

Grille de planification d'une situation d'apprentissage

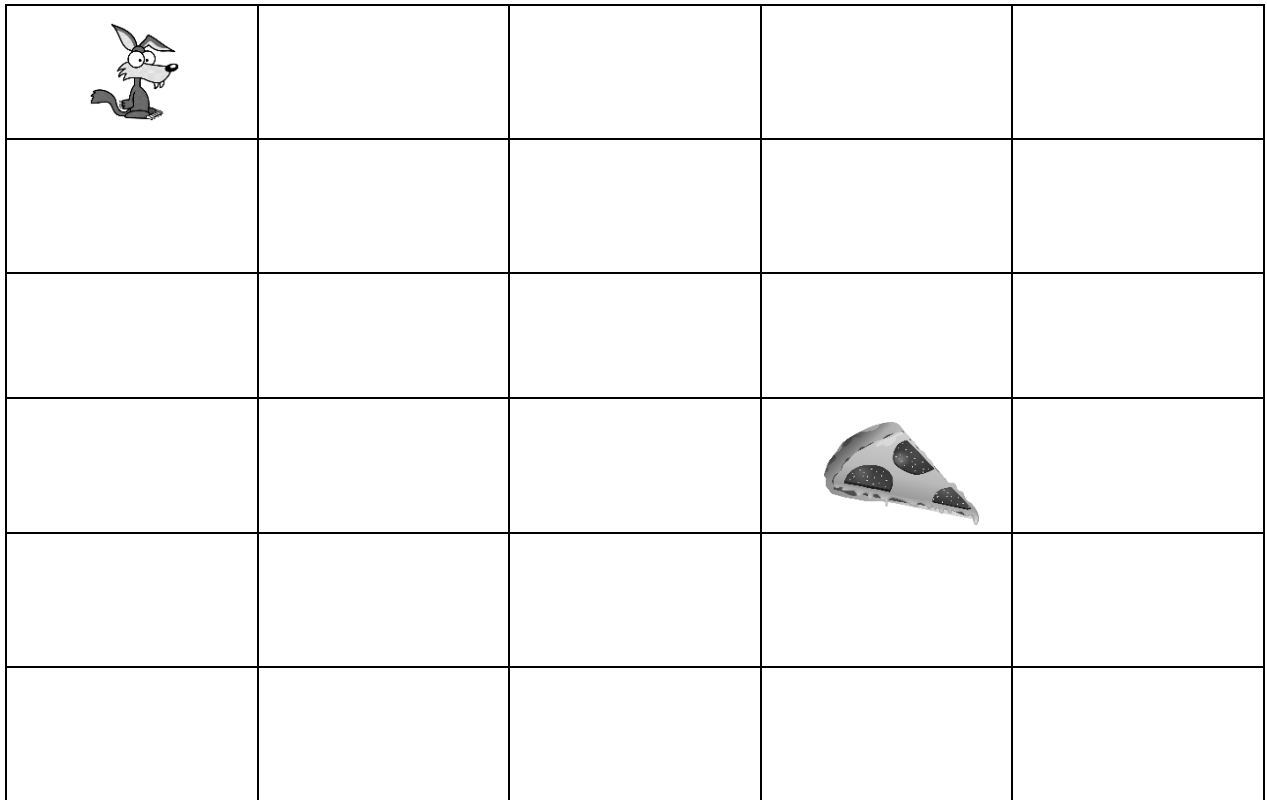
Titre de la situation d'apprentissage	Je programme mon enseignant				
Domaines d'apprentissage	Langues <input type="checkbox"/>	Maths/Science/technologie <input type="checkbox"/>	Univers social <input checked="" type="checkbox"/>	Arts <input type="checkbox"/>	Développement personnel <input type="checkbox"/>
Compétence(s) et composante (s)	Compétence 1 : Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société Composante : Se repérer dans l'espace et dans le temps				
Intention pédagogique	En grand groupe, les élèves seront initiés au logiciel Scratch Jr en utilisant leur connaissance sur l'orientation dans l'espace				
Lien(s) avec la Progression des apprentissages	A.1.b. S'orienter dans l'espace en utilisant les points cardinaux				
Conditions de réalisation	Matériel nécessaire TBI Une tablette avec Scratch Jr		Regroupement des élèves Les élèves sont assis à leur place. L'activité se fait en grand groupe.		
	Moment de réalisation  Jeudi 9 novembre Période 5, après une période d'éducation physique et au retour d'une récréation.		Durée approximative 60 minutes		

