# Preuve et attestation de développement professionnel

# CréaCamp 3e 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 troisième CréaCamp de l'année 20109-2021.  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 : Keivan Farzaneh
https://www.cadre21.org/membres/farzanehk-sainteanne-ca

Date d'obtention : 2021-05-13 01:15:33

# CréaCamp 3e participation 2020-2021

1. À quel CréaCamp avez-vous participé pour cette troisième fois de l’année?
CréaCamp sur mesure dans mon école
Merci d'indiquer le nom de l'école.
Collège Sainte-Anne de Lachine
Merci d'indiquer le sujet de l'événement.
CréaCamp Découverte - Créer des parcours d'apprentissage ludiques avec Deck.Toys
Merci d'indiquer la date de l'événement.
12/05/2021
2. Était-ce à titre de participant(e) ou de facilitateur(trice)?
Facilitateur(trice)
3. Quel avait été votre premier CréaCamp cette année?
CréaCamp virtuel, 8 mars 2021
Merci d'indiquer le nom de l'école.
Collège Sainte-Anne de Lachine
Merci d'indiquer le sujet de l'événement.
Ludifier l'apprentissage en créant un jeu d'évasion avec OneNote
Merci d'indiquer la date de l'événement.
08/03/2021
4. Et votre deuxième?
CréaCamp virtuel, 16 avril 2021
Merci d'indiquer le nom de l'école.
Collège Sainte-Anne de Lachine
Merci d'indiquer le sujet de l'événement.
Le créateur d’activités de Desmos : un outil engageant et polyvalent!
Merci d'indiquer la date de l'événement.
16/04/2021
5. Plus précisément, quelle thématique avez-vous approfondie lors de cette troisième expérience?
La plateforme Deck.Toys permet de créer des parcours d’apprentissage ludiques (à la manière d’un jeu vidéo). La ludicisation de l’apprentissage permet aux élèves d’apprendre tout en s’amusant. C’est aussi une belle façon d’engager les élèves et de dynamiser ses cours. L'idée, lors de ce CréaCamp, était de montrer comment on peut créer un parcours d'apprentissage à l'aide de Deck.Toys afin d'engager les élèves.
6. Quelle réflexion faites-vous suite à cette journée? SVP développez.
C'est toujours un plaisir de présenter des outils technopédagogiques à des participants motivés et qui ont le goût d'apprendre. Par expérience, je peux confirmer que Deck.Toys est une plateforme très appréciée des enseignants et élèves et qui gagne à être connue, d'où l'intérêt des formations sur le sujet.
7. 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?
En plus de la formation, j'aimerais créer une vidéo qui récapitule les fonctionnalités importantes de Deck.Toys (un condensé des informations, en quelque sorte) et la fournir à ceux et celles qui sont intéressé(e)s à en savoir plus sur la plateforme.