

Fiche d'évaluation d'une ressource pédagogique TIC

Identification
<i>Nom (le vôtre, pas celui de la ressource) :</i> Cynthia Drouillard
Identification d'un contenu difficile à enseigner et/ou à apprendre
<i>Description :</i> Mes élèves de 3e année ont de la difficulté à bien comprendre les fractions. Malgré le fait que nous utilisons un manuel et un cahier d'exercices en classe, ce n'est pas assez pour bien assimiler la matière. Les élèves ont besoin de plus d'exercices.
Identification d'une ressource technologique (logiciel, Web, etc.)
<p><i>Nom de l'activité/ressource :</i> Aquamath 3</p> <p><i>Adresse Web :</i> http://www.learnalberta.ca/content/mfam3/flash/</p> <p><i>Auteur ou organisme :</i> Learn Alberta</p> <p><i>Résumé de l'usage proposé (général + contextualisé) :</i> Aquamath 3 propose une série d'exercices en mathématique sous forme de jeu. Il est possible de travailler la notation des nombres, les valeurs de position, les opérations, les nombres décimaux, les fractions, etc. Chaque thème est sous-divisé par sous-sujet et ceux-ci offrent environ 4 exercices affichés par des cristaux. Au fur et à mesure que l'élève réussit les exercices, un crochet vert apparaît sur le cristal choisi. Il est possible d'imprimer des exercices supplémentaires ainsi que leur corrigé. Il y a une section parents/enseignant où il est décrit ce que l'élève doit faire, serait en mesure de réussir, les erreurs courantes et l'évaluation possible. J'utiliserais cette ressource comme réinvestissement, lorsque l'explication d'une notion est expliquée en classe, que les exercices principaux sont terminés.</p>
Évaluation des indicateurs de valeur ajoutée
1- Accès aux personnes et ressources (temps - espace)
<i>Cote :</i> 4 <i>Explication :</i> Toute personne ayant accès à un ordinateur peut utiliser cette ressource en tout temps. Cependant, ce n'est pas une application à télécharger, il faut avoir un accès internet.
2- Individualisation de l'enseignement-apprentissage
<i>Cote :</i> 3 <i>Explication :</i> Malgré le fait que les exercices sont les mêmes pour tous les élèves, l'élève peut choisir l'ordre des activités qu'il veut faire. Il peut choisir les contenus qu'il veut travailler puisqu'il y a plusieurs possibilités. Il peut prendre la décision d'arrêter ses exercices et de les reprendre à un autre moment. Cependant, il n'y a qu'un niveau de difficulté, les élèves qui ont une facilité avec les mathématiques n'ont pas de réel défi supplémentaire.
3- Feedback enrichi (fréquence, rapidité, qualité, qui)
<i>Cote :</i> 3 <i>Explication :</i> Lorsque l'élève a de la difficulté, il y a une moule qui propose de l'aide. L'élève peut visionner une petite capsule vidéo où il y a une explication précise à l'exercice. Pour chaque question, l'élève doit cliquer sur vérifier pour valider sa réponse. Lorsqu'elle est mauvaise, l'étoile de mer reformule la question écrite dans le haut de la page. Lorsque la réponse est bonne, l'étoile félicite l'élève et donne une petite explication.
4- Autonomie, responsabilisation, implication de l'apprenant
<i>Cote :</i> 2 <i>Explication :</i> Même si l'élève peut faire des choix quant à ses stratégies de travail, par exemple le dénombrement ou la reconnaissance globale des pièces de monnaie, il n'y a pas vraiment de responsabilisation de l'apprenant. Il fait les jeux proposés, un exercice à

la fois sans vraiment pouvoir faire autre chose.

5- Coopération, collaboration, co-élaboration (pairs-experts)

Cote : 0 Explication : C'est un site d'exercices individuels. L'élève ne peut pas vraiment jouer en équipe ni partager les tâches, les réussites sur ce site. La seule manière de jouer en équipe serait que deux élèves s'installent côte à côte devant l'ordinateur.

6- Apprentissage contextualisé, ancré dans la réalité, simulation

Cote : 2 Explication : Les exercices proposés ne sont pas vraiment ancrés dans la réalité. Ils ne sont pas basés sur des problèmes réels, ni ne permettent d'interagir avec des sources d'informations réelles. Cependant, pour travailler les nombres décimaux, les exercices proposent de compter des pièces de monnaie, ce que toute personne doit faire quotidiennement au magasin.

7- Apprentissages haut-niveau, compétences transversales, connaissances complexes, réflexion

Cote : 0 Explication : Il n'y a pas vraiment d'apprentissage de haut niveau dans les exercices proposés. L'élève n'a pas à justifier sa démarche, ni à trouver des solutions innovantes. Le tout est relativement simple, une question et une seule réponse possible. Il n'y a pas de réflexion à savoir pourquoi une solution est bonne ou non.