

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 : bilodeau.gu@csgm.qc.ca

<https://www.cadre21.org/membres/7da00141f0e61330d4952ec3>

Date d'obtention : 2019-10-13 20:24:27

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l'activité a eue sur les élèves?
L'activité se déroule avec les élèves du premier cycle de la classe de langage de notre école.

Objectif 1 : Permettre aux élèves de découvrir de nouveaux mots (plus spécifiquement la catégorie des mots interrogatifs) et de nouvelles expressions en lien avec un thème bien précis, soit la nuit.

Objectif 2: Préparer un Kahoot! (application utilisée) collectif avec eux ayant pour thème "La nuit" et aller le présenter aux élèves de première année.

Première étape: Leur faire vivre l'expérience Kahoot!

(Vous pouvez trouver ce Kahoot! à l'adresse suivante:

<https://create.kahoot.it/details/peur-du-noir-moi/a86c022c-2141-486a-9aaa-70d1bed38ee3>)

Pour amorcer le projet, une Histoire Animée (autre application utilisée) est présentée aux élèves. Cette histoire a pour titre: Peur du noir, moi? Dans cette histoire en réalité augmentée présentée sur le TNI, on accompagne Clara dans une aventure qui l'amène à vaincre sa peur du noir. Suite à la lecture de l'histoire, chaque élève a répondu aux questions en lien avec l'histoire au moyen de l'application Kahoot!.

Deuxième étape: Travailler en classe le vocabulaire associé au thème de la nuit.

Pendant la semaine qui a suivi l'amorce du projet, les élèves ont partagé leurs connaissances au sujet de ce thème et ont exploré le vocabulaire qui lui est associé (noms communs, adjectifs, adverbes, expressions, etc...)

Troisième étape: Suite à cette semaine d'exploration, les élèves sont appelés à inventer deux questions sur le thème de la nuit. En premier lieu, les mots interrogatifs sont enseignés aux élèves. Pour ce faire, le questionnaire sur Kahoot! est réutilisé. À tour de rôle, les élèves se présentent au TNI pour encercler les mots interrogatifs. De son côté, l'enseignant fait une liste de ces mots au tableau afin que les élèves puissent les réutiliser lors de la formulation de leur propre question. Ensuite, les élèves pigent une image pour les aider à composer leur phrase interrogative. Par exemple, l'élève qui a pigé un oreiller a pu formuler la question suivante: Sur quoi on dépose la tête pour s'endormir?

Quatrième étape: Dans le cadre d'un atelier en classe, les élèves sont invités à écrire, à tour de rôle, leurs questions sur la plateforme Kahoot. Par la suite, le Kahoot! collectif leur est présenté. Les élèves, au moyen de l'application, répondent aux questions et découvrent ainsi les questions de leurs camarades de classe. L'enseignant en profite également pour faire un retour au sujet des mots interrogatifs.

Cinquième étape: Les élèves de la classe de langage sont allés présenter leur Kahoot! aux élèves de la classe de première année.

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

Je crois que je referais l'activité en suivant les mêmes étapes. J'avais déjà expérimenté ce type de projet avec les élèves de sixième année sans toutefois respecter toutes les phases d'une séquence d'apprentissage. Lors de cette première expérimentation, il n'y avait pas eu d'activités pour amorcer le projet et pour vérifier si le transfert des connaissances avait été réalisé.

Ainsi, lors de la présentation du projet Kahoot! avec la classe de langage je me suis assuré, avec l'enseignant, que nous allions respecter chacune des phases et en faire une activité que nous serions fiers de reconduire à chaque année.

Pendant, s'il y avait une partie à modifier ce serait la suivante: à la troisième étape, nous avons essayé d'expliquer l'inversion du pronom et du verbe dans la formulation de la question. Je pense que nous aurions dû nous concentrer plus spécifiquement sur les mots interrogatifs et seulement survoler cette notion. Les élèves n'avaient pas les habiletés nécessaires pour bien comprendre ce nouveau concept. Ainsi, lorsque nous referons cette activité nous éviterons d'aborder ces deux concepts simultanément.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation? Habituellement, dans les cahiers d'activités, on présente les mots interrogatifs à l'élève et, par exemple, suite à la lecture d'un texte, l'enseignant demande à ce dernier de formuler des questions en lien avec ce texte. Ce genre d'activités, souvent hors contexte, n'a pas vraiment de sens pour les élèves. Dans le cas du projet présenté ci-haut, nous sommes partis d'un thème et par la suite, pour explorer l'univers langagier associé à ce thème avec les élèves, les applications Kahoot! et Histoires Animées ont été ciblées. Comme il l'a été mentionné préalablement dans le tutoriel, il est préférable de trouver le sujet d'étude avant l'application numérique.

Lors de cette activité, tous les élèves se sont sentis engagés dans l'atteinte d'un objectif commun: la création d'un Kahoot! collaboratif. En plus de développer des compétences transversales d'ordres intellectuel et méthodologique les élèves du groupe

ont élargi leur vocabulaire et appris à formuler une question grâce, entre autres, à l'apprentissage des mots interrogatifs. De plus, le Kahoot! est souvent bâti par l'enseignant à l'intention de l'élève. Ici, c'est l'élève qui s'approprie l'application. Il devient le créateur d'une activité numérique à l'intention d'un autre groupe d'élèves. Les élèves de la classe de langage étaient très fiers de présenter leur activité aux élèves de la première année. Finalement, j'ai, dans ma bibliothèque, quelques livres numériques interactifs. Je trouve intéressant d'utiliser cet outil pédagogique dans la première phase d'une séquence d'apprentissage comme celle qui vient d'être présentée.