

MATRICE D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES (MIT)

Veillez utiliser les hyperliens dans la colonne de gauche pour accéder aux **exemples pédagogiques** et aux **vidéos** liés à chaque attribut de la matrice. Ces exemples démontreront la progression selon le modèle SAMR. Vous pouvez aussi télécharger la version pdf de la matrice en [cliquant ici](#).

MATRICE D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES (MIT)					
		EMBELLISSEMENT		TRANSFORMATION	
Attributs d'un environnement d'apprentissage	0 - Point d'entrée La technologie est utilisée à l'occasion sans intention pédagogique.	1 - Substitution La technologie permet de faire autrement, sans augmenter l'apprentissage, l'apport pédagogique, ou la nature des tâches.	2 - Amélioration La technologie permet d'améliorer les stratégies d'apprentissage, l'apport pédagogique et la nature des tâches.	3 - Modification La technologie permet de changer, de façon significative, les stratégies d'apprentissage, l'apport pédagogique et la nature des tâches.	4 - Redéfinition La technologie permet de redéfinir la pédagogie, de créer de nouvelles stratégies d'apprentissage et de proposer des tâches autrefois inconcevables.
A -Communiquer	0 - L'élève partage ses pensées et ses idées oralement ou à l'écrit.	1 - L'élève communique en utilisant l'outil technologique suggéré.	2 - L'élève communique en tenant compte du contexte (p. ex., textos, gazouillis, courriels, médias sociaux), en exploitant des outils technologiques variés.	3 - L'élève communique dans une variété de contextes en choisissant un outil technologique selon son efficacité et son utilité.	4 - L'élève est ouvert sur le monde. Il communique, dans le but d'informer et de donner son opinion, dans une variété de contextes sur le Web.

B - Collaborer	0 - L'élève effectue seul des tâches structurées, avec la technologie.	1 - L'élève travaille parfois en équipe, de façon structurée, en utilisant l'outil technologique suggéré.	2 - L'élève collabore pour effectuer une tâche donnée en exploitant des outils technologiques variés.	3 - L'élève collabore en choisissant un outil technologique qui facilite la collaboration dans tous les aspects de son apprentissage.	4 - L'élève collabore de façon spontanée avec ses pairs et des experts à l'extérieur des murs de l'école, en utilisant des outils technologiques.
C - Créer et innover	0 - L'élève utilise un médium traditionnel pour réaliser une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations.	1 - L'élève réalise une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations, en utilisant l'outil technologique suggéré.	2 - L'élève réalise une tâche en faisant preuve d'imagination, de spontanéité et d'ingéniosité dans ses créations, en exploitant des outils technologiques variés.	3 - 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.	4 - 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.
D - Développer la pensée critique et résoudre des problèmes	0 - L'élève effectue des recherches pour résoudre des problèmes, à l'aide d'outils technologiques.	1 - L'élève trouve, analyse et évalue des informations provenant de différentes sources ou de différents points de vue pour résoudre des problèmes de différentes façons, en utilisant l'outil technologique et des ressources numériques suggérés.	2 - L'élève planifie, effectue des recherches, analyse, établit des liens et tire des conclusions valides pour résoudre des problèmes complexes, en exploitant des outils technologiques et des ressources numériques variés.	3 - L'élève évalue sa pensée, ses forces, ses défis et l'opinion d'autrui, et utilise différents types de raisonnement pour résoudre des problèmes, en choisissant un outil technologique efficace et des ressources numériques appropriés.	4 - L'élève tire des conclusions et réinvestit ses apprentissages pour résoudre des problèmes et prendre des décisions éclairées dans d'autres circonstances, à l'aide de différents outils technologiques et différentes ressources numériques.
E - Orienter son apprentissage	0 - L'élève s'organise et planifie en utilisant certains outils.	1 - L'élève s'organise, planifie et assure des suivis, en utilisant l'outil technologique suggéré.	2 - L'élève s'organise, se fixe des objectifs, planifie et assure des suivis, en exploitant des outils technologiques variés.	3 - L'élève s'organise, se fixe des objectifs, planifie et assure des suivis, en choisissant un outil	4 - L'élève choisit différentes stratégies et outils technologiques pour orienter son apprentissage, atteindre ses objectifs et s'auto-évaluer tout au long

