

Activité branchée

Titre de l'activité :	Bee-Botage
Niveau :	1re année
Discipline : Domaine d'étude :	Français Communication orale Mathématiques Géométrie et sens de l'espace Modélisation et algèbre
Connaissances au préalable :	Aucunes

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	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	<p>Comment utiliser l'application Bee-Bot</p> <p>https://youtu.be/5KT2eBaTF_E</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Téléchargement du jeu Bee-Bot (disponible en anglais seulement) ● Tablettes iPad ou tablette numérique

Activité

Mise en situation	<p>La mise en situation se déroule comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutez avec les élèves sur la façon dont nous utilisons les outils et appareils technologiques et leur influence sur notre vie quotidienne. • faites un remue-méninges avec les élèves pour découvrir s'il serait facile ou difficile de penser et d'agir comme un ordinateur.
Exploration	<p>Les étapes de l'exploration :</p> <ul style="list-style-type: none"> • disposez, sur un tapis quadrillé, un objet à une position de départ et demandez aux élèves de déterminer les commandes qu'il faut lui (vous) donner pour qu'il arrive à la destination. La destination se trouve à une distance de 5 à 10 carrés. • indiquez aux élèves qu'ils doivent vous décrire chacune des étapes, y compris les directives pour tourner, avancer et arrêter. Suivez exactement les directives que les élèves vous donnent verbalement. • distribuez aux élèves volontaires des bandes de papier qui serviront de « commandes ». Utilisez-en trois : une flèche droite indiquant d'avancer, une flèche courbée vers la droite et une flèche courbée vers la gauche. • demandez aux élèves de placer les flèches dans l'ordre approprié. Faites plusieurs essais jusqu'à ce que les élèves soient satisfaits du résultat. • faites une démonstration de l'application Bee-Bot sur un iPad ou tablette numérique et demandez aux élèves de formuler des commentaires sur ce qu'ils ont observé. • si nécessaire, parcourez les premiers niveaux et faites une démonstration aux élèves. • donnez-leur la possibilité d'explorer l'application sur leur iPad ou tablette numérique.
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>Immédiatement après l'activité de programmation, demandez aux élèves de partager ouvertement avec les autres leurs réflexions et leur expérience de l'application Bee-Bot et de la programmation en général.</p> <p>Discutez de ce que vous, en tant que groupe classe, pourriez</p>

	faire pour améliorer l'expérience.
--	------------------------------------

Activité(s) complémentaire(s)	Concevez un système de jumelage où les élèves s'assoient avec un partenaire, chacun utilisant son iPad ou sa tablette numérique.
Étape(s) suivante(s)/Enrichissement	Établissez des plans avant l'activité de programmation (c.-à-d. des algorithmes) en utilisant des flèches et en dressant la liste des étapes à suivre en ordre. CodeMonkey Online (disponible en anglais seulement) Guide pédagogique- en anglais seulement