

## 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 :

<https://www.cadre21.org/membres/d57667a3571cc7300f890272>

Date d'obtention : 2026-03-27 06:21:08

# 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, notamment Genially et Kahoot!, a eu une influence positive sur l'engagement et la compréhension des élèves. L'utilisation de Genially a permis de rendre la lecture plus dynamique et visuelle, ce qui a aidé les élèves à mieux comprendre le vocabulaire et les émotions du personnage. Les éléments interactifs ont soutenu leur attention et facilité la modélisation des liens texte-soi. De plus, plusieurs élèves ont démontré une meilleure capacité à faire des liens pertinents grâce aux supports visuels.

L'activité Kahoot a renforcé la motivation des élèves en transformant l'évaluation en jeu. Tous les élèves ont participé activement, y compris ceux habituellement plus réservés. Les résultats instantanés ont permis de vérifier rapidement la compréhension et d'ajuster l'enseignement au besoin. Toutefois, certains élèves étaient plus concentrés sur la rapidité que sur la réflexion, ce qui souligne l'importance d'encadrer l'utilisation de cet outil.

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

Si c'était à refaire, j'apporterais quelques ajustements pour optimiser l'utilisation des outils technologiques comme Genially et Kahoot!. D'abord, je prendrais plus de temps pour expliquer et modéliser l'utilisation de Genially afin d'assurer que tous les élèves comprennent bien les interactions et restent concentrés sur l'objectif pédagogique. Ensuite, je simplifierais le contenu interactif pour éviter une surcharge cognitive.

Pour Kahoot, je limiterais davantage le nombre de questions et insisterais sur l'importance de réfléchir avant de répondre, afin de réduire l'accent mis sur la rapidité. J'ajouterais aussi une courte discussion après chaque question pour consolider les apprentissages. Enfin, je prévois une alternative non technologique en cas de problèmes techniques ou de gestion du temps.

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

À la lumière de cette activité, j'ai compris que l'intégration réfléchie des technologies comme Genially et Kahoot! peut enrichir l'apprentissage, mais doit toujours être au service de l'intention pédagogique. J'ai appris que ces outils favorisent fortement l'engagement et la participation des élèves, surtout lorsqu'ils combinent des éléments visuels, interactifs et ludiques. Toutefois, cette expérimentation m'a aussi montré l'importance de bien encadrer leur utilisation, notamment pour éviter la distraction ou une focalisation excessive sur l'aspect jeu.

J'ai également réalisé que la préparation en amont est essentielle : anticiper les défis techniques, prévoir des consignes claires et offrir des modèles facilite le déroulement de l'activité. Enfin, j'ai retenu que la technologie permet une rétroaction rapide et utile, mais qu'elle doit être accompagnée de moments d'échanges pour consolider les apprentissages et approfondir la compréhension des élèves.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)  
planification-dune-lecon-de-lecture.docx