

<https://h5pstudio.ecampusontario.ca/fr/h5p/56800/embed>

Écrivez vos réponses pour 1. Étudiant.e.s.

Les élèves n'ont pas besoin d'avoir accès à la technologie pour profiter de cette activité. Le jeu se déroulera pendant les heures de cours, où les réponses et la discussion qui s'ensuivra se tiendront en personne, mais ils auront accès à la révision des réponses une fois qu'elles auront été téléchargées sur Google Classroom. Tant que l'enseignant dispose d'un ordinateur et d'un projecteur pendant la période d'enseignement, les élèves n'ont pas besoin d'utiliser la technologie. Cela permet d'éliminer les problèmes d'accès ou de distraction que la technologie (téléphones, chrome books) peut poser, tout en incorporant la technologie dans un format interactif et attrayant pour les élèves.

Écrivez votre réponse pour 2. Facile à utiliser.

Cette technologie est conviviale et constitue un excellent outil de révision. Étant donné que l'application/le lien leur sera fourni via Google Classroom, les élèves pourront également continuer à réviser avec leurs pairs après la classe. Je m'assurerai qu'en tant qu'enseignante, j'ai une copie du lien sauvegardée sur mon ordinateur, et je leur fournirai une copie du lien qui ne pourra pas être modifiée.

Écrivez vos réponses pour 3. Coût/temps.

En tant qu'enseignante/créatrice il faut un certain temps pour insérer les questions dans l'application, trouver des informations/questions, établir des liens entre leur apprentissage, leurs intérêts et leurs expériences vécues, etc. Je ne pense pas que nous disposions d'un financement spécifique ou d'un accès à des spécialistes de la technologie à l'école, mais je sais que j'ai une communauté et des collègues qui sont prêts à m'aider si besoin est.

Écrivez vos réponses pour 4. Techniques d'enseignement et facteurs pédagogiques.

Je pense que cette technologie est plus bénéfique pour la révision, la réaffirmation de la compréhension et l'identification des lacunes. Bien qu'il s'agisse d'un jeu et que les élèves ne pensent pas nécessairement qu'il s'agit d'un test, ils sont tout de même en mesure de saisir les lacunes dans leurs connaissances et les domaines qu'ils doivent revoir. Le jeu les aide également à mettre en pratique ce qu'ils savent et à établir des liens entre les différentes matières, ce qui

améliore leur apprentissage.

Entrez vos réponses pour 5. Interaction.

En mettant les élèves en groupes pour compléter le jeu de jeopardy, ils peuvent interagir les uns avec les autres dans un contexte de cause et d'amusement. Non seulement cela améliore la communauté de la classe en favorisant de nouvelles relations, mais cela permet également à des élèves qui ne travailleraient normalement pas ensemble de collaborer (en mélangeant les besoins et les niveaux d'apprentissage). En faisant suivre chaque réponse d'une mini-discussion en grand groupe, l'enseignant et les élèves peuvent discuter du contenu, de ses caractéristiques, etc.

Écrivez vos réponses pour 6. Questions organisationnelles.

Dans l'école où je fais mon stage, je constate que la technologie n'est ni encouragée ni découragée - c'est l'enseignant qui décide. Il y a certaines choses que les enseignants doivent faire (mettre à jour Google Classrooms, rendre le matériel disponible en ligne, etc.), mais il n'y a rien de spécifique à faire pendant les heures de cours. Je trouve qu'il n'y a pas beaucoup de temps ou de ressources accordés aux enseignants pour développer du matériel.

Écrivez vos réponses pour 7. Réseautage.

Je pense qu'il est très important de permettre aux étudiants de communiquer avec d'autres et de consulter d'autres personnes en dehors du cours. La technologie permet aux individus de se connecter aux quatre coins du monde et donne accès à des milliards de ressources. L'utilisation des médias sociaux fait normalement partie de la vie de nos étudiants, il est donc naturel de l'incorporer dans nos plans de cours et d'encourager la découverte et la communication.

Entrez vos réponses pour 8. Sécurité et vie privée.

En ce qui concerne la technologie que j'ai mise en évidence, il n'y a pas de risque pour la sécurité ou la confiance des élèves. L'utilisation d'autres outils, en particulier Facebook, X, TikTok et Instagram, est beaucoup plus risquée et expose les élèves à un risque plus élevé d'être des cibles, de désinformation et d'intimidation. Je ne connais pas beaucoup de technologies qui ne sont accessibles qu'aux élèves inscrits (à part Google Classroom), mais je souhaite trouver ces outils et les intégrer dans la planification de mes cours.