

## 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 : Catherine Veilleux-Boulanger

<https://www.cadre21.org/membres/catherine-vboulanger-academiefrancoislabelle-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-04-26 12:58:48

# 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 élèves avaient d'abord accès à leur tablette pour faire la recherche ce qui était très convivial au lieu de déplacer tout le monde au local d'informatique à une heure très précise.

La facilité à repérer les lieux sur la carte du monde était vraiment motivante et encourageait à faire encore plus de recherche. Le fait de voir en temps réel le fruit des recherches des autres élèves était vraiment stimulant et donnait l'occasion de faire un vrai travail collaboratif.

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

J'ai dû afficher le code QR sur le TBI pendant un très long moment avant que tout le monde ait pu le scanner pour se connecter. Cela nous empêchait de voir les résultats des premiers élèves qui publiaient sur le Padlet. La prochaine fois, il faudrait que j'imprime à l'avance le code QR ou que je l'envoie aux élèves dans Classroom afin que le TBI reste dégagé.

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

Je me suis lancée sans jamais avoir essayé la carte du monde dans Padlet. J'avais utilisé Padlet une seule fois auparavant pour que les élèves posent des questions sur un sujet précis. J'ai un groupe d'élèves très agréable et qui a toujours envie d'avancer avec moi dans les technologies. Je me suis dit que ça n'avait pas besoin d'être parfait et que j'allais apprendre de mes erreurs. Je l'ai même dit aux élèves alors ils étaient dans le coup. La conclusion est que c'est avec cette philosophie qu'il faut aborder l'utilisation de la technologie dans la classe. Pour vivre une activité d'apprentissage différente et pour profiter du potentiel pédagogique de la technologie, il faut accepter de se lancer et c'est vraiment en l'essayant qu'on fait des erreurs, qu'on apprend et qu'on devient meilleur.

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

Activité-grands-explorateurs\_padlet.pdf