

Grille de planification d'une situation d'apprentissage

Titre de la situation d'apprentissage	<i>J'anime mon histoire</i>				
Domaines d'apprentissage	Langues ■	Maths/Science/ technologie □	Univers social □	Arts □	Développement personnel □
Compétence(s) et composante (s)	Compétence : Lire des textes variés Composante : Utiliser le contenu des textes à diverses fins Compétence transversale : <ul style="list-style-type: none"> - exploiter les technologies de l'information et de la communication - mettre en œuvre sa pensée créatrice 				
Intention pédagogique	L'élève devra s'approprier l'histoire qu'il a écrite en réalisant une animation à l'aide de l'application Scratch jr sur l'iPad en respectant les trois temps du récit.				
Lien(s) avec la Progression des apprentissages	2.2.d.i cerner l'information importante dans les phrases : identifier ce dont on parle 1.2.a se construire une interprétation personnelle d'un texte				
Conditions de réalisation	Matériel nécessaire <ul style="list-style-type: none"> - TBI - Histoire écrite préalablement retranscrite à l'ordinateur. - iPad avec l'application Scratch jr - Un Chromebook avec l'application Scratch jr 		Regroupement des élèves Assis à leur place		
	Moment de réalisation Mercredi à 14h (supervision)		Durée approximative 60 minutes		

Démarche en trois temps

Préparation aux apprentissages <ul style="list-style-type: none"> • Amorçe • Déclencheur • Activation des connaissances antérieures • Durée approximative 	<p><u>Durée : 10 minutes</u></p> <p>Retour sur les trois temps du récit : Quels sont les trois temps du récit? Que se passe-t-il au début de l'histoire? Que se passe-t-il au milieu de l'histoire? Que se passe-t-il à la fin de l'histoire?</p> <p>Qu'avons-nous fait hier avec Scratch jr? Aujourd'hui, ça va être à vous de jouer! Vous allez animer l'histoire que vous avez écrite la semaine dernière.</p> <p><u>Référent(s) culturel(s)</u>: Le récit, la littérature jeunesse, le conte</p>
Réalisation des apprentissages	<p><u>Durée : 40 minutes</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Énumération des étapes à réaliser • Attentes • Durée approximative 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bref retour sur comment utiliser Scratch jr à l'aide de l'exemple créer en grand groupe: <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un nouveau tableau - Choisir un personnage - Les tuiles 2. Rappeler la tâche à faire : à l'aide de l'histoire créée la semaine dernière, l'élève doit créer trois tableaux d'animation qui représentent les trois temps du récit. 3. Donner les consignes pour le bon fonctionnement de l'activité : <ul style="list-style-type: none"> - Rester concentrer sur sa tâche. - L'élève peut demander l'aide d'un ami, mais le fait en chuchotant. - En tout temps, l'élève ne doit pas se promener avec l'iPad. 4. Avec l'aide des responsables, distribuer les iPad aux élèves, le Chromebook à Clovis et les histoires retranscrites à l'ordinateur. 5. Les élèves se mettent à la tâche. L'enseignant circule pour aider les élèves éprouvant certaines difficultés et orienter les élèves dans leur démarche.
<p>Intégration des apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retour sur l'activité • Objectivation • Outils d'évaluation • Transfert et suite à donner • Durée approximative 	<p>Durée : 10 minutes</p> <p>Qu'avez-vous aimé de l'activité? Qu'elles ont été vos difficultés? Quelles solutions avez- vous trouvées? Quels sont les trois temps du récit?</p> <p>L'enseignant analysera les créations des élèves selon les critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect des trois temps du récit. (présence des 3 tableaux) - Capacité à extraire les éléments importants. (Tous les éléments de l'histoire sont présents) - Représentation adéquate de l'histoire. (Un chien = un chien)
<p>Déversoir</p>	<p>L'élève devra animer une nouvelle histoire à partir de trois images.</p>
<p>Difficultés anticipées et solutions proposées</p>	<p>Afin d'éviter que la calligraphie des élèves et leurs fautes d'orthographe aient un impact sur leur capacité à lire les phrases, l'enseignant retranscrira les textes sur ordinateur en effectuant les modifications nécessaires.</p> <p>Élève avec déficience visuelle : Il effectuera l'activité sur Chromebook pour bénéficier d'un plus grand écran et la police de son texte sera grossie.</p> <p>Élèves avec difficulté en lecture : Aller les voir régulièrement tout en leur laissant une certaine autonomie. Leur demander de séparer les mots en syllabes et adapter l'histoire créée à leur niveau en utilisant un vocabulaire accessible.</p>
<p>Retour sur l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Points à retenir • Éléments à conserver et à modifier 	

Ryan

Début

Il était une fois, un poisson qui s'appelle Poissuné. Il joue au ballon avec un ami dans un marécage.

