JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

FAVORISER L'INTERACTIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE

Pour accéder à la présentation :
bit.ly/ateliercarrefour

Votre gouvernement

Québec

CC BY NC SA

Carrefour éducation présente

FAVORISER L'INTERACTIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE

re Phylippe Laurendeau Jérémy Van Ranst

Plan de la présentation

1 Introduction

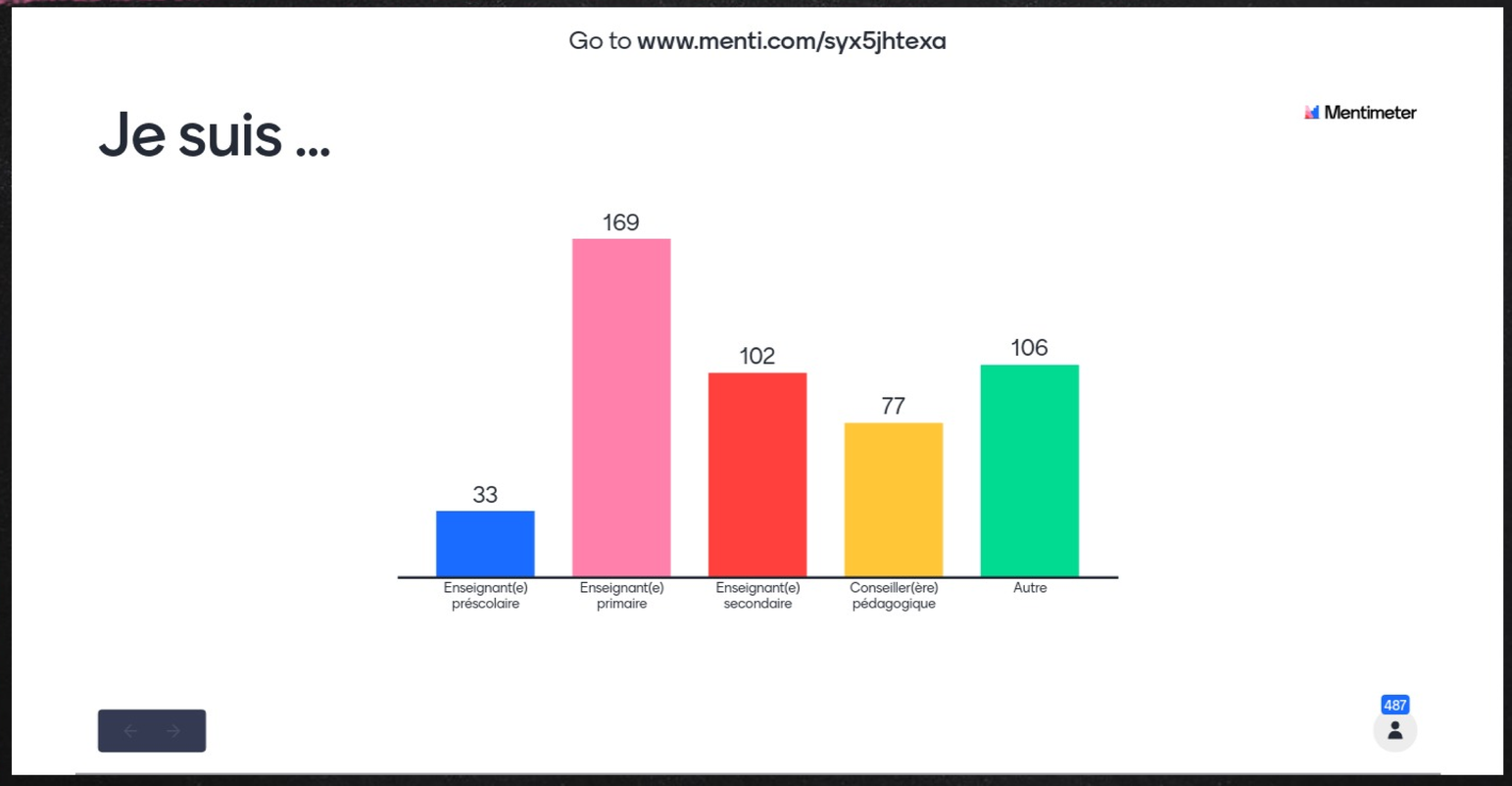
2 Utilisation des participants

3 Catégories d'interactivité

4 Questions

1 Introduction

Qui êtes-vous?



