

Les TIC au service de l'apprentissage Technology in Service of Learning

*Portes ouvertes / Open
House*

*18 septembre / September
18 2021*

VILLA  MARIA



Les TIC au service de l'apprentissage

Technology in Service of Learning

For Today

- Technological Foundations (PST)
- 21st Century Teaching and Learning Spaces
- A Student Perspective
- Our iPad Program
- Pedagogical Samples of Technology Integration
 - In Math
 - In English Language Arts



Our Technopedagogical Approach

Notre approche technopédagogique

Préparer et développer les compétences nécessaires pour le 21^e siècle

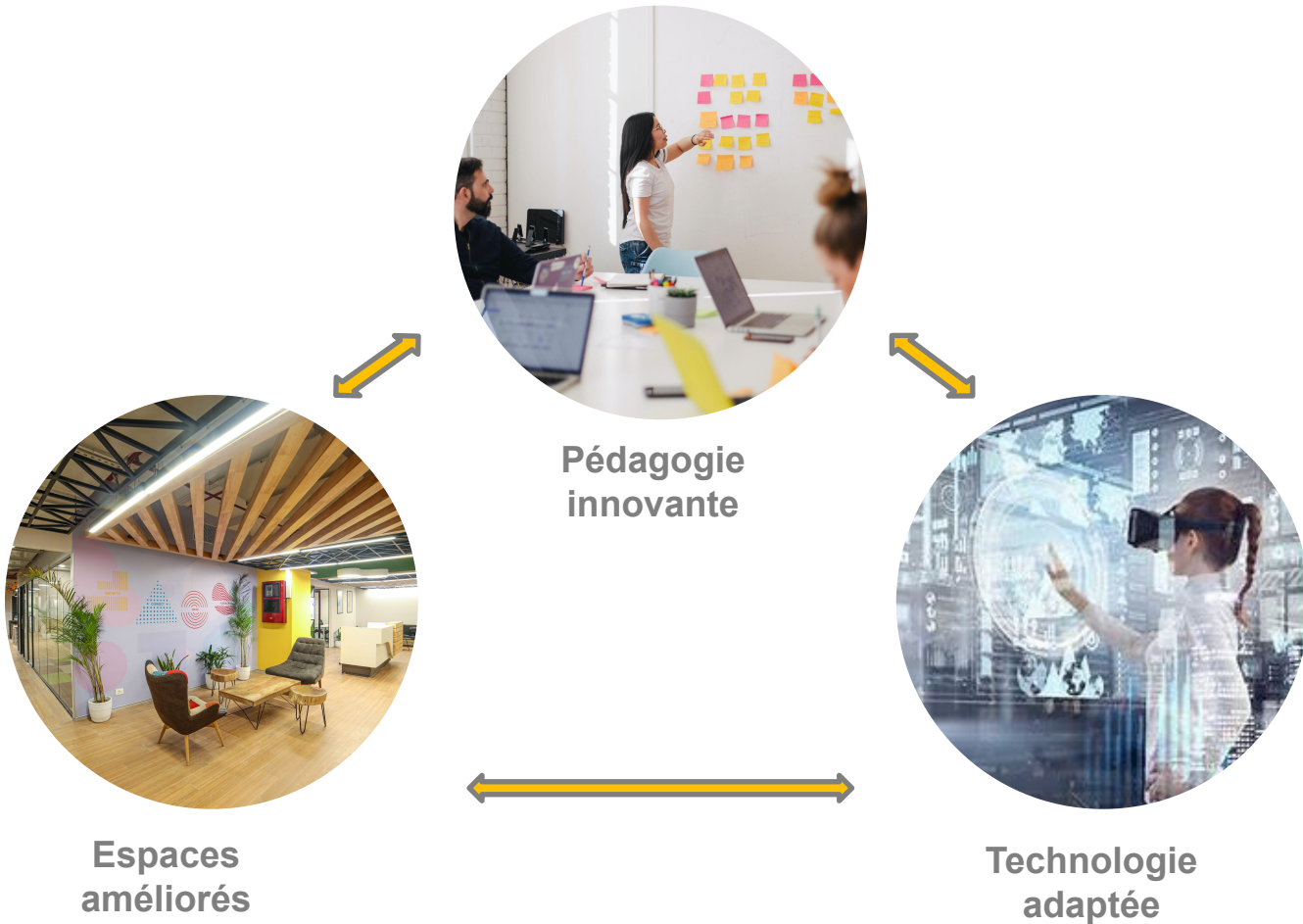
21st Century Skills:

- Critical thinking and problem solving
- Communication
- Creativity and innovation
- Collaboration



The Pedagogy, Space and Technology Framework

Radcliffe, 2009



21st Century Teaching and Learning Spaces

Les espaces d'apprentissage innovants



Our iPad 1:1 Program

Notre programme iPad

Chaque élève de Villa Maria est tenu d'avoir un iPad, à utiliser à la maison et en classe, pour soutenir ses activités d'apprentissage :

- l'accès à des manuels scolaires électroniques ;
- l'accès à des applications sur des sujets précis ;
- la prise de notes ;
- les devoirs ;
- les tests et les examens ;
- la recherche ;
- le traitement de texte et de données ;
- la création multimédia ;
- l'organisation ;
- le partage de documents ;
- la communication.

+Le contrôle parental est inclus !



Apple
School Manager



Apple
Classroom



Mosyle Manager

+Fully Managed Environment
+Environnement entièrement géré



English Language Arts

ELA Novel and Movie Trailer Project

Pawn



The purpose of the project is to allow students to read a different genre, in this case science fiction, and work collaboratively to create a visual representation of their novel.

- Students choose from a preselected list of novels.
- They work on analyzing codes and conventions of writing.
- They decode these conventions and apply them to a visual medium.
- Collaboratively, in the editing studios, they work on choosing appropriate visual conventions to portray the main messages that emerge from their novel.

ELA Novel and Movie Trailer Project Reflection



Students are required to reflect on their learning and creative process.

They record a reflection and discuss how well they met the criteria for the project.

They reflect on their organizational and time management practices.

Math

Ludification Gamification



Ludification avec jeux d'évasion.

Ils sont utilisés pour faire de la révision ou des évaluations.

Les élèves développent les concepts mathématiques vus en classe ainsi que leur habiletés logiques.

Classe inversée Flipped Classroom



À la maison, les élèves écoutent les vidéos qui expliquent la matière.

En classe, les élèves posent des questions, développent leur compétences et travaillent en équipe sur ce qui a été appris.

Un environnement d'apprentissage dynamique et interactif avec les élèves au centre de leur apprentissage.

**Merci !
Thank you!**

VILLA  MARIA