

Titre de l'activité :	Création d'un parcours à obstacles avec Scratch Jr.
Niveau :	3 ^e année
Discipline : Domaine d'étude :	Mathématiques Géométrie et sens de l'espace
Connaissances au préalable :	Vocabulaire et concepts de la géométrie et sens de l'espace
Activité réalisée :	Seul ou en dyade

Attentes du programme-cadre	À la fin de la 3 ^e année, l'élève pourra : • effectuer des translations et des réflexions simples à l'aide de différentes stratégies.
Évaluation	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.
Matériel/Ressources	<ul style="list-style-type: none"> - Tablettes numériques ou ordinateurs (un par élève ou par dyade) avec un accès Internet et à l'application Scratch Jr. - Animated Genres Classroom Curriculum for Grades K-2 (disponible en anglais seulement) - Directives et des critères de réussite clairement précisés - Fiches d'autoévaluation pour chaque élève afin de relever deux points forts et un défi à travailler (méthode « Two stars and a Wish »).

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 du parcours à obstacles (p. ex. : objectif d'un parcours, genres d'obstacles possibles...); - revoir le vocabulaire mathématique à l'égard de la position et du déplacement (glissement = translation, virage = rotation)
-------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - expliquez aux élèves qu'ils auront à créer leur propre parcours à partir de l'application Scratch Jr.; - co-construire les critères de réussite avec les élèves.
Exploration	<p>Les étapes de l'exploration requiert de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - distribuer les tablettes numériques et ouvrir l'application Scratch Jr. Pour les débutants, les élèves, qui le désirent, peuvent travailler en dyade; - invitez les élèves à se choisir un personnage dans la bibliothèque de personnages; <p>Les élèves doivent identifier les déplacements incorrects ou incomplets puis réparer le débogage dans leur parcours.</p>
Objectivation	<p>Une période d'objectivation porte sur les éléments réalisés avec aisance et ceux qui représentent un défi. Cette objectivation porte également sur les éléments à améliorer ou à ajouter lorsque ce genre d'activité sera réalisée à nouveau.</p> <p>Une attention particulière doit aussi porter sur le vocabulaire utilisé par les élèves lorsqu'ils décrivent les déplacements de leur personnage, à savoir est-ce qu'ils privilégient une terminologie juste telle des déplacements, des translations et des rotations?</p>

Activité(s) complémentaire(s)	Si les élèves terminent l'activité dans un délais plus court que prévu, l'enseignante ou l'enseignant peut demander de créer un parcours à obstacles différent ou plus difficile (p. ex., intégrer plus d'un personnage, d'un obstacle, d'un attribut de rotation ou de translation).
Étape(s) suivante(s) / Enrichissement	Après avoir terminé la 4 ^e leçon de l'application Scratch Jr., les élèves peuvent ajouter un arrière-plan à leur parcours à obstacles.