				technologique efficace et approprié.	du processus d'apprentissage dans le but d'ajuster ses stratégies au besoin.
F - <u>Vivre des situations réelles d'apprentissage</u>	0 - L'élève complète les activités assignées qui sont généralement des questions isolées, en utilisant la technologie.	1 - L'élève fait des liens entre les concepts et des situations réelles d'apprentissage, en utilisant l'outil technologique suggéré.	2 - L'élève résout des problèmes basés sur des situations réelles d'apprentissage, en exploitant des outils technologiques variés.	3 - L'élève explore, s'approprie, et propose des solutions à des situations réelles d'apprentissage, en choisissant un outil technologique efficace et approprié.	4 - L'élève, afin de faciliter une prise de conscience mondiale, participe à des projets significatifs basés sur des situations réelles d'apprentissage, en mettant à profit des outils technologiques.
G - <u>Construire son identité franco-ontarienne</u>	0 - L'élève s'exprime en français en utilisant différents outils technologiques.	1 - L'élève agrandit son univers francophone en privilégiant des outils technologiques, des applications et des sources d'information francophones.	2 - L'élève s'engage dans des échanges par le biais d'outils technologiques pour communiquer à travers les médias sociaux et partager des ressources francophones (p. ex., musique, films, articles d'intérêt en français).	3 - L'élève s'épanouit, apprend, s'exprime, crée et s'ouvre sur le monde en français afin de solidifier les liens de la communauté francophone, en choisissant un outil technologique efficace et approprié.	4 - L'élève contribue à une communauté de cybernautes francophones ouverte sur le monde et assure ainsi l'épanouissement et la vitalité de la langue française.
H - <u>Faire preuve de cyber-citoyenneté</u>	0 - L'élève navigue sur le Web et utilise différents médias sociaux sans se soucier de l'éthique numérique et de son empreinte numérique.	1 - L'élève sait naviguer, créer, publier sur le Web et tient compte de l'éthique numérique et de son empreinte numérique.	2 - L'élève est conscient de son identité numérique et agit de façon responsable dans ses interactions sur le Web.	3 - L'élève agit comme cybercitoyen responsable en faisant preuve d'éthique numérique, et en prenant des mesures pour protéger ses informations et ses données.	4 - L'élève, en tant que cybercitoyen responsable, fait preuve de sensibilité et de respect à l'égard de soi et des autres, et contribue à la responsabilisation de ses pairs.

I - <u>Organiser l'environnement</u>	0 - L'élève travaille seul dans un environnement traditionnel.	1 - L'élève travaille seul dans un environnement traditionnel en ayant à sa disposition quelques outils technologiques.	2 - L'élève travaille dans un environnement permettant la collaboration et peut utiliser des outils technologiques variés pour effectuer une tâche.	3 - L'élève travaille dans un environnement flexible et collabore en utilisant des outils technologiques efficaces et appropriés.	4 - L'élève travaille en collaboration dans un environnement ergonomiquement flexible en ayant accès aux différents outils technologiques de l'école et aux siens.
J - <u>Être actif dans son apprentissage</u>	0 - L'élève obtient les renseignements et les tâches qui sont reliées au cours, en utilisant la technologie.	1 - L'élève fait des exercices pratiques et interactifs en utilisant la technologie.	2 - L'élève est activement engagé dans des activités pédagogiques, explore et utilise des contenus numériques variées pour montrer sa compréhension et ses compétences.	3 - L'élève crée des productions et les partage en intégrant des ressources numériques variées pour montrer sa compréhension et ses compétences.	4 - L'élève, à titre de partenaire, devient chercheur et expert, crée des productions et les partage en intégrant des ressources numériques variées pour montrer sa compréhension et ses compétences.

MATRICE D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES

