



ÉLÉMENTS À RETENIR



- Dans le cadre d'une pédagogie redéfinie par la technologie, des intentions pédagogiques claires et communiquées aux élèves sont le point de départ d'une utilisation efficace des TIC.
- Pour l'enseignante ou l'enseignant comme pour l'élève, les technologies peuvent bonifier et amplifier l'apprentissage en multipliant les occasions de s'informer, de communiquer, de créer, de partager et d'apprendre avec les autres, à distance et en présentiel.
- En contexte de tâches authentiques et significatives, les technologies sont des leviers à l'apprentissage qui favorisent le développement des compétences transférables dans diverses matières ou disciplines.
- La pédagogie participative implique un partenariat où l'enseignante ou l'enseignant est une ou un guide, une facilitatrice ou un facilitateur et une créatrice ou un créateur de contextes qui invite les élèves à utiliser la technologie pour être des chercheuses et des chercheurs, des penseuses et des penseurs critiques, des preneuses et des preneurs de décisions ainsi que des gestionnaires de projets.

CONSEILS PRATIQUES



- Miser sur des approches, comme l'apprentissage par l'expérience, la pédagogie par projets, la pédagogie sensible et adaptée à la culture et la résolution de problèmes, pour créer des contextes où la technologie s'allie aux apprentissages et aux compétences à développer.
- Faire profiter aux élèves de l'ouverture sur le monde que permet la technologie : les personnes-ressources et les expériences immersives ne sont souvent qu'à un clic de ta salle de classe!
- Coconstruire avec les élèves les descripteurs des comportements attendus pour développer les compétences au moyen des technologies.
- Engager tes élèves en leur permettant de choisir les plateformes et les outils les mieux adaptés à la tâche, et en faisant d'elles et d'eux les principales utilisatrices et les principaux utilisateurs de la technologie.
- Être indulgente ou indulgent envers toi-même et apprendre avec tes élèves dans le parcours vers une utilisation efficace de la technologie qui se veut propice à l'apprentissage des élèves.

« Mais, l'ajout de supports technologiques et de plateformes d'apprentissage numériques pour enseigner ne sera efficace qu'à condition de ne pas utiliser la technologie pour mieux réaliser des tâches conventionnelles, mais de s'en servir de manière transformative, pour réaliser des tâches plus importantes. »

Source : Source : Roschelle, J.-M. et al.. 2005. « Changing how and what children learn in school with computer-based technologies. » *The Future of Children : Children and Computer Technology* 10(2) : 76-101.

ACRONYMES ET DÉFINITIONS

TIC	L'ensemble de toutes les technologies assurant la communication, la transmission, le stockage, la création, le partage ou l'échange des informations (Technologies de l'information et de la communication).
SAMR	Le modèle SAMR (substitution, augmentation, modification, redéfinition) est un modèle théorique qui décrit les différents paliers d'intégration des technologies.
APPRENTISSAGE EN PROFONDEUR	Le processus d'apprentissage significatif et durable par lequel l'élève acquiert ses compétences globales : le caractère, la citoyenneté, la collaboration, la communication, la créativité et la pensée critique.
COMPÉTENCES TRANSFÉRABLES	Les compétences que l'on développe en vue d'un transfert, c'est-à-dire pour réinvestir le savoir appris dans une situation, puis être capable de l'appliquer à de nouvelles situations.