Menti.com

Code : 85 87 61 1

« Pourquoi susciter les interactions et donner de la rétroaction? »

1. L'importance des interactions entre humain
2. L'élève reste actif
3. La rétroaction permet la validation
4. La rétroaction et l'interaction font la paire
5. L'enseignement à distance implique la rétroaction
6. Tous les niveaux sont touchés

2 Utilisation des participants

Nommez un outil numérique que vous utilisez fréquemment pour susciter l'interaction avec vos élèves

Nommez un outil numérique que vous utilisez le plus fréquemment

Type your answer here...

Submit

40 characters remaining

teams, desmos, netmath
teams, kahoot, plickers meet, forms, doc, slide jamboard en collaboratif class dojo teams
portable, cellulaire portable google drive youtube netmath slide office365 teams, seesaw
socrative ed puzzle form smart notebook google nearpod ipad
google form lalilo genially quizlet onenote flipgrid google meet wevideo
ordinateur quizziz via zoom kahoot classdojo jamboard
chenelière team loom mentimeter moodle suite smart gimp
one note classe dojo **teams** padlet class dojo bloomz
flickers boom cards desmos ed meet quizizz anonvote
didacti classkick classroom forms google classroom classlab miro
google formulaire wooclap plickers kahoot! edpuzzle génial.ly classnotebook
pear deck clavardage kami2 screencastify google disque tableau intelligent go formative
microsoft forms teams, moodle, brain pop, kahoot screencast microsoft form

We use cookies to make this website function properly.

Cookie policy

Got it!

https://answergarden.ch/1541160

3 Catégories d'interactivité

Élève – Enseignant

Comment puis-je donner de la rétroaction aux élèves?

Élève – Contenu

Comment puis-je rendre mon contenu interactif?

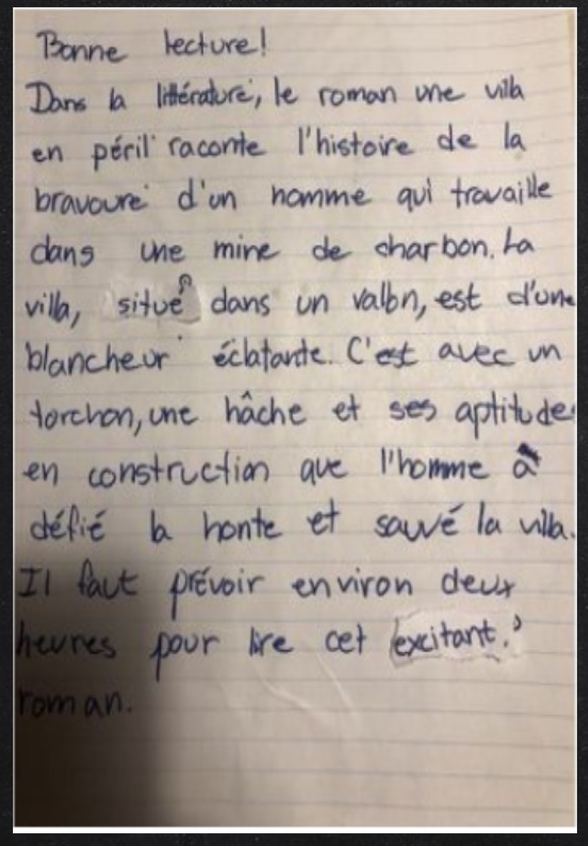
Élève – Élève

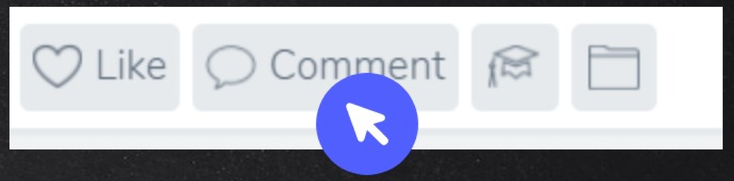
Comment les élèves peuvent-ils mettre en place une communauté virtuelle et cocréer?

