

**Projet Makerspaces CODE/MOE/UOIT**

**Plan de leçon SCRATCH - 3e année Santé et langage:**

**Utilisation de substances, dépendances et comportements connexes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Grandes idées:**  La capacité de penser de manière critique et créative aidera les élèves à faire des choix plus sains dans tous les aspects de leur vie.  L'utilisation de substances et la dépendance peuvent avoir un impact sur nous et sur d'autres.  **Attentes du curriculum:**  **La santé: Utilisation de substances, dépendances et comportements connexes**  C1.2 démontrer une compréhension des différents types de toxicomanie et d'abus de substances illicites (p. Ex., La dépendance à l'égard de la nicotine dans les cigarettes ou la caféine dans le café, les boissons énergétiques et les colas, ou le sucre et le sel dans les boissons sportives, ou l'alcool dans la bière, le vin et l’alcool) et les répercussions de l'abus de ces substances sur eux-mêmes et d'autres  C2.3 appliquer des stratégies de prise de décision pour faire des choix sains sur les comportements et l'utilisation de diverses substances de manière à conduire à des dépendances, en identifiant les facteurs qui devraient être considérés  **La communication orale**  2.2 démontrer une compréhension du comportement parlant approprié dans une variété de situations, y compris les discussions de petits et grands groupes  2.4 choisir une variété de mots et de phrases appropriés, y compris des mots descriptifs et un vocabulaire technique, et quelques éléments de style, pour communiquer leur signification avec précision et attirer l'attention de leur audience  2.5 identifier certains effets vocaux, y compris la tonalité, le rythme, le ton et le volume, et les utiliser de manière appropriée, et avec une sensibilité aux différences culturelles, pour aider à communiquer leur compréhension  **L’écriture**  1.1 identifier le sujet, le but, l'audience et le formulaire d'écriture  1.2 générer des idées d’un sujet potentiel, en utilisant une variété de stratégies et de ressources  1.3 recueillir des informations pour appuyer les idées pour l'écriture de diverses manières et / ou de diverses sources  1.4 classifier des idées et des informations pour leur écriture de diverses manières  1.5 identifier et commander les idées principales et les détails de soutien dans des unités qui pourraient être utilisées pour développer un paragraphe court et simple, en utilisant des organisateurs graphiques  **Les études des médias**    2.1 identifier les éléments et les caractéristiques de certains médias  3.1 identifier le sujet, le but et l’audience pour les textes médiatiques qu'ils envisagent de créer  3.2 identifier un formulaire approprié en fonction du but et de l'auditoire spécifiques pour un texte médiatique qu'ils envisagent de créer  3.4 produire des textes multimédias à des fins spécifiques et au public, en utilisant quelques formes de médias simples et des conventions et des techniques appropriées  4.1 identifier, d'abord avec le soutien et la direction, quelles stratégies ils ont trouvées les plus utiles pour avoir un sens et créer des textes médiatiques | |
| **Buts d’apprentissages:**  “On apprend a…”  - utiliser l'application Scratch  - créer une annonce de service publique concernant l'un des éléments suivants: (p. Ex., Dépendance à l'égard de la nicotine dans les cigarettes ou la caféine dans le café, les boissons énergétiques et les colas, ou du sucre et du sel dans les boissons sportives, ou de l'alcool dans la bière, le vin et les boissons alcooliques). | **Critères de succès:**  “On va avoir du succès quand…”  nous créons une courte annonce publicitaire à l’aide de Scratch qui informe la publique de l'utilisation / abus d'une substance juridique ou illisible. |
| **Aperçu de la leçon:**  Les étudiants créeront une annonce publicitaire en utilisant Scratch, qui informera au publique sur l'utilisation et l'abus de substances légales et illégales.  Les étudiants étudieront l'information dans l'un des domaines suivants: la nicotine, la caféine, les boissons sportives ou l'alcoolique et décriraient les dangers de la dépendance à l'une de ces substances. | |
| **Matériaux et technologie à employer:**  Chromebooks  Renseignements (textes, livres, magazines, etc.) au sujet de la nicotine, la caféine, les boissons sportives, l'alcool dans la bière, le vin et les spiritueux  Scratch  Organisateurs graphiques | |
