



## Boîte à ouTIC 2 - Architecte

### 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 Architecte de nombreux tutoriels vous permettront de vous approprier les ressources et de les mettre en application en classe. 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:

Les critères suivants seront utilisés pour l'évaluation du badge au niveau Architecte :

- **Suffisance** des traces de l'activité scénarisée
- **Pertinence** de l'activité en lien avec le sujet
- **Clarté** de la description de l'expérimentation
- **Qualité** de la réflexion et du retour sur l'activité

**Badge attribué à:** [Gabrielle Martin](#)

**Date de la demande:** 2020-10-23 12:59:55

## Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l'activité a eue sur les élèves?

Lors de l'introduction de la nouvelle unité de travail sur les peurs et les phobies, j'ai utilisé l'application Mentimeter.com pour générer un nuage d'idée à l'aide des réponses de mes élèves, plutôt que de faire un traditionnel organigramme au tableau. L'utilisation de l'outil technologie Mentimeter.com a eu pour effet de créer un engouement auprès des élèves pour découvrir le nouveau sujet de l'unité de travail. Ils ont apprécié le format de l'outil ainsi que de pouvoir également voir les réponses de leurs collègues de classe suite à l'activité. Les réponses des autres ont suscité des questions et les élèves en ont profité pour discuter du sujet. Ils m'ont signifié leur désir de reproduire l'expérience dans le futur.

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

Dans un premier temps, j'utiliserais le chronomètre présenté par la plateforme Mentimeter pour que mes élèves voient combien de temps ils ont pour répondre. Aussi, j'accorderai un temps plus long dans ma leçon pour faire un retour sur leurs réponses. Je leur mentionnerais de m'indiquer quelles réponses les ont surpris, fait rire etc.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

Que toutes les activités enseignées peuvent être repensées à travers un outil technologique et que même les activités les plus simples peuvent devenir une source de motivation et d'intérêt si est sont adéquatement adaptées et présentées à travers une application ou un outil technologique interactif et ludique. Les outils technologiques sont une belle façon d'ajouter un vent de modernité et de plaisir à nos leçons. J'ai eu autant de plaisir à planifier mon activité, qu'à la présenter et la réaliser avec mes élèves. C'est donc à refaire!

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

- [1CB9FC5C-3776-4D7A-8336-340C4E418D0D.png](#)
- [41164ED4-5E32-435B-8BDD-922ED4DB218D.png](#)