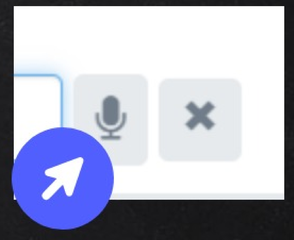
Élève - Enseignant

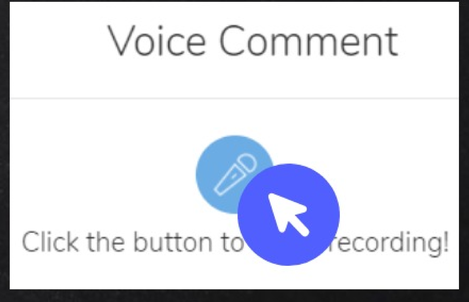
Commenter à l'audio le travail d'un élève

Seesaw


Bonne lecture!
Dans la littérature, le roman une villa en péril raconte l'histoire de la bravoure d'un homme qui travaille dans une mine de charbon. La villa, situé dans un valon, est d'une blancheur éclatante. C'est avec un torchon, une hâche et ses aptitudes en construction que l'homme a défié la honte et sauvé la villa. Il faut prévoir environ deux heures pour lire cet excitant roman.



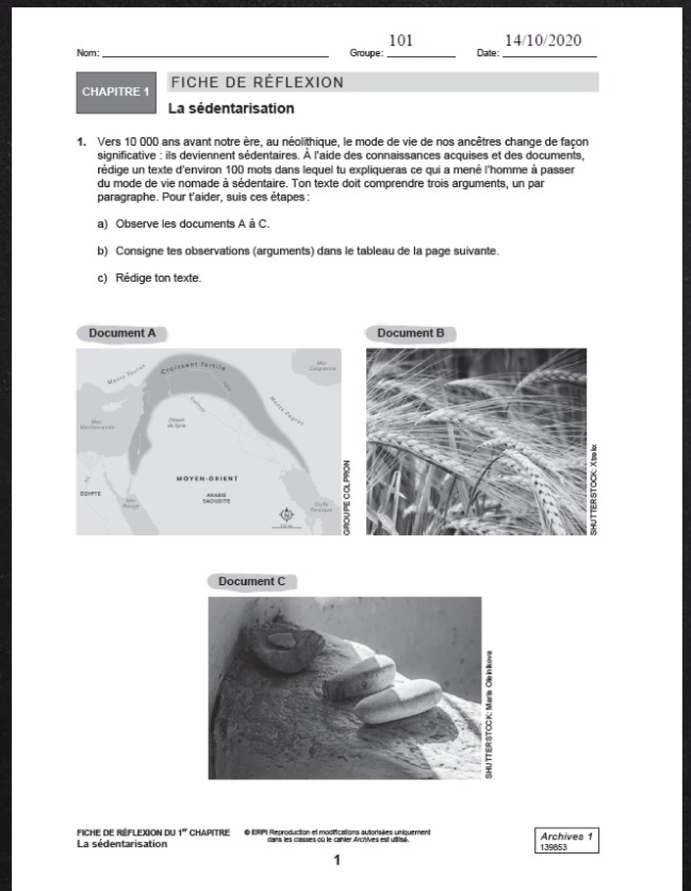




Élève - Enseignant

Commenter sous forme vidéo le travail d'un élève

Screencastify



Nom: _____ Groupe: 101 Date: 14/10/2020

CHAPITRE 1 FICHE DE RÉFLEXION

La sédentarisation

1. Vers 10 000 ans avant notre ère, au néolithique, le mode de vie de nos ancêtres change de façon significative : ils deviennent sédentaires. À l'aide des connaissances acquises et des documents, rédige un texte d'environ 100 mots dans lequel tu expliqueras ce qui a mené l'homme à passer du mode de vie nomade à sédentaire. Ton texte doit comprendre trois arguments, un par paragraphe. Pour t'aider, suis ces étapes :

   a) Observe les documents A à C.

   b) Consigne tes observations (arguments) dans le tableau de la page suivante.

   c) Rédige ton texte.

