

Titre de l'activité :	Warm and Fuzzy (Ressource disponible en anglais seulement)
Niveau :	Maternelle et jardin d'enfants
Domaines d'étude :	Les quatre domaines du programme de la maternelle et du jardin d'enfants
Connaissances au préalable :	Aucune

Attentes du programme-cadre	<p>2. (AC) (AB) (MALM) communique avec les autres de différentes façons, à des fins variées et dans divers contextes.</p> <p>3. (AC) (AB) reconnaît et applique des habiletés sociales en situation de jeu et dans d'autres contextes.</p> <p>4. (AC) (AB) (RI4) manifeste des habiletés de résolution de problèmes dans une variété de contextes, y compris des contextes sociaux.</p> <p>13. (RI) applique le processus et les habiletés d'enquête (c.-à-d., pose des questions, planifie, fait des prédictions, observe et communique)</p> <p>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.</p>
Évaluation	<p>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.</p> <p>(Programme de la maternelle et du jardin d'enfants, 2016, p. 44)</p>
Matériel/Ressources	<ul style="list-style-type: none"> - Tableau blanc interactif (ou encore un autre type de tableau interactif ou un appareil de projection) - Tablettes électroniques ou dispositif technologique avec accès Internet - Kodable Online (vérifier l'information requise pour ouvrir une session; l'accès est gratuit pendant 12 semaines; cette application est disponible en anglais seulement) - Guide d'apprentissage de l'outil Kodable (disponible en anglais seulement)

Occasion d'apprentissage

L'occasion d'apprentissage pourrait se dérouler comme suit :

- invitez les enfants à participer à des activités de mouvements directionnels : avant, arrière, de côté,
- visionnez << Meet the Fuzz Family>>, une vidéo de 30 minutes afin de présenter l'application Kodable. <https://youtu.be/zFx71BL-9PI> (disponible en anglais seulement). Les enfants qui sont intéressés, peuvent explorer l'application Kodable sur le tableau blanc interactif (cette application est fonctionnelle sur toutes les plateformes),
- présentez les mouvements ou déplacements de base aux enfants,
- regroupez les enfant en dyades en prévoyant un appareil par équipe,
- encourager la collaboration entre les enfants et l'exploration de tous les niveaux de l'application,
- demandez aux enfants de créer leur propre personnage Fuzz (copie papier ou numérique),
- permettez aux enfants de présenter et partager leur personnage Fuzz et les niveaux qu'ils ont réussi à atteindre au cours de leur exploration,
- encouragez les enfants à expliquer comment ils ont résolu le problème du labyrinthe à chaque niveau (p.ex; ont-ils essayé de résoudre le problème en un essai ou ont-ils ajouté leurs instructions une à la fois et fait jouer le programme afin de vérifier l'exactitude de leur parcours?) .

Activité(s) complémentaire(s)	L'enseignante ou l'enseignant pourrait jumeler les enfants de façon stratégique (p.ex; des élèves de la maternelle avec des élèves du jardin).
Étape(s) suivante(s) / Enrichissement	Demandez aux enfants de produire une série d'instructions (un algorithme) à l'aide de symboles pour guider leur partenaire soit dans un labyrinthe ou pour compléter une série d'étapes ou directives à suivre (p.ex; les consignes pour le nettoyage de la salle de classe, pour s'habiller avant d'aller à la récréation, etc.). Applications disponibles en anglais seulement:

	Application Bee-Bot Application The Foos
--	---