseigner autrement en misant sur une activité interactive où ils étaient en action. Mon but était de consolider les notions vues en grammaire. Au lieu de prendre une feuille d'exercices en optant pour une révision de façon plus traditionnelle, les élèves avaient l'impression de jouer à un jeu même si les questions étaient en lien avec des notions de français. Le plaisir était au rendez-vous et ils utilisaient leurs outils pour trouver les réponses. Leur sentiment de compétence face à la tâche était augmenté grâce à chaque réussite vécue en équipe. La coopération était nécessaire pour travailler efficacement. Cette activité a permis aussi de travailler plusieurs compétences transversales simultanément puisque les élèves s'activaient en ayant un but commun. Les élèves ont appris à bien communiquer, à s'entraider et à se partager des tâches pour réussir dans le temps alloué. Ce jeu d'évasion a permis de créer un fort sentiment d'appartenance entre les élèves.

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

En classe, je n'ai que 5 iPads alors mes élèves étaient placés en 5 équipes de 4 élèves. L'an prochain, lorsque je referai cette activité avec mon nouveau groupe d'élèves, j'emprunterai des iPads à mes collègues pour me permettre de créer des dyades. J'ai observé que certains élèves étaient plus passifs au sein des équipes de 4. En formant des équipes de 2, les élèves devront échanger leurs idées, travailler de concert et confronter leurs points de vue pour trouver les solutions aux énigmes. Cette activité était une activité de consolidation alors les élèves avaient tous les prérequis et les connaissances nécessaires afin de trouver les réponses aux questions. Je crois que pour une première fois c'était une activité appréciée et réussie, mais j'aimerais observer une participation équivalente entre tous les membres de l'équipe. Les élèves étaient à l'aise d'utiliser le iPad et les fonctionnalités disponibles sur Genially comme le crayon et le surligneur pour cibler les informations importantes ou noter des indices. Les élèves ont expérimenté la plateforme sans explication. Je pourrais faire un exemple en grand groupe à l'aide d'un autre jeu d'évasion sur mon TNI pour les guider davantage en modelage. Ensuite, je pourrais leur proposer le défi en duo même si la navigation sur la plateforme est intuitive pour que tous les élèves sachent où se référer au besoin.

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

Je suis fière d'avoir réussi à créer une activité significative pour mes élèves pour consolider les classes de mots vues dans nos derniers cours de grammaire. En visionnant le tutoriel offert par la plateforme Genially, j'ai pu bâtir une activité qui correspond à toutes mes attentes et à mon intention pédagogique en ayant en tête les défis de mes élèves. Varier les moyens en enseignement c'est la clé pour augmenter l'engagement des élèves. Les élèves sont stimulés au quotidien. Alors en classe, j'essaie de proposer des activités innovantes pour susciter l'engagement de mes élèves. En optant pour davantage d'activités mobilisant les technologies, cela sera un bel ajout dans ma planification. Les élèves mobiliseront et consolideront autant des connaissances académiques que des compétences transversales pour réussir les projets proposés. Le virage technologique peut se faire en douceur, car la plupart des applications / sites internet offrent des tutoriels ou des canevas clés en main.

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

Quete-1-A-la-conquete-du-desert-CORRIGE-3.pdf

Site Web

<https://view.genial.ly/5f6001f074fedc0d8e1c2bd6>