Document A

Document B

SHUTTERSTOCK: Xtes

Document C

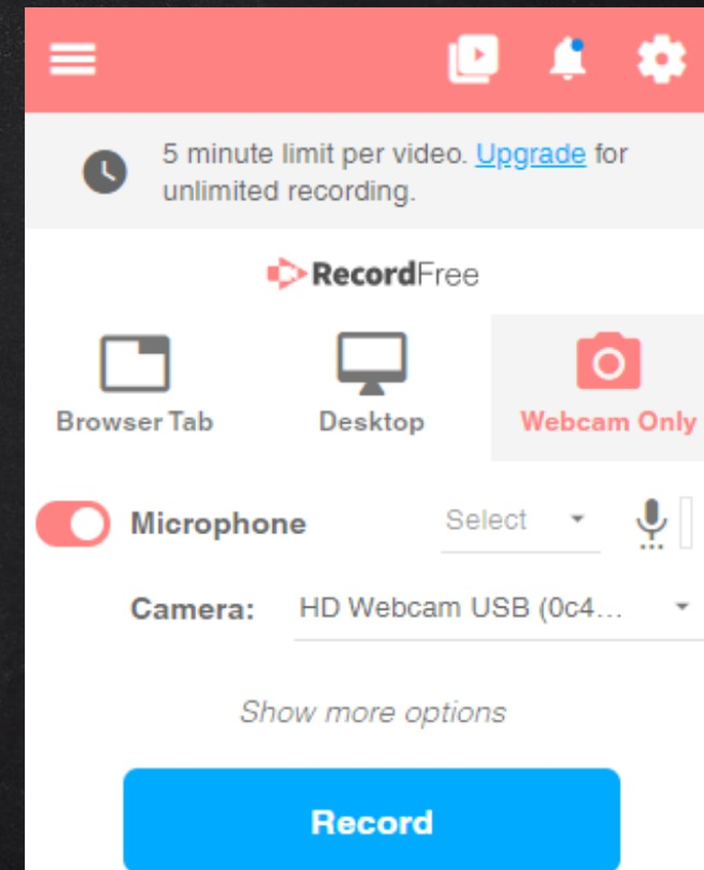
SHUTTERSTOCK: Maria Oleinikova

FICHE DE RÉFLEXION DU 1er CHAPITRE
La sédentarisation

© ERPI Reproduction et modifications autorisées uniquement dans les classes où le cahier Archives est utilisé.

Archives 1
139853

1



Élève - Enseignant

Commenter à l'audio le travail d'un élève

Seesaw

Vocaroo

Commenter sous forme vidéo le travail d'un élève

zoom

Microsoft Teams

Meet

Loom

Screencastify

OBS Studio

Webinaria

Seesaw

Commenter par écrit le travail d'un élève

Microsoft Teams

Google Classroom

Microsoft Word

Google Document

Seesaw

Élève - Contenu

Vérifier la compréhension de l'élève

Pear Deck + Power Point

- Favoriser l'interactivité dans une présentation en classe et à distance
- Faire participer les étudiants
- Vérifier la compréhension du contenu

Élève - Contenu

Vérifier la compréhension de l'élève par rapport à un sujet

- Google Formulaire
- Poll Everywhere
- Socrative
- Kahoot
- Quizlet
- Survey Monkey
- Pear Deck
- Quizizz
- Mentimeter

Donner de l'information sur une image

- genially
- thinglink

Questionner l'élève en cours de présentation d'une vidéo afin de vérifier sa compréhension et son susciter l'intérêt et sa concentration

