

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 : Plante Félix-Antoine

<https://www.cadre21.org/membres/7b670c6fc3070ffad804c845>

Date d'obtention : 2023-06-19 20:58:13

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

Les technologies étaient au centre de cette situation d'apprentissage. Les élèves devaient effectuer une recherche sur une caricature de l'époque de la Seconde Guerre mondiale sur internet, remplir un document Google Docs et produire une image interactive sur l'application Genial.ly.

Je vais me concentrer sur l'influence du Genial.ly sur les élèves, car effectuer des recherches sur internet et remplir des Google Docs sont des actions qu'ils font régulièrement, mais pour eux, c'était la première fois qu'ils travaillaient avec Genial.ly.

Je pense que l'application a exercé une influence positive sur la motivation de plusieurs équipes. Il y avait beaucoup de questions sur le fonctionnement de l'application au début, mais elle est assez facile à prendre en main et rapidement, plusieurs équipes ont voulu pousser plus loin leur travail en ajoutant des images pour représenter certains symboles présents dans la caricature (voir le Genial.ly de l'EXEMPLE 1), en se donnant un code couleur, en ajoutant des exemples de caricatures similaire sur une deuxième page, etc. Je pense que cet outil technologique était particulièrement approprié pour ce type de situation d'apprentissage, car il a permis aux élèves de se mettre dans la peau d'un historien vulgarisant une œuvre iconographique. Ils ont pu se demander « Quels éléments pourraient créer de la confusion chez quelqu'un ne connaissant pas le sujet? » et, en quelques clics, ils pouvaient annoter la caricature et la rendre plus compréhensible pour un public non initié. Je crois que la facilité d'utilisation et la rapidité de l'outil ont eu un effet motivant pour beaucoup d'élèves, qu'un outil plus compliqué ou lent aurait pu rebuter. C'est aussi quelque chose qu'il n'est pas possible de faire sur papier. Les petites pastilles sont discrètes et permettent d'y incorporer beaucoup de texte, si on voulait faire une activité similaire sur papier, la caricature deviendrait rapidement encombrée et illisible.

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

La situation d'apprentissage s'est bien déroulée et j'en suis satisfait dans l'ensemble. Le déroulement s'est déroulé (presque) sans problèmes, j'estime avoir atteint mon but pédagogique et les élèves semblent avoir apprécié l'expérience. Je pense aussi m'être inséré dans le M ou le R du modèle SAMR, car le produit final demandé aux élèves n'aurait pas pu être réalisé sans un outil technologique comme Genial.ly.

Quand je vais la refaire l'an prochain, je pense que je vais peut-être segmenter davantage l'activité. Mes élèves sont en 5e secondaire et la plupart sont capables de s'organiser et de gérer leur temps par eux-mêmes, mais certaines équipes ont été moins efficaces et ont fini par remettre un travail en retard ou moins abouti. Ainsi, si une partie du travail était à remettre à chaque cours, ces élèves seraient au travail du début à la fin plutôt que de perdre du temps pendant deux cours et tenter de terminer l'activité rapidement pendant la dernière période.

J'insisterais aussi un peu plus sur l'importance du Genial.ly, qui doit être au centre du travail. Certains n'ont inclus que quelques annotations et ont écrit beaucoup d'informations dans leur Google Doc qui aurait dû se retrouver dans leur Genial.ly.

J'hésite aussi à réutiliser Genial.ly comme outil technologique pour ce travail. J'ai beaucoup apprécié l'outil et je pense que les élèves aussi, mais la version gratuite a un défaut majeur lié au partage du travail. Les élèves ne peuvent pas remettre leur travail et le garder privé, ils sont obligés de le rendre public sur internet. Ce qui peut être handicapant pour moi, surtout si je décide de réutiliser les mêmes caricatures l'an prochain! Un élève pourrait tomber sur le Genial.ly d'un élève de l'année d'avant et s'en inspirer un peu trop... Pour éviter cela, j'ai demandé aux élèves de retirer leur Genial.ly une fois leur travail corrigé, mais j'ai assez peu de contrôle là-dessus, car je n'ai pas accès à leur compte. C'est dommage, car cet outil répond pourtant très bien à mes besoins.

