

Preuve et attestation de développement professionnel

Boîte à ouTIC 3 - Virtuose



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 Virtuose, il s'agira de démontrer l'intégration et la mobilisation de différents outils technologiques dans plusieurs contextes et par différentes activités d'apprentissage. 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 : Martin Gabrielle

<https://www.cadre21.org/membres/826543099cada42395dbb14b>

Date d'obtention : 2023-08-30 15:28:22

Boîte à ouTIC 3 - Virtuose

1. En quoi vos nouveaux apprentissages changent-ils votre posture pédagogique en termes de mobilisation des technologies à votre enseignement?

Mes nouveaux apprentissages ont renforcé mon utilisation des technologies en classe. Que ce soit pour mon enseignement, les projets d'élèves, les examens ou les exercices de pratique, j'utilise de multiples applications à toutes les semaines et ne m'en passerait plus. J'ai pu confirmer qu'utiliser des outils technologiques rend l'enseignement dynamique, stimulant, pertinent et intéressant pour les jeunes. Travaillant dans une école où les élèves ont tous accès à un iPad, j'ai pu explorer de nouvelles applications et ai souvent été agréablement surprise du succès de ces activités. J'ai planifié beaucoup d'unités en pensant toujours aux applications je pourrais incorporer aux projets ou à mes leçons. J'ai parfois même changé certains projets pour pouvoir utiliser de nouveaux sites/apps de créations. (Storyboardthat.com/iMovie/Talking Avatars/Padlet/Kahoot/Showbie etc.)

Par exemple, j'ai utilisé Canva et PowerPoint pour présenter mon contenu à tous les cours. J'accueille toujours les élèves avec un 'Gif' les saluant. Le support visuel stimulant s'est avéré incontournable à tous les cours autant pour les points de grammaire que pour l'explication de projets ou encore pour guider les élèves à travers les applications que je leur proposais. Les élèves ont éventuellement dû utiliser Canva et PowerPoint à leur tour pour créer des présentations et posters promotionnels. J'ai pu constater dans leurs réalisations qu'ils se sont inspirés de ma façon de présenter le contenu et d'organiser les diapositives.

Également, j'ai fréquemment utilisé Mentimeter pour introduire une nouvelle unité ou un nouveau concept. Que ce soit avec les nuages de mots, les questions ouvertes ou les sondages, les élèves ont démontré une nouvelle curiosité de toujours savoir où ces exercices les mèneraient. J'ai trouvé cet outil phénoménal pour accrocher l'intérêt et la participation des élèves, je m'en suis donc servi avec tous mes niveaux du secondaire et pour plusieurs sujets.

J'ai nettement diminué le nombre de quiz de verbes ou vocabulaire papier et me suis tournée vers Kahoot ou GoFormative. Les élèves semblaient moins craintifs d'effectuer des tests avec outils technologiques et les résultats étaient faciles à collecter ou rectifier.

Bref, je pense que les ressources technologiques ont le pouvoir de susciter la curiosité, l'intérêt, la créativité et le goût d'apprendre et d'être en classe. Je compte me servir de mes nouvelles applications préférées durant toute l'année scolaire qui débute et il me tarde d'en découvrir de nouvelles.

2. Commentez les traces que vous déposez en appui à votre demande. En quoi soutiennent-elles votre compétence?

Parmi toutes les applications/sites que j'ai essayé (Canva, PowerPoint, LearningApps, Kahoot, Powtoon, GoFormative et Mentimeter), j'ai définitivement développé une préférence pour Mentimeter et Kahoot.

En pièce jointe, vous trouverez des sondages et nuages de mots Mentimeter. Je pense que ces captures d'écran démontrent un taux de participation excellent et motivant ainsi qu'une versatilité de l'utilisation de la plateforme. J'aime me servir de Mentimeter pour débiter de nouvelles unités, collecter des idées, entamer des discussions basées sur leurs réponses, inviter au débat et parfois même comme outil de rétroaction.

Également, j'ai inclus des images provenant de mon compte Kahoot. Je prends le temps de créer des Kahoots pour chaque nouveau point de grammaire, roman, documentaire ou sujet exploré en classe. Les élèves en raffolent et ça me permet de tester leur écoute et compréhension (et me réajuster/faire un retour au besoin).

Finalement, une trace de mon compte GoFormative et des derniers quiz effectués ainsi que du site LearningApps. J'utilise ce genre de sites de façon ponctuelle pour rapidement vérifier la compréhension des élèves et réviser certaines notions. (Ici, LearningApps pour association de nouveau vocabulaire lors d'une unité sur le marketing en anglais (définition/image/mot) lors de l'introduction du nouveau vocabulaire et GoFormative pour tester ce même vocabulaire plus tard dans l'unité.)

Déposez ici les traces que vous avez recueillies en appui à votre demande de badge

Capture-decran-le-2023-08-30-a-11.00.06.png

Capture-decran-le-2023-08-30-a-10.52.04.png

Capture-decran-le-2023-08-30-a-10.58.36.png

Capture-decran-le-2023-08-30-a-10.52.14.png

Capture-decran-le-2023-08-30-a-10.57.26.png