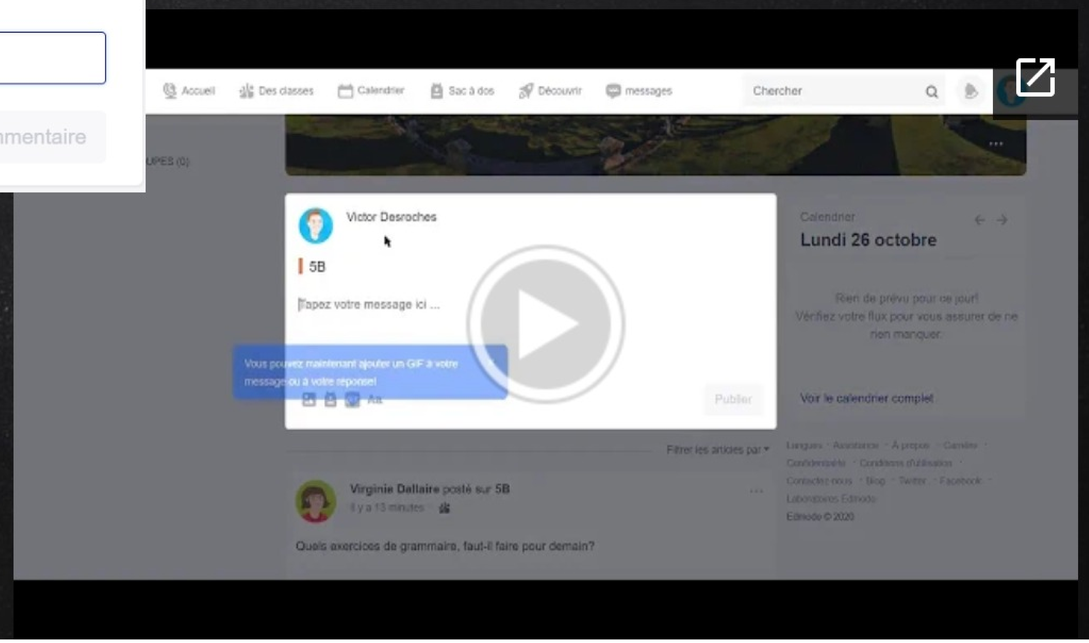
- edpuzzle
- playposit
- Vizia

Inclassables pour élaborer du contenu numérique

- Classkick (iPad)
- Flipgrid
- Educration (iPad)
- Show Me
- Explain Everything

Élève - Élève

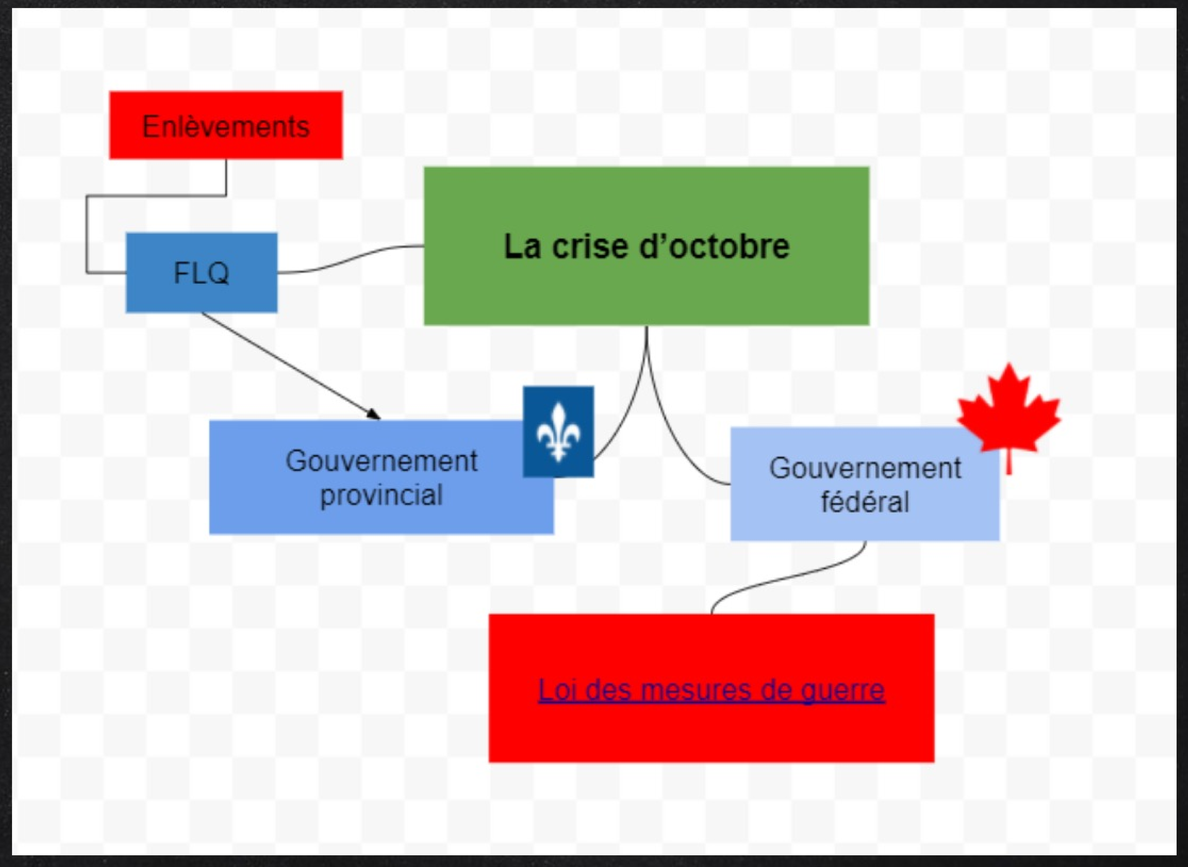
Permettre aux élèves d'interagir entre eux, poser des questions.



