

Activité branchée

Titre de l'activité :	Avec APPLication
Niveau :	1re année
Discipline : Domaine d'étude :	Français Communication orale Mathématiques Géométrie et sens de l'espace Modélisation et algèbre
Connaissances au préalable :	Compréhension des mouvements directionnels; devant, derrière, à gauche, à droite).

Attentes du programme-cadre	<p>Français : Communication orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif. - produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication. <p>Mathématiques : Géométrie et sens de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître et décrire la position et le déplacement d'un objet. <p>Mathématiques : Modélisation et algèbre</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier des suites non numériques à motif répété en utilisant un attribut. - représenter des situations d'égalité de façon symbolique et concrète.
Évaluation	<p>Cette activité fournit des occasions aux enseignantes et enseignants et aux élèves de cumuler des preuves d'apprentissage. Elle permet aussi à l'élève de faire une autoévaluation à partir des critères de réussite visés. À cet égard, le chapitre 4 du document ministériel <i>Faire croître le succès : Évaluation et communication du rendement des élèves dans les écoles de l'Ontario</i> rend compte de la grille d'évaluation du rendement.</p>
Matériel/Ressources	<p>Application Kodable (vérifiez l'information requise pour ouvrir une session; l'accès est gratuit pendant 12 semaines; cette application est disponible en anglais seulement)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lightbot Hour of Code Online (disponible en anglais seulement) ● Lightbot Hour of Code IOS (disponible en anglais seulement)

	<ul style="list-style-type: none"> ● Lightbot Hour of Code Android (disponible en anglais seulement) ● Directives et des critères de réussite clairement précisés ● Tablettes iPad/ordinateurs de bureau/ordinateurs portatifs/tablettes numériques ● Tableau Smartboard, autre tableau blanc interactif
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Activité

Mise en situation	<p>La mise en situation se déroule comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● assurer l'acquisition des connaissances antérieures au sujet des mouvements directionnels; devant, derrière, à gauche, à droite). ● demander aux élèves de regarder la vidéo Cha Cha Slide (vidéo disponible en anglais seulement) et de reproduire les mouvements directionnels (devant, derrière, à gauche, à droite).
Exploration	<p>Les étapes de l'exploration requiert de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● distribuer les tablettes numériques ● télécharger l'application Kodable pour appareil Android ou iPad ● prévoir une période d'exploration de 10 minutes <p>En groupe-classe, présentez le défi à relever : aider la peluche bleue à sortir du labyrinthe.</p> <p>Seuls ou avec leurs camarades, les élèves s'orientent dans chacun des labyrinthes.</p> <p>Démonstration de Kodable : https://youtu.be/2JOgRYWuLIU (disponible en anglais seulement)</p> <p>Transcription</p> <p>Collaboration entre élèves : https://youtu.be/fsUUcQy3olg (disponible en anglais seulement)</p> <p>Transcription</p> <p>Répétez l'activité en utilisant la version en ligne du jeu Lightbot Hour of Code (disponible en anglais seulement). Les élèves doivent programmer le jeu « Lightbot » pour que tous les carrés</p>

	<p>bleus s'allument. En groupe, traversez le labyrinthe et trouvez la solution au défi du niveau de base.</p> <p>Demandez aux élèves d'utiliser un iPad et de télécharger l'application Lightbot Hour of Code.</p> <p>Les élèves relèvent les défis de chaque niveau seuls ou avec leurs camarades.</p> <p>Prévoyez une période d'exploration de 10 minutes.</p> <p>Démonstration de Lightbot : https://youtu.be/d_DunLOS-RU (disponible en anglais seulement)</p> <p>Transcription</p>
Objectivation	<p>Réunissez le groupe-classe et initiez avec les élèves une réflexion sur les différentes stratégies utilisées pour relever un défi à un niveau donné.</p> <p>Les élèves devraient remarquer qu'il y a certains motifs qui se répètent dans l'application Lightbot Hour of Code. Lorsqu'on leur donne un espace précis pour qu'ils complètent le programme, les élèves commenceront à utiliser des procédures.</p> <p>Un groupe de directives qui se répètent à l'intérieur du programme est représenté par P1.</p>

Activité(s) complémentaire(s)	<p>Concevez un système de jumelage où les élèves s'assoient avec un partenaire, chacun utilisant son propre iPad ou sa tablette numérique.</p>
Étape(s) suivante(s)	<p>Activité Kodable supplémentaire</p> <p>Utilisation de procédures dans Lightbot : (disponible en anglais seulement)</p> <p>https://youtu.be/BzMDI4yjWR0</p> <p>Transcription</p>