

Éducation en plein air et écrans : quels usages ?

1. Rejoindre

Être rejoignable et pouvoir rejoindre, en cas d'urgence.

2. Documenter

Documenter les expériences vécues pour alimenter sa réflexion, enrichir son retour sur l'activité avec les élèves, partager auprès des collègues, parents, etc.

3. Évaluer

Garder des traces (soi-même ou par les élèves) à des fins d'évaluation.

4. Consulter

Avoir sous la main des informations importantes (ex: déroulement, liste des allergies, numéros, etc.).

5. Créer

Réaliser des créations pédagogiques (ex: décrire à l'oral des étapes, enregistrer un témoignage, créer un livre-audio, etc.).

6. S'informer

Utiliser Internet ou une application pour identifier une espèce, vérifier une marche à suivre, s'informer de la météo, etc.

7. Localiser

Trouver un lieu ou un parcours. Géolocaliser une idée, une ressource locale, un risque potentiel, etc.

8. Numériser

Numériser un code QR sur un panneau d'interprétation, par exemple.

