

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 : sachagiroux

<https://www.cadre21.org/membres/sgiroux-ssc-quebec>

Date d'obtention : 2024-08-09 14:19:52

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

Activité 1: Kahoot (fait par moi)

Activité 2: Jeu d'évasion

Activité 3: Carte mentale avec Canva

Les 2 activités ont permis d'augmenter drastiquement la motivation et l'implication des élèves. Ces activités permettent de changer le rythme de la classe, ce qui fait un grand bien aux élèves. Ces activités permettent aux élèves d'approfondir et mieux assimiler la matière tout en ayant du plaisir et en pouvant socialiser.

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

Les activités se sont très bien déroulées en général. Je fais ces activités depuis plusieurs années, donc j'ai appris à donner de consignes claires au début de l'activité pour éviter que la classe devienne un party. Ce que je devrais faire plus souvent est de me mettre en arrière de la classe pour voir les ordinateurs. L'année dernière, j'ai demandé à un élève de gérer le kahoot sur mon ordinateur. J'ai donc pu circuler durant l'activité.

L'activité avec Canva a été aussi bien réussie. Les élèves ont fait de belles affiches. La prochaine fois, ce sera obligatoire de faire la carte mentale à l'ordinateur, car le produit final est beaucoup mieux. On peut ainsi les afficher dans la classe.

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

Ce que je remarque est que je dois faire plus d'activités comme celles-ci. À chaque fois, les élèves sont heureux de les faire, et en plus, ces activités aident à comprendre la matière. Par contre, ma philosophie est que la technologie doit aider les élèves et non seulement remplacer le papier pour alors rendre le cours plus plaisant.

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

Projet-AANB.docx

Site Web

https://view.genially.com/6178828a9b442c0d65244120/interactive-content-jeu-devasion-expansion-europeenne?fbclid=IwAR33_erKG2MODkW-kmzybjmsWInoYZFOy7_5H4SzyzejeonUBheLa4BC80