

**Projet Makerspaces CODE/MOE/UOIT**

**Plan de leçon: 3ième année   
Le langage, les arts dramatiques et visuels: la création de textes médiatiques avec Scratch**

|  |  |
| --- | --- |
| **Idées maîtresses:**  La technologie peut être utilisée pour soutenir et communiquer l'apprentissage des élèves.  Un certain nombre de techniques peuvent être utilisées dans diverses formes de médias pour éduquer et pour faire participer une audience.  **Attentes du curriculum:**  Langue: l’écriture  1.1 identifier le sujet, le but, l'audience et le formulaire d'écriture  1.5 identifier et commandez les idées principales et les détails supplémentaires dans des unités qui pourraient être utilisées pour développer un paragraphe court et simple, en utilisant des organisateurs graphiques  2.1 écrire de courts textes à l'aide de diverses formes  2.2 établisser une voix personnelle dans leur écriture, en mettant l'accent sur l'utilisation de mots et d'images concrets pour transmettre leur attitude ou leur sentiment envers le sujet ou le public  Langue: l’étude des médias  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  Le drame: la création et la présentation  B1.1 S’engager dans la lecture dramatique et le jeu de rôle, en mettant l'accent sur l'exploration de thèmes, d'idées, de personnages et de problèmes liés à l'imagination ou aux histoires de diverses communautés, horaires et lieux  B1.3 planifier et diriger la direction d'une pièce dramatique ou d'une pièce de rôle  B1.4 communiquer des sentiments et des idées à un public familier (par exemple, les camarades de classe) en utilisant des aides audio, visuelles et / ou technologiques pour soutenir ou améliorer leur travail dramatique  Arts visuels: la création et la présentation  D1.1 créer des œuvres d'art deux dimensionnelles et tridimensionnelles qui expriment des sentiments personnels et des idées inspirés par l'environnement ou qui ont la communauté comme sujet | |
| **Buts d’apprentissages:**  “On apprend a…”  **-**écrire un script  -utiliser l'application Scratch  - Créer une présentation dramatique au format Scratch | **Critères de succès:**  “On va avoir du succès quand…”  **-**le personnage que nous créons peut effectuer une scène que nous avons écrite dans l'application Scratch |
| **Aperçu de la leçon:**  À l'aide de Scratch, les élèves créeront un petit sketch basé sur un personnage à partir d'un texte familier. Ils créeront ensuite le personnage et dramatiseront la scène dans Scratch. Les étudiants augmenteront leur compréhension du développement du caractère. | |
| **Matériaux et technologie à employer:**  - des textes et des livres  -des organisateurs graphiques  - des Chromebooks  -Scratch | |
| **Accommodations/Modifications:**  L’enseignant peut lire le texte à haute-voix à l’étudiant. Les élèves auront la possibilité de dicter des mots pour leur sketch / scène à l'aide de Google «Read and Write». Les étudiants pourront choisir s'ils veulent ou non enregistrer leur propre voix pour la scène scratch ou le taper et peuvent nécessiter de l’aide. | **La leçon sera différencié par:**   * **La contenu, spécifiquement:** Moins d’attentes de curriculum * **Le processus, spécifiquement:** De l’aide venant de l’assistant éducatif avec la création et du transfert de la scène à Scratch * **Le produit, spécifiquement:** Une scène plus courtes avec moins de dialogue * **L’environement, spécifiquement:** Une espace calme, des écouteurs pour bloquer le bruit de la salle de classe, emplacement stratégique dans la salle de classe |
| **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. |
| **Introduction**  Faites un remue-méninges au sujet de certains personnages favoris des livres que nous avons lus pendant la lecture à haute voix et faites une liste. Discutez de la raison pour laquelle nous avons choisi ces personnages. Laissez les élèves savoir qu'ils seront en mesure de sélectionner un personnagepréféré et d'écrire un dialogue pour eux qu'ils pourront alors transférer à Scratch. Montrez l'organisateur graphique pour l'écriture. Réviser ce que c’est Scratch avec les étudiants.  Questions clés: «Qui est votre personnage préféré dans ...?» «Que feriez-vous avec ce personnage si vous pouviez écrire votre propre scène?» «Avez-vous déjà voulu écrire une suite à ...?» «Que dira ou que fera le personnage de diffèrent?»  Groupement d’élèves: les élèves travailleront individuellement ou en paires pour compléter la tâche.  Matériaux: matériel de lecture, organisateurs graphiques, chromebooks | |
| **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. |
| Décrivez les tâches dans lesquelles vos élèves seront engagés. Quelles idées fausses ou difficultés pensez-vous qu'ils pourraient rencontrer? Comment vont-ils démontrer leur compréhension du concept? Comment allez-vous recueillir vos données d'évaluation (par exemple, liste de contrôle, anecdotes)? Quelles activités allez-vous fournir pour aller plus loin?  Les élèves écrivent un croquis ou une scène en utilisant leur personnage préféré à partir d'un livre familier. Ils peuvent étendre l'histoire qu'ils connaissent en écrivant une suite ou ils peuvent prendre le personnage dans une direction complètement nouvelle. Les élèves peuvent avoir des difficultés à proposer des idées afin qu'une activité de remue-méninges avec un personnage d'une classe lue à haute voix servira à générer des idées. Les élèves démontreront une compréhension du concept en créant une scène cohérente qui se rapporte au personnage et éventuellement au livre dont ils sont issus. Les données d'évaluation seront recueillies à partir de conférences individuelles sur les idées et l'écriture, selon les critères de succès et une liste de contrôle.  Activités d'allongements: créez un livre ou une bande-annonce de film avec de la musique et de l'animation.  Utilisez les thèmes du programme de sciences et de la technologie comme point central de ces activités. Par exemple, lire des histoires liées à la croissance et aux changements dans les plantes, puis créer une scène avec Scratch pour démontrer ces concepts de croissance. | |
| **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 sur leurs apprentissages. |
| Comment choisirez-vous les élèves ou les groupes d'élèves qui doivent partager leur travail avec la classe (ex. Montrer une variété de stratégies, montrer différents types de représentations, illustrer un concept clé)? Quelles questions clés poseriez-vous pendant le débriefing?  Les élèves partageront leurs scènes avec la classe et expliqueront leur motivation pour choisir le personnage et la scène qu'ils ont faits.  La classe discutera des similarités et des différences dans les présentations.  Questions clés possibles:  - Quels ont été les défis / réussites dans l'utilisation de Scratch pour créer votre scène?  - Où pouvez-vous prendre cette tâche à partir d'ici? Quelles seraient vos prochaines étapes?  - Comment pouvons-nous utiliser Scratch dans notre travail? | |