

## Activité branchée

Titre de l'activité :	Ne fais pas le « Foo »
Niveau :	Maternelle et jardin d'enfants
Discipline : Domaine d'étude :	Les quatre domaines du programme de la maternelle et du jardin d'enfants
Connaissances au préalable :	Aucunes

Attentes du programme-cadre	4. (AC, AB) reconnaît et applique des habiletés sociales en situation de jeu et dans d'autres contextes 5.(AC, AB, RI) manifeste des habiletés de résolution de problèmes dans une variété de contextes, y compris des contextes sociaux 15. (RI) applique le processus et les habiletés d'enquête (c.-à-d., pose des questions, planifie, fait des prédictions, observe et communique) 15. (MALM) manifeste une compréhension du sens du nombre en utilisant du matériel de manipulation pour explorer les notions de dénombrement, de quantité et de relations entre les nombres
Évaluation	L'équipe pédagogique observe l'enfant, l'écoute et lui pose des questions exploratoires afin de pouvoir consigner et interpréter son raisonnement et son apprentissage et, dans leurs interactions avec l'enfant, les membres de l'équipe développent une compréhension partagée de son apprentissage et en déterminent les prochaines étapes. (Programme de la maternelle et du jardin d'enfants, 2016, p. 44)
Matériel/Ressources	<ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="#">Le guide Foos</a></li><li>● <a href="#">Télécharger The Foos</a></li><li>● Tablettes iPad</li></ul>

## Occasion d'apprentissage

<p>L'occasion d'apprentissage pourrait se dérouler comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- présentez la vidéo The Foos (CodeSpark) (<a href="https://youtu.be/02go-w4X_nM">https://youtu.be/02go-w4X_nM</a>), <b>disponible en anglais seulement</b>,</li><li>- au cours du visionnement de la vidéo, formulez des commentaires, posez des questions, et réfléchissez avec les enfants.</li><li>- après cette activité, discutez de la direction que le personnage doit prendre pour accomplir la tâche (algorithme).</li></ul>
--

- les autres parties de la vidéo peuvent être visionnées ultérieurement (selon l'intérêt).  
The Foos (CodeSpark) ([https://youtu.be/02go-w4X\\_nM](https://youtu.be/02go-w4X_nM))

- encouragez la collaboration entre les enfants et l'exploration de tous les niveaux de l'application,
- l'exploration peut se réaliser seul, en dyade ou en grand groupe selon le nombre de tablettes disponibles,
- rassemblez les enfants qui ont participé à l'activité et suscitez une discussion.

**Suggestions de questions de réflexion :**

Qu'est-ce qu'un algorithme? (Des directives servant à accomplir une tâche ).

Y a-t-il des niveaux qui ont été plus difficiles à compléter que d'autres? Pourquoi étaient-ils difficiles?

Qu'est-ce qui vous a aidé à savoir ce qu'il faut faire?

Comment avez-vous fait pour compléter un niveau difficile? (Notez et nommez les stratégies qui ont été utilisées).

Activité(s) complémentaire(s)	Cette activité de stimulation pourrait avoir lieu sur plusieurs jours en fonction des intérêts.
Étape(s) suivante(s)	<p><a href="#">Application Kodable</a> (vérifiez l'information requise pour ouvrir une session; l'accès est gratuit pendant 12 semaines; cette application est disponible en anglais seulement )</p> <p><a href="#">Application Bee-Bot</a> (disponible en anglais seulement)</p> <p>Vidéos sur l'utilisation du Bee Bot en salle de classe:</p> <p><a href="#">Beebot ( robots abeilles) dans notre classe</a></p> <p><a href="#">Ressource - Robots en classe</a></p> <p><a href="#">Programmation et déplacement de la BEE-BOT</a></p>