cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

CréaCamp 1re participation 2020-2021



Description:

Ce badge peut être octroyé à celui ou celle qui a vécu activement, à titre de participant ou de facilitateur, son premier CréaCamp de l'année 2020-2021.

Les CréaCamps™ sont des journées de formation continue organisées par l'École branchée. Abordables, elles permettent de découvrir ou d'approfondir des sujets créatifs et des approches innovantes en compagnie de pairs et de facilitateurs chevronnés dans le but de réinvestir dans sa pratique et de développer son réseau.

Badge attribué à : baldacchinov
https://www.cadre21.org/membres/e2770dbdc30dac2d7b4e18f4

Date d'obtention : 2020-10-27 12:44:29

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

CréaCamp 1re participation 2020-2021

1. À quel CréaCamp avez-vous participé?

CréaCamp virtuel, 23 octobre 2020

Merci d'indiquer le nom de l'école.

Collège de Montréal

Merci d'indiquer le sujet de l'événement.

évaluation à distance / jeux d'évasion numériques

Merci d'indiquer la date de l'événement.

23/10/2020

2. Était-ce à titre de participant(e) ou de facilitateur(trice)?

Participant(e)

3. Plus précisément, quelle thématique avez-vous approfondie lors de ce CréaCamp?

évaluation à distance : les types d'évaluation (au service de l'apprentissage / en tant qu'apprentissage / de l'apprentissage), la planification à rebours (partir de l'intention pédagogique et établir les critères d'évaluation avant de construire l'évaluation afin d'assurer une cohérence)

jeux d'évasion numériques : comment utiliser les outils de la suite Google pour créer des jeux d'évasion

4. Quelle réflexion faites-vous suite à votre journée? SVP développez.

évaluation à distance : Préparer des tâches évaluatives des apprentissages de haut niveau (taxonomie de Bloom) afin d'éviter la tricherie et utiliser les tâches de niveau inférieur pour accumuler des traces (évaluation en tant qu'apprentissage) sur la progression des élèves et leur fournir de la rétroaction.

jeux d'évasion numériques : L'aspect compétition amicale entre équipes peut être une source de motivation dans la mesure où le défi est adapté au niveau de compétence de tous les élèves. / Le numérique offre des possibilités infinies à exploiter. / Cette stratégie pédagogique peut s'utiliser aussi bien en présentiel qu'en virtuel, ce qui est un atout dans le contexte actuel.

5. En fonction de ce que vous avez vécu dans ce CréaCamp, que pensez-vous réinvestir dans votre enseignement ou votre démarche d'accompagnement? Que ferez-vous dorénavant autrement?

Au niveau de l'évaluation, amorcer une réflexion sur des tâches plus ouvertes et plus complexes à offrir aux élèves pour l'évaluation des apprentissages en fin de séquence.

Au niveau des jeux d'évasion numériques, continuer à développer l'activité que j'ai commencé à créer durant l'atelier.

6. Qu'avez-vous le plus apprécié de votre expérience en général?

L'aspect concret. Oui on discute du cadre théorique, mais il y a aussi du temps pour amorcer des activités qui peuvent être réutilisées dès le lendemain et c'est grandement apprécié dans un contexte où l'on manque tous de temps et cela encourage à continuer dans cette voie par la suite parce que nous avons du soutien pour amorcer les premières phase d'un travail et démontre que cela est possible.

7. Avez-vous d'autres commentaires?

C'était ma première expérience, mais j'ai beaucoup apprécié. Les discussions entre collègues sont intéressantes et nous amène à réfléchir sur nos pratiques. Expérience à renouveler assurément.