

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 : Soubrier Marc

<https://www.cadre21.org/membres/c93ba41855d052dc42165a3b>

Date d'obtention : 2022-06-21 18:07:12

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

Très bonne vs traditionnelle car ils ont écrit un livre pour le groupe. Sentiment d'appartenance. Fierté de la qualité de leur histoire.

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

Faire discuter les élèves et voter sur une page de présentation du livre global. Diviser les histoires en chapitres par sujet. Faire signer les élèves à la dernière page de leur livre respectif en tant qu'auteur. Trouver une activité à faire avec le livre une fois complété.

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

Plus motivant pour les élèves, gain du visuel sans trop de perte de temps pour créer ce dernier. Faire un quiz après chaque partie du livre pour s'assurer de compréhension des lecteurs et garder l'intérêt durant la lecture. Ajouter du sonore.

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

IMG_1050.jpg

IMG_1053.jpg

IMG_1052.jpg

Site Web

<https://app.bookcreator.com/library/-Mo4M69DIknNlypOrUJ5>