cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Sommet du numérique en éducation 2023 – Participant



Description:

Le 11e Sommet du numérique en éducation a pour objectif de réunir des personnes passionnées et prêtes à partager leur savoir, leur expertise et leurs expériences, qu'elles soient pratiques ou scientifiques.
Cette édition met l'accent sur les liens riches et multiples entre les milieux de pratique et ceux de la recherche, et ce, dans le but commun de réussir la mise en œuvre du Plan d'action du numérique en éducation et en enseignement supérieur.
Cet événement s'adresse principalement aux enseignants(es), aux conseillers(ères) pédagogiques, aux directions d'établissement et à tous autres acteurs scolaires, mais auquel participent également des chercheurs(es)...

Badge attribué à : Marc-André Caron
https://www.cadre21.org/membres/ff0e9a6d3223d85b8fed78b2

Date d'obtention : 2023-05-31 19:31:50

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Sommet du numérique en éducation 2023 – Participant

1. Parmi les activités auxquelles vous avez participé, quel est votre coup de cœur (activité d'ouverture, atelier, conférence, séance grands échanges...) de l'événement? Pourquoi?

J'ai particulièrement aimé la présentation sur les intelligences artificielles offertes par Google. Il est utile de savoir que toutes les IA ne fonctionnent pas de la même manière et que c'est l'utilisation que nous en ferons qui est l'enjeu principal.

2. Dans une perspective de réinvestissement dans votre pratique, que retenez-vous de cette 11e édition du Sommet du numérique en éducation?

J'ai découvert la plateforme de Microsoft MakeCode Arcade et nous avons pu programmer des jeux en quelques minutes. Bien que cette ressource soit intéressante, je ne crois pas qu'elle s'adresse à tous les enseignants; son utilisation est facile au début et peut se compliquer rapidement. C'est le genre de ressource avec laquelle les élèves vont rapidement dépasser l'enseignant.

Ceci dit, pour une cohorte d'élèves qui viendrait à maîtriser l'outil, les pistes de réinvestissement sont très intéressantes. Imaginez des élèves qui programment un jeu à la Zelda, mais en intégrant des notions des cours d'histoire! Mon rêve. Ça viendra bien un jour.