



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: [Medhat Ghali](#)

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

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

Selon moi, la mobilisation des technologies dans l'activité a eu plusieurs effets sur les élèves. Parmi ceux-ci, il est possible de mentionner que les élèves étaient plus enthousiastes, motivés et confiants envers l'apprentissage. De plus, en tant qu'enseignant, je pense que nous devons utiliser davantage les outils technologiques. Les étudiants de nos jours grandissent avec ces outils et deviennent des experts dans l'utilisation de ceux-ci. À cet effet, il est de notre devoir de comprendre et de s'adapter avec ces différents outils technologiques qui peuvent être très bénéfiques dans l'apprentissage chez les élèves.

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

Dans l'éventuelle reprise de cette activité, je souhaiterais ajouter une ressource supplémentaire pour les élèves afin de les encadrer davantage dans l'utilisation de l'application Canva. En effet, certains étudiants ont eu un peu de

difficulté à utiliser l'application. De ce fait, je souhaiterais créer une capsule vidéo de moi en train d'expliquer les différentes fonctionnalités et options de l'application, et ce, afin de faciliter l'utilisation de celle-ci pour les élèves.

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

À la lumière de l'activité vécue, il est possible d'affirmer que je retire plusieurs apprentissages de cette expérimentation. Tout d'abord, je retire l'apprentissage et l'utilisation d'un nouvel outil technologique, soit l'application Canva. De plus, je retire que l'utilisation des outils technologiques a un effet positif sur la motivation et l'enthousiasme des élèves envers leur propre apprentissage. Enfin, je réalise qu'étant donné que les élèves ont grandi dans cet univers technologique, ils sont très rapides dans l'apprentissage et l'utilisation de ces divers outils et sont très créatifs dans la réalisation de leurs travaux et dans la création de leurs projets.

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

- [Travel_Brochure-1.ppt](#)
- [Cadre-21-badge-2-activité-scénarisée.docx](#)