Démarche en trois temps

Préparation aux apprentissages  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amorçage</li> <li>• Déclencheur</li> <li>• Activation des connaissances antérieures</li> <li>• Durée approximative</li> </ul>	<p>Durée : 15 minutes</p> <p>Présentation sommaire du projet pédagogique. Discussion sur la programmation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selon vous, qu'est-ce que la programmation?</li> <li>• Qu'est-ce qu'un algorithme ?</li> </ul> <p>Avant de se lancer dans le grand projet de programmation, il faut comprendre comment le tout fonctionne. Pour ce faire, nous allons faire une activité de programmation humaine.</p> <p>Retour sur les connaissances antérieures sur les points cardinaux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qui peut me nommer les quatre points cardinaux?</li> <li>• À quoi servent les points cardinaux?</li> </ul> <p><b>Référent(s) culturel(s) :</b> Programmation, jeux vidéo, film d'animation, carte</p>
Réalisation des apprentissages  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Énumération des étapes à réaliser</li> <li>• Attentes</li> <li>• Durée approximative</li> </ul>	<p>Durée : 30 minutes</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Présentation des tuiles qui seront utilisées.</li> <li>2. Modélisation de l'activité. Il faut programmer l'enseignant pour qu'il se rende à un point X prédéterminé à l'aide des tuiles sur le TBI</li> <li>3. L'enseignant choisit le chemin à parcourir. Exemple : Je pars du pupitre de Chanel et je veux me rendre à la porte d'entrée.</li> <li>4. À tour de rôle, l'enseignant choisit un élève pour qu'il aille au TBI placer une tuile et verbaliser la programmation qu'il fait (exemple : un pas à l'ouest). L'enseignant fait simultanément le geste programmé.</li> <li>5. On refait un autre chemin</li> </ol>

<p>Intégration des apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retour sur l'activité</li> <li>• Objectivation</li> <li>• Outils d'évaluation</li> </ul>	<p>Durée : 15 minutes</p> <p>Présentation de l'interface Scratch Jr au TBI et réalisation d'exemples de programmation en grand groupe.</p> <p>Outil d'évaluation : L'enseignant observera l'élève selon deux critères : la verbalisation de la programmation en utilisant les termes appropriés et la capacité à orienter adéquatement une personne dans l'espace.</p>
<p>Déversoir</p>	<p>Les élèves auront un petit problème à résoudre seul à leur place. Ils devront programmer le chemin d'un personnage pour qu'il arrive à sa destination à l'aide des petites tuiles. Le problème est affiché au tableau, et à l'aide de leur tableau blanc il indique le chemin.</p>
<p>Difficultés anticipées et solutions proposées</p>	<p>L'activité peut exciter les élèves. Afin d'éviter tout débordement, choisir les élèves qui respecteront les consignes pour aller au tableau. De plus, le système d'émulation peut être utilisé pour garder un bon climat de travail.</p> <p>Plusieurs consignes seront données. Afin de s'assurer de la compréhension de celle-ci, il est important de modéliser chaque consigne et de la faire répéter par un élève. Si l'on remarque une incompréhension, on peut reformuler la consigne.</p>
<p>Retour sur l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Points à retenir</li> <li>• Éléments à conserver et à modifier</li> </ul>	
<p>Références</p>	<p><a href="https://www.scratchjr.org/teach/curricula/animated-genres/full">https://www.scratchjr.org/teach/curricula/animated-genres/full</a></p>

# Le loup et la pizza



En utilisant les tuiles, indique au loup le chemin à parcourir pour aller manger la pizza.