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

J'ai beaucoup appris de cette expérience avec Genial.ly. Au départ, quand j'ai élaboré cette situation d'apprentissage, je souhaitais adapter une activité similaire qui avait été conçue par le RECITUS pour des élèves du cours d'histoire du Québec et du Canada de 4e secondaire. Évidemment, mes besoins en tant qu'enseignant de 5e secondaire sont très différents de ce qui était proposé pour les élèves de 4e secondaire, mais le principe d'analyser une caricature à l'aide d'un outil technologique me semblait brillant. Dans leur version, le RECITUS proposait d'analyser la caricature grâce à l'application Thinglink. J'avais déjà utilisé cette application dans une autre situation d'apprentissage et j'en avais été satisfait.

Toutefois, en élaborant l'activité et en faisant plusieurs tests sur Thinglink, je me suis rendu compte que la version gratuite de l'application avait été amputée plusieurs fonctionnalités majeures. On ne pouvait travailler que sur une image à la fois sur son compte et il n'était plus possible de partager son travail sans payer pour la version complète. Puisque le partage était impossible, l'utilisation de cet outil n'avait plus de sens, car les élèves ne pourraient pas me remettre leurs travaux.

C'est en fouillant parmi les différentes ressources proposées dans cette formation et discutant avec des collègues que j'ai fini par tester Genial.ly et à en apprécier les fonctionnalités. Pour moi, Genial.ly fait ce que faisait Thinglink, mais en mieux! Dans le volet explorateur, Genial.ly est présenté comme étant un incontournable et je suis plutôt d'accord. C'est en quelque sorte un couteau suisse qui permet de répondre à une grande variété de besoins pédagogiques. Toutefois, j'ai aussi appris dans l'élaboration de cette activité à ne pas rester attaché à un outil, puisque ses fonctionnalités pourraient changer dans le futur où être réservées aux utilisateurs payants. C'est pourquoi je reste à l'affût et je teste la plupart des nouveaux outils, je pourrais encore une fois tomber sur un outil surprenant qui répond encore mieux à mes besoins.

Pédagogiquement, cette expérience m'a aussi confirmé l'importance d'un modelage efficace quand on fait utiliser des outils technologiques à des élèves. Souvent, quand ils ne connaissent pas l'outil, ils sont un peu trop prudents dans leur utilisation de l'outil ou ne comprennent pas comment utiliser certaines fonctionnalités. Avec l'un de mes groupes, je disposais de moins de temps et j'ai passé plus rapidement sur le modelage qu'avec mon autre groupe et j'ai rapidement constaté la différence. Le groupe ayant bénéficié d'un modelage plus complet avait moins besoin de mon assistance et était beaucoup plus prompt à pousser les limites de l'outil d'une façon intéressante. J'ai dû rectifier le tir et effectuer un deuxième modelage avec mon autre groupe, j'ai donc perdu de toute façon le temps que je voulais gagner en tournant les coins ronds!

Un autre élément que j'ai appris pendant cette expérience est lié à l'idée de laisser les élèves être les animateurs de leur propre apprentissage. La tâche demandée n'était pas facile, ils devaient identifier sur leur Genial.ly des symboles et des personnages qui étaient communs et importants à l'époque, mais qui ont très peu de sens pour des jeunes d'aujourd'hui. Ils ont donc dû effectuer des recherches par eux-mêmes pour identifier ces éléments, des recherches beaucoup plus poussées que ce qu'ils ont l'habitude de faire. Mon défi était de ne pas trop les aiguiller pendant cette partie du travail et de les laisser enquêter par eux-mêmes. Ils ont ainsi pu développer leur compétence de recherche, mais surtout, les connaissances apprises durant cette activité risquent d'être bien mieux comprises que si je leur avais simplement dit qui était le personnage dans leur caricature ou ce que représentait le faisceau sur la queue du chien (voir le Genial.ly de l'EXEMPLE 1)... Quand tu cherches la signification d'un symbole pendant quinze minutes et que tu trouves enfin, ils obtiennent un sentiment de victoire dont je les aurais privés en leur donnant trop d'informations.

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

[Cadre-21-Traces-Documents-de-travail-de-leleve-PDF.pdf](#)

[Cadre-21-Planification-de-lactivite-scenarisee-PDF.pdf](#)

[Cadre-21-Exemples-travaux-deleves-genial.ly-PDF.pdf](#)