Élève - Élève

Réaliser une carte mentale d'idées en équipe

Google Drawings



Élève - Élève

Permettre aux élèves d'interagir entre eux, poser des questions.

Mettre en place un espace de cocréation

edmodo

Seesaw

Microsoft Teams

Google Classroom

Google Document

Microsoft Word

EtherPad

Google Drawing

GitMind

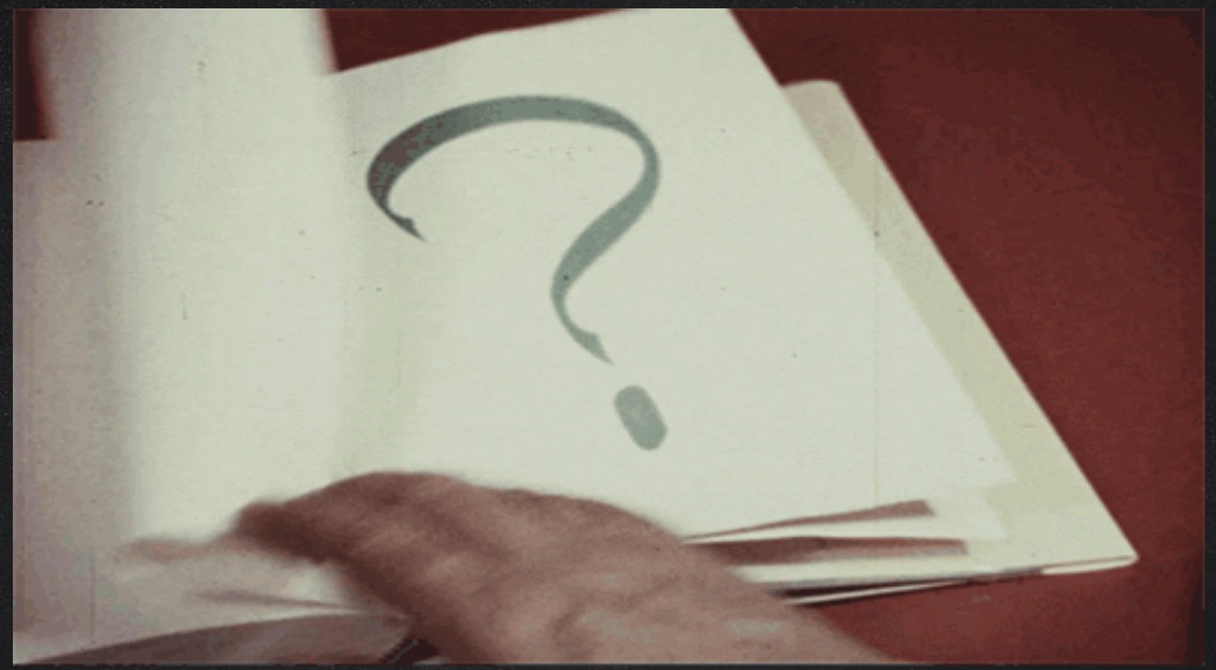
padlet

Trello

Si les élèves ne sont pas engagés, ils n'apprennent pas. Or l'interactivité suscite l'engagement. L'Internet moderne et les technologies mobiles offrent de plus en plus de possibilités de créer des expériences interactives, et les élèves, qui ont l'habitude de l'interaction avec les sites commerciaux et les jeux vidéo, s'attendent aujourd'hui à ce type d'expérience. L'interactivité rend le contenu non seulement plus intéressant, mais également plus efficace.

Source : RÉCIT FAD

Avez-vous des questions ou commentaires?



Pour aller plus loin :

- Le guide récapitulatif sur Favoriser l'interactivité avec le numérique
- Le guide sur la Journée du numérique en éducation
- Le guide sur l'enseignement à distance

NOTRE ÉQUIPE

Phylippe Laurendeau

Julie Couture

Jérémy Van Ranst

MERCI!

Carrefour éducation