## **Document de planification des activités assistées par la technologie**

Ce document peut vous aider à planifier votre création et vous encourager à déterminer le temps que vous devrez y consacrer.

|  |  |
| --- | --- |
| Titre : | Motivation des étudiants par la gamification |
| Outil utilisé : | Kahoot |
| Idée : | Mon idée créative consiste à mettre en œuvre des techniques de gamification, en particulier en utilisant Kahoot, pour renforcer la motivation des étudiants dans l'apprentissage. Grâce à Kahoot, je prévois de créer des quiz interactifs, des sondages et des défis qui s'alignent sur le programme et les objectifs d'apprentissage. En incorporant des éléments de compétition, des récompenses et un retour d'information instantané, les étudiants seront activement engagés dans le processus d'apprentissage et motivés pour participer. L'approche gamifiée répondra au défi de l'apprenant de maintenir l'intérêt et l'enthousiasme en transformant les leçons traditionnelles en expériences interactives et agréables. En outre, l'interface conviviale et les fonctions personnalisables de Kahoot permettent une intégration transparente dans les activités de la classe, ce qui rend l'apprentissage plus dynamique et plus efficace pour les élèves. |
| Intégration du programme d’études : | **Mathématiques :**  Compétences en matière de résolution de problèmes grâce à des jeux mathématiques interactifs et à des simulations.  Compréhension des concepts mathématiques tels que la géométrie, l'algèbre et les fractions à l'aide de matériel de manipulation numérique.  Analyse de données et création de graphiques à l'aide de tableurs.  Programmation et codage pour développer des compétences de pensée computationnelle.  **Arts du langage :**  Compréhension de la lecture et développement du vocabulaire grâce à des livres électroniques interactifs et des applications éducatives.  Amélioration des compétences d'écriture grâce à la narration numérique et aux plateformes de blogs.  Pratique des compétences linguistiques à l'aide de logiciels d'apprentissage des langues et de plateformes d'échange linguistique en ligne.  Présentations multimédias pour améliorer les compétences en communication orale.  **Sciences :**  Exploration des écosystèmes, de l'astronomie et de la géologie grâce à des ressources multimédias interactives.  Apprentissage basé sur des enquêtes, facilité par des outils de recherche et des bases de données en ligne.  Projets collaboratifs utilisant des plateformes numériques pour analyser et présenter des données scientifiques. |

Maintenant, identifiez les tâches nécessaires à votre création et estimez le temps qu’il vous faudra pour les accomplir. Il ne s’agit pas d’un engagement à l’égard d’une approche particulière, mais plutôt d’un guide vous permettant d’anticiper ce qui sera nécessaire.

Inscrivez un « X » dans une colonne à côté d’une tâche que votre création impliquera, puis prévoyez le temps qu’il vous faudra pour l’accomplir (en heures).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **[ X ]** | **Tâche** | **Temps estimé (en heures)** |
| x | Générer des idées | 3 |
| x | Effectuer des recherches | 2 |
| x | Concevoir des questions Kahoot en fonction du contenu - Inclure des images et des mises en page | 2 |
| x | Tester avec un projet/une classe pilote | 1 |
| x | Modifier les questions en fonction du retour d'information | 1 |
|  | Nouveau test | 1 |
|  | Total | 10 heures |