

## Activité branchée

Titre de l'activité :	Bulles-devinettes
Niveau :	2
Discipline : Domaine d'étude :	Français Lecture, Écriture
Connaissances au préalable :	Utilisation des bulles pour écrire un dialogue et connaissance des caractéristiques de diverses formes de texte.
(Adapté de la leçon 7 contenue dans « Animated Genres Classroom Curriculum for Grades K-2 », conçu par Developmental Technologies Research Group de l'Université Tufts et autorisé en vertu d'une licence internationale « Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License ».)	

Attentes du programme-cadre	<p>Français : Lecture À la fin de la 2e année, l'élève doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lire divers textes imprimés ou électroniques en mettant sa connaissance du système de l'écrit et de stratégies de lecture au service de la construction de sens.</li> </ul> <p>Français : Écriture À la fin de la 2e année, l'élève doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- produire à la main et à l'ordinateur des textes simples, courts et variés présentant les caractéristiques dominantes des formes de discours et des genres de textes à l'étude.</li> <li>- publier ses textes.</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablette iPad ou ordinateur (seul ou en dyade) avec accès à l'Internet sans fil</li> <li>- Application Scratch Jr.</li> <li>- <a href="#">Animated Genres Classroom Curriculum for Grades K-2</a></li> <li>- Directives claires concernant la tâche sur du papier cartographique, au tableau blanc interactif ou sur un projecteur</li> </ul>

--	--

## Activité

<p>Mise en situation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Révisez les connaissances au préalable, y compris l'utilisation des bulles de dialogue et les caractéristiques des types de texte (p. ex., personnages, contextes).</li> <li>- Animez une discussion concernant les devinettes (p. ex., il y a une question et une réponse; il y a de l'humour; il y a une pause entre la question et la réponse).</li> <li>- Expliquez aux élèves qu'ils créeront une scène où, dans un contexte donné, un personnage posera une devinette à un autre qui y répondra.</li> </ul>
<p>Exploration</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enseignante ou l'enseignant projette l'écran du iPad et montre comment créer une séquence simple incluant deux personnages avec des blocs de mouvement et une bulle de dialogue (à l'aide de deux nouveaux blocs).</li> <li>- Les élèves copient cette séquence sur leur iPad et peuvent insérer leur propre texte dans les blocs.</li> <li>- L'enseignante ou l'enseignant explique le bloc de pause « wait for » aux élèves. Ce bloc permet d'effectuer une pause dans le programme pendant une période déterminée par le chiffre inscrit sur le bloc. Le bloc de pause sert à ralentir le programme après qu'un personnage pose la devinette avant que l'autre donne la réponse.</li> <li>- Les élèves ont l'occasion d'examiner les différents personnages et contextes ainsi que d'inclure le dialogue de la devinette et de la réponse dans les bulles de dialogue.</li> <li>- On encourage les élèves à détecter des mouvements incorrects ou insuffisants et à travailler pour déboguer leur programme.</li> </ul>
<p>Objectivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Après que les élèves ont fini de créer leur scène, ils sont invités à présenter leur travail au reste de la classe.</li> <li>- On encourage les élèves à expliquer ce qu'ils ont créé, les blocs qu'ils ont utilisés et pourquoi ils ont choisi leur contexte et leurs personnages.</li> <li>- Les élèves sauvegardent leurs programmes.</li> </ul>

<p>Activité(s) complémentaire(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves qui trouvent le bloc de pause « wait for » difficile peuvent sauter cette étape et considérer la scène comme une planche de bande dessinée.</li> <li>- Après avoir terminé la leçon 4 du programme « Scratch Jr. Animated Genres Curriculum », les élèves peuvent ajouter un arrière-plan à leurs parcours à obstacle.</li> </ul>
<p>Étape(s) suivante(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Les élèves peuvent apprendre à utiliser les blocs enregistrement de la voix « voice recorder » et changement de page « change page » afin d'incorporer plusieurs pages et des sons.</li> <li>● Les élèves peuvent entreprendre de créer leurs propres histoires dans un projet ultérieur.</li> <li>● Activité complémentaire : Réviser la leçon 7 et consulter <a href="#">Project 2: Story in Animated Genres Classroom Curriculum for Grades K-2</a></li> </ul>