

## MATRICE D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES – Personnel enseignant

<b>J. Être dynamique dans son apprentissage</b>	PE – L'élève obtient les tâches et les renseignements qui sont liés au cours, en utilisant la technologie.	S – L'élève fait des exercices pratiques et interactifs en utilisant la technologie.	A – L'élève s'engage activement dans des activités pédagogiques, explore et utilise des contenus numériques variés pour démontrer sa compréhension et ses compétences.	M – L'élève crée des productions en y intégrant des ressources numériques variées et les fait connaître pour démontrer sa compréhension et ses compétences.	R – L'élève, à titre de partenaire, développe une expertise dans le domaine de la recherche, crée des productions en y intégrant des ressources numériques variées et les fait connaître pour démontrer sa compréhension et ses compétences.
<b>Exemple 1</b> <b>Des activités interactives</b>		L'élève fait des activités interactives sur des sites Web (p. ex., Netmaths) pour revoir les notions mathématiques (ou des notions d'autres matières) vues en classe.			
<b>Exemple 2</b> <b>Le jeu-questionnaire</b>		L'élève joue à un jeu-questionnaire interactif en ligne (p. ex., Kahoot) préparé par son enseignante ou son enseignant.			
<b>Exemple 3</b> <b>Mon questionnaire</b>				L'élève crée un questionnaire en ligne (p. ex., en utilisant Kahoot, SurveyMonkey, PollEverywhere ou un formulaire en ligne) pour présenter un concept appris ou permettre à	

				ses pairs de réviser certains concepts.	
<b>Exemple 4</b> <b>Toutes sortes de péripéties!</b>				L'élève crée une carte conceptuelle collaborative (p. ex., à l'aide du logiciel Mindomo) pour montrer les péripéties que vivent les personnages d'un conte ou d'un récit.	
<b>Exemple 5</b> <b>Mon portfolio numérique</b>				L'élève, en collaboration avec l'enseignante ou l'enseignant, bâtit un portfolio numérique (p. ex., en utilisant l'outil Portfolio numérique de l'environnement d'apprentissage virtuel (EAV)) qui peut être partagé avec ses pairs et ses parents afin de montrer le travail accompli.	
<b>Exemple 6</b> <b>Notre bibliothèque virtuelle</b>					L'élève prend part à la création d'une bibliothèque virtuelle en créant des livres numériques à l'aide d'une application en ligne (p. ex., Flipsnack ou Storybird). Ces livres seront ensuite partagés sur la page Web du groupe-classe afin d'être

					accessibles aux élèves d'autres groupes-classes qui pourront en faire la lecture.
<b>Exemple 7</b> <b>Je consulte, tu consultes, nous consultons</b>	L'élève consulte sa boîte à outils et les référentiels de classe pour réaliser ses travaux.	L'élève consulte la page Web du groupe-classe pour réaliser ses travaux et les réviser.	L'élève utilise les ressources mises en ligne par l'enseignante ou enseignant (p. ex., vidéos, images, sites Web) pour réaliser ses travaux et les réviser.	L'élève communique avec ses pairs ou avec son enseignante ou son enseignant dans un forum (p. ex., l'outil Forum de discussion dans l'environnement d'apprentissage virtuel (EAV)) et travaille en mode collaboratif (p. ex., dans un document collaboratif tel qu'un document Google ou un document Word en ligne d'Office 365) pour réaliser ses travaux.	L'élève crée individuellement une ressource numérique que pourront utiliser les autres élèves du groupe-classe dans le cadre du cours (p. ex., une vidéo explicative publiée sur YouTube).