Milieu

Tout à coup, une grenouille mange le ballon.

Fin

Finalement, l'ami de Poissuné trouve un autre ballon.

Bryan

Début

Il était une fois, une maman qui s'appelle Lili. Elle donne un gâteau à son enfant.

Milieu

Tout à coup, l'enfant part sans que la maman l'a voit.

Fin

Finalement, la maman retrouve sa fille.

Kevin

Début

Il était une fois, un pingouin qui s'appelle Luca. Il joue au ballon dans le gymnase.

Milieu

Tout à coup, un serpent pousse Luca.

Fin

Finalement, le serpent s'excuse.

Kav

Début

Il était une fois, mon ami qui s'appelle Hugo. Il joue au ballon au parc.

Milieu

Tout à coup, il se fait mal et un poisson se moque de lui.

Fin

Finalement, il décide de jouer ensemble.

Karl

Début

Il était une fois, un garçon qui s'appelle James. Il joue au hockey avec Benjamin.

Milieu

Tout à coup, un loup case le bâton.

Fin

Finalement, James répare le bâton de hockey.

Julie

Début

Il était une fois, un pingouin qui s'appelle Jack. Il joue au ballon avec son ami au parc.

Milieu

Tout à coup, un serpent pousse le ballon.

Fin

Finalement, le pingouin dit au serpent de redonner le ballon.

Marie

Début

Il était une fois, un pingouin qui s'appelle Léa. Elle joue au ballon dans le gymnase.

Milieu

Tout à coup, un serpent vole le ballon.

Fin

Finalement, il redonne le ballon.

Marie-Ève

Début

Il était une fois, une chienne qui s'appelle Anna. Elle joue au ballon avec son amie dans le parc.

Milieu

Tout à coup, un éléphant prend le ballon.

Fin

Finalement, l'éléphant redonne le ballon.

Marie-Ange

Début

Il était une fois, un chien qui joue au ballon avec son amie qui s'appelle Amalya.

Milieu

Tout à coup, un serpent éclate le ballon.

Fin

Finalement, son papa arrive et gonfle un ballon.

Marie-Julie

Début

Il était une fois, une fille qui s'appelle Mia. Au gymnase, elle fait des buts avec le ballon.

Milieu

Tout à coup, elle rencontre un serpent. Il dérange Mia.

Fin

Finalement, elle dit au serpent d'arrêter et il arrête.

Justin

Début

Il était une fois, un garçon qui s'appelle Benjamin. Il joue au hockey avec son ami qui s'appelle James.

Milieu

Tout à coup, un loup case le bâton de hockey qui se brise devant tout le monde.

Fin

Finalement, l'arbitre le répare avec de la colle et il dit merci pour tout.

Julien

Début

Il était une fois, une éléphante qui s'appelle Mimi. Elle joue au ballon avec son ami dans la savane.

Milieu

Tout à coup, un serpent a poussé Mimi.

Fin

Finalement, le serpent dit excuse.

Henri

Début

Il était une fois, un pingouin qui s'appelle Mateo. Il joue au ballon dans le parc.

Milieu

Tout à coup, un éléphant prend le ballon de Mateo.

Fin

Finalement, l'éléphant redonne le ballon.

Mélissa

Début

Il était une fois, un pingouin qui s'appelle Messi. Il joue au ballon au terrain.

Milieu

Tout à coup, un cochon dégonfle le ballon.

Fin

Finalement, il répare le ballon et Messi est content.

Luc

Début

Il était une fois, une petite fille qui s'appelle Lili. Elle joue avec son amie qui s'appelle Élla au parc.

Milieu

Tout à coup, elle aperçoit un lion qui griffe Élla. Elle pleure.

Fin

Finalement, Lili met un bandage et elle se sent mieux.

Jean-Olivier

Début

Il était une fois, un serpent qui s'appelle Léo. Il joue avec son ami au ballon dans la forêt.

Milieu

Tout à coup, un pingouin arrive et prend le ballon.

Fin

Finalement, Léo parle avec le pingouin et il redonne le ballon.

François

Début

Il était une fois, un serpent qui s'appelle Arie. Il joue au ballon dans la forêt.

Milieu

Tout à coup, un dragon kidnappe Arie.

Fin

Finalement, il réussit à s'évader.

Claude

Début

Il était une fois, un dragon qui s'appelle Sami. Il danse dehors.

Milieu

Tout à coup, un serpent le mord.

Fin

Finalement, le serpent s'excuse et danse avec Sami.

Corinne

Début

Il était une fois, une poule qui s'appelle Clovis. Il vole dans l'océan.

Milieu

Tout à coup, il se fait attraper par un pirate.

Fin

Finalement, le pirate laisse partir la poule Clovis.

Projet Scratch : Animer son histoire sur Scratch

Nom	Extraire les éléments importants	Représentation de l'histoire	Les 3 temps du récit

Notes et observations