Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

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 Explorateur, une présentation de ces thèmes et de diverses ressources, illustrés par des exemples concrets, seront abordés. 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.

Critères:
Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient du **sujet exploré**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: Mario Campanozzi
Date de la demande: 2020-06-11 14:31:42

Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion à propos des ressources présentées dans la formation Boîte à ouTIC?
Ma toute première réflexion est que ces ressources seront de formidables outils pour varier l'enseignement et les activités et seront sources de motivations pour les élèves dans leurs apprentissages. Mais il ne faut pas perdre de vue, pour ma part l'enseignant, qu'elle est mon propre but pédagogique, quel est le but recherché pour mes élèves et quelles activités seront préférables pour leurs propres intérêts. Le choix des applications et des outils disponibles deviennent donc prioritaires pour les activités visées.
2. Comment ces ressources pourraient-elles s'insérer dans votre enseignement?
Ces outils et ces ressources pourront s'insérer de façon à complémentariser l'enseignement " traditionnel ", favorisant l'intérêt des élèves aux apprentissages et à leur désir d'aller plus loin dans leur compréhension aux sujets abordés. Ces ressources permettront aussi de créer des activités et des situations d'apprentissages interactives qui apporteront de nouvelles stratégies d'enseignements bénéfiques autant pour l'enseignant que pour les élèves. Donc, développer les bonnes stratégies d'enseignements et les insérer en lien et de façon complémentaire avec la matière à apprendre.
3. Quel serait l'effet (motivation, engagement, réussite) sur vos élèves d'une intégration de ces ressources à votre pratique?
Je pense que cela donnera à l'élève une meilleure interaction avec ses apprentissages et même avec le monde qui l'entoure dans son moment de vie. Le côté interactif et "pro-actif " des activités augmenteront l'impact sur le désir de réussir et de s'engager sur la voie de l'amélioration dans la réussite des apprentissages. L'effet bénéfique à l'élève de pouvoir progresser plus à son rythme par un système d'auto-correction et de voir les explications dans son écran, par exemple, augmentera non seulement sa compréhension mais aussi son estime de soi et son désir de réussite. Tout ça aussi créera des liens nouveaux

favorables entre élèves eux-mêmes et l'enseignant. En somme, l'effet ne peut être que bénéfique pour l'ensemble de la classe et l'amélioration dans la progression des apprentissages.