| **Accommodations/Modifications:**  L’enseignant(e) peut lire les textes, livres magazines, etc. aux étudiants ayant besoin d’aide. Les étudiants auront l'option de dicter oralement l'information pour leurs brouillons. Les étudiants pourront décider s'ils veulent ou non enregistrer leur propre voix pour la publicité. | **La leçon sera différencié par:**   * **La contenu, spécifiquement:** moins d’attentes * **Le processus, spécifiquement**: aide du assistant(e) éducatif * **Le produit, spécifiquement**: des annonces plus courtes * **L’environement, spécifiquement:** un endroit plus tranquille, des écouteurs |
| **MINDS ON:** | |
| Pendant cette phase, l’enseignant (e) pourra:  • Activer les connaissances préalables des élèves;  • Engager les élèves en posant des questions qui suscitent la réflexion;  • Recueillir des données d'évaluation diagnostique et / ou formative par l'observation et l'interrogatoire;  • discuter et clarifier les tâches. | Pendant cette phase, les étudiant (e)s pourraient • participer en discussions;  • proposer des stratégies;  • Interroger le professeur et ses camarades de classe;  • Faire des liens et réfléchir sur l'apprentissage antérieur. |
| Les étudiants auront une compréhension préalable de l'utilisation et de l'abus de la nicotine, de la caféine, des boissons sportives ou de l'alcool La leçon sera introduite en montrant aux élèves un certain nombre de annonces publicitaires appropriés dans différents domaines de la santé. Pour chaque vidéo, les élèves identifieront le message et discuteront de ce qui a été utilisé pour communiquer le message. On demandera aux élèves «Quelles caractéristiques définissent une campagne PSA réussie? » (une durée de 30 à 60 secondes, tient l'intérêt, persuasif, basé sur des faits, clair, un message concis, etc.) On demandera aux étudiants si les vidéos utilisent des renforcements positif ou négatif dans leur message et pourquoi.  Informez les élèves qu'ils prendront les informations qu'ils ont écrites dans leurs organisateurs graphiques pour créer une courte annonce utilisant Scratch. Ces créations seront partagées et publiées sur le site Web de l'école et sur YouTube.  Les étudiants travailleront et créeront leur propre publicité. | |
| **ACTION:** | |
| Pendant cette phase, l’enseignant (e) pourra:  • Poser des questions;  • Clarifier les idées fausses, en redirigeant les élèves par questionnement;  • Répondre aux questions des élèves (mais éviter de fournir une solution au problème)  • observer et évaluer;  • Encourager les élèves à représenter leur pensée de façon concrète et / ou avec des dessins;  • Encourager les élèves à clarifier leurs idées et à poser des questions à d'autres élèves. | Pendant cette phase, les étudiant (e)s pourraient • Représenter leur pensée (en utilisant des nombres, des images, des mots, des manipulatifs, des actions, etc.);  • Participer activement à des groupes entiers, de petits groupes ou en groupes indépendants;  • Expliquer leur pensée au professeur et à leurs camarades de classe;  • Explorer et développer des stratégies et des concepts. |
| **Les étudiants démontreront leur compréhension du concept en créant l’annonce en suivant les critères de réussite et en incorporant autant de caractéristiques d’une annonce au service publique qu'ils/elles le peuvent. Les enseignant(e)s pourraient fixer un montant minimum de caractéristiques et fournir aux étudiant(e)s une liste de contrôle.**  **Les données d'évaluation seront recueillies par des enregistrements anecdotiques (niveau d'engagement, achèvement de la tâche, nombre de caractéristiques utilisées), les données sommatives seront basées sur le produit fini dans Scratch.** | |
| **CONSOLIDATION: Réflexion et Connection** | |
| Pendant cette phase, l’enseignant (e) pourra:  • Encourager les élèves à expliquer une variété de stratégies d'apprentissage;  • Demander aux élèves de défendre leurs procédures et de justifier leurs réponses;  • Clarifier les malentendus;  • Relier des stratégies et des solutions à des types de problèmes similaires afin d'aider les élèves à généraliser les concepts;  • Résumer la discussion et mettre l'accent sur des points ou des concepts clés. | Pendant cette phase, les étudiant (e)s pourraient:  • Partager leurs découvertes;  • Utilise une variété de représentations concrètes pour démontrer leur compréhension  • justifier et expliquer leurs pensées;  • Réfléchir au sujet de leurs apprentissages. |
| Les étudiant(e)s vont partager leurs annonces avec la classe. La classe aura ensuite une discussion pour déterminer quels critères ont été respectés. Quel était le message de cette annonce? À quoi avez-vous appris ...?  Enfin, il y aura une discussion en classe sur les défis et les réussites. | |