



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: [Christine Provencher](#)

Date de la demande: 2019-08-18 17:55:53

Boîte à ouTIC 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion à propos des ressources présentées dans la formation Boîte à ouTIC?

Il est important de se questionner sur "pourquoi" on veut utiliser la technologie dans nos cours. On ne doit pas penser à la techno en premier lieu. Il faut penser à notre intention pédagogique et comment enseigner notre matière pour ancrer les apprentissages à long terme chez nos élèves. La technologie devrait jouer un rôle de soutien à notre intention pédagogique, et non le contraire. La technologie joue aussi un autre rôle important. Elle est un joueur considérable pour la motivation et l'engagement des élèves. Si possible, on essaie d'intégrer une application, de la techno dans nos séquences d'apprentissage.

2. Comment ces ressources pourraient-elles s'insérer dans votre enseignement?

Je suis enseignante de l'anglais langue seconde. J'aime beaucoup l'idée de penser un peu plus à la façon dont les élèves peuvent présenter leurs apprentissages. Je suis allée explorer Genial.ly. Je connaissais ce site web, toutefois je ne connaissais pas toutes ses fonctions. Je suis très impressionnée par ses fonctionnalités multiples, surtout en mode présentation. Je pourrais l'utiliser en S5 lorsque mes élèves présentent "leurs voyages de rêve". On peut y intégrer des images, textes, mais aussi des cartes et des vidéos. Les élèves seront en mesure de synthétiser l'information obtenue sur leur pays de choix. Ils pourront aussi partager leurs présentations en petits groupes, ce qui favorisera des discussions en équipe. En partageant leurs présentations, les élèves ont donc un auditoire authentique, ce qui les pousse à faire de leur mieux. Nous sommes donc dans une tâche de type "modification" selon le code SAMR.

3. Quel serait l'effet (motivation, engagement, réussite) sur vos élèves d'une intégration de ces ressources à votre pratique?

Ce genre de projet (voir question #2) donne beaucoup de responsabilité et de liberté aux élèves. Ils peuvent faire preuve de créativité car les possibilités de démontrer leurs apprentissages sont abondantes. Lorsqu'on donne des choix aux élèves, de la

liberté sur comment présenter, une audience authentique, les élèves sont engagés et motivés. Ce genre de projet permet aussi une différenciation pédagogique. Certains élèves se feront plaisir et pousseront plus loin dans leurs apprentissages au niveau de la destination choisie (Compétence 2 et Compétence 3)