

MATRICE D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES – Personnel enseignant

C. Créer et innover	PE – L'élève utilise un moyen de communication traditionnel pour réaliser une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations.	S – L'élève réalise une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations, en utilisant l'outil technologique suggéré.	A – L'élève réalise une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations, en exploitant des outils technologiques variés.	M – L'élève réalise une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations, en choisissant un outil technologique efficace et approprié.	R – L'élève choisit une tâche, fait preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations et choisit un outil technologique efficace et approprié.
<p>Exemple 1</p> <p>Une enquête</p>		<p>L'élève mène une enquête sur un thème donné et présente les résultats de son enquête à l'aide de l'outil technologique suggéré (p. ex., L'élève mène une enquête sur les moyens de transport qu'utilisaient les grands explorateurs et présente en ligne les résultats de sa recherche.).</p>			<p>L'élève, en partant d'un thème englobant ou d'une question principale, choisit un élément à explorer davantage. Elle ou il mène une enquête sur cet élément et prépare une présentation en utilisant un ou des outils technologiques de son choix (p. ex., À partir du thème englobant « Les grands explorateurs », l'élève enquête sur les moyens de transport qu'ils utilisaient. Elle ou il décide de préparer un reportage vidéo pour présenter les résultats de sa recherche.).</p>
<p>Exemple 2</p> <p>Une bande dessinée</p>		<p>L'élève utilise un logiciel de création de bandes dessinées pour traduire</p>			

		sa compréhension d'un texte (p. ex., Bitstrips).			
Exemple 3 Un livre virtuel		L'élève crée un livre virtuel à l'aide d'une application suggérée par son enseignante ou son enseignant (p. ex., Flipsnack ou iBook).			
Exemple 4 Des problèmes mathématiques pour toi			L'élève invente des problèmes mathématiques pour un autre groupe-classe et utilise un ou des outils technologiques de son choix pour lui présenter les problèmes (p. ex., Powtoon, iMovie, Voki).		
Exemple 5 Voici ce que nous faisons en classe!				L'élève, individuellement ou en équipe, crée une vidéo expliquant ce qui se passe dans la salle de classe et montrant les apprentissages qui ont été faits au cours des dernières semaines afin d'informer les parents. Cette vidéo est placée sur la page Web du groupe-classe.	
Exemple 6 Des stratégies de résolution de problèmes et des				L'élève crée des vidéos dans lesquelles il présente la ou une stratégie de résolution	

<p>algorithmes personnels en vidéo</p>				<p>de problèmes utilisée ou un algorithme personnel utilisé. Cette vidéo est placée sur la page Web du groupe-classe afin de servir de référentiel (p. ex., en se filmant et en publiant sur YouTube, en utilisant l'application ExplainEverything).</p>	
<p>Exemple 7 Au temps de...</p>				<p>L'élève crée une représentation d'un village d'une civilisation ancienne en utilisant Minecraft.</p>	
<p>Exemple 8 Ma chanson</p>		<p>L'élève écrit une chanson à partir d'un modèle et l'enregistre à l'aide de l'outil suggéré par son enseignante ou son enseignant (p. ex., l'enregistreur d'une tablette ou Audacity).</p>			<p>L'élève transforme une chanson traditionnelle en partant d'un thème de son choix, l'enregistre ou tourne un vidéoclip et publie son enregistrement ou son vidéoclip sur la page Web du groupe-classe ou sur les médias sociaux.</p>