

**Projet Makerspaces CODE/MOE/UOIT--Plan de leçon**

**Conseil Scolaire: Limestone DSB**

**Année(s): 2e**

**Sujet: Langage – l’écriture  
Écrire un récit avec l’aide de Scratch Jr.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Grandes idées:**  Les élèves utiliseront Scratch Jr. pour créer une histoire racontant un simple texte répétitif.  **Attentes du curriculum:**  D1. But, auditoire et forme: écrire en français sous diverses formes et pour diverses fins et auditoires, en utilisant la connaissance du vocabulaire et des éléments stylistiques pour communiquer clairement et efficacement  **Contenus d’apprentissages :**  D1.2 Rédaction sous diverses formes: rédiger une variété de textes en français, véhiculant des informations, des idées et des opinions au sujet d’eux-mêmes, leurs amis, leur famille et leur environnement immédiat, en suivant des modèles appropriés et en incorporant certains des éléments de base de chaque forme  D1.5 Créer des textes médiatiques: en utilisant des mots et des expressions familiers, créer une variété de textes médiatiques en français à des fins et des publics spécifiques, en utilisant quelques formes simples de médias et les conventions et techniques appropriées à la forme choisie | |
| **Buts d’apprentissages:**  « On apprend à… »  -créer un récit d'histoire en utilisant Scratch Jr.  -identifier les événements clés d'une histoire. | **Critères de succès:**  « Nous avons eu du succès quand… »  - Nous avons créé un récit d'histoire qui résume les principaux événements de l'histoire "Mon ami Henri". |
| **Aperçu de la leçon:**  Les élèves utiliseront Scratch Jr. pour créer une histoire racontant un texte répétitif (« Mon ami Henri »). Les élèves savent déjà programmer en utilisant Scratch Jr. | |
| **Matériaux et technologie à employer:**  - des iPads et la programme Scratch Jr.  -- un texte qui a une structure répétitive (par exemple, "Mon ami Henri".) | |
| **Accommodations/Modifications:**  -les étudiant(e)s seront placés dans des groupements homogènes.  -comme indiqué dans les IEPs | **La leçon sera différencié par:**   * **Le contenu, spécifiquement:** Réviser le contenu de l'histoire pour assurer la compréhension. * **Le processus, spécifiquement:** Le microphone pourrait être utilisé au lieu de taper sur l'ordinateur. * **Le produit, spécifiquement:** Une réduction dans le nombre de scènes de Scratch Jr. * **L’environnement, spécifiquement:**   Un espace tranquille tel que la bibliothèque pour ceux qui ont besoin |
| **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 ; | 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. |
| **Décrivez comment vous allez introduire l'activité d'apprentissage à vos élèves.**  Nous commencerons par lire l'histoire « Mon ami Henri ». Alors que le personnage principal se déplace à la recherche de son ami Henri, Henri est de plus en plus accompagné. Le personnage principal se fâche parce qu'Henri est « son » ami (et l’ami de personne d’autre). À la fin, nous apprenons qu’Henri préparait une fête surprise pour son ami.  **Quelles questions clés poseriez-vous ?**  - Revoir le début, le milieu et la fin de l'histoire. Qu'est-il arrivé à chaque point?  - Combien d'animaux le garçon a-t-il rencontré en cherchant son ami?  - Comment le garçon a-t-il senti ne pas pouvoir trouver son ami?  - Comment penses-tu que le garçon s'est senti à la fin de l'histoire?  **Comment allez-vous recueillir des données diagnostiques ou formatives sur les niveaux actuels de compréhension des élèves ?**  -Penser / Jumeler / Partager pour discuter les éléments de l’histoire.  - Vérifier la compréhension des élèves avec le questionnement tout au long de l'histoire.  **Comment les élèves seront-ils/elles groupé(e)s ? Comment les documents seront-ils distribués ?**  Les étudiant(e)s seront placés dans des groupements homogènes et vont partager un iPad. | |
| **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 à l’enseignant(e) et à leurs camarades de classe ;  • Explorer et développer des stratégies et des concepts. |
| **Décrivez les tâches dans lesquelles vos élèves seront engagés.**  Les élèves utiliseront Scratch Jr. pour créer une scène qui décrit les évènements du récit, « Mon ami Henri ». Les élèves devront créer une introduction, deux interactions avec les animaux, et enfin une scène qui révèle la fête surprise.  Chaque scène nécessite une utilisation cohérente des « sprites » (personnages de Scratch) et des arrière-plans qui correspondent à l'histoire.  Chaque scène nécessite une conversation entre les personnages (des bulles et des pauses sont nécessaires). La synchronisation des conversations est un objectif majeur pour le succès.  Chaque scène nécessite au moins l'un des personnages de se déplacer d'une manière qui a du sens pour l'histoire.  Codage: Les élèves devront être familiarisés avec les blocs de début (jaune), les blocs de fin / transition (rouge), les blocs de direction (bleu), les blocs violets (pour la parole) et les blocs orange (pour les pauses). Dans la mesure du possible, encouragez les élèves à taper à l'aide de bulles plutôt que d'utiliser le microphone (blocs verts)  Les étudiant(e)s partageront périodiquement avec le groupe tout au long du processus de création afin que les conseils puissent être partagés entre eux.  **Quelles idées fausses ou difficultés pensez-vous qu'ils/elles pourraient rencontrer ?**  -Difficultés autour des conversations entre les personnages de la scène. Il peut être nécessaire de montrer aux élèves comment utiliser le bloc « wait » pour que les personnages parlent à leur tour  -Transitions entre les scènes. Réviser cette étape à mi-parcours pour s'assurer que tous les élèves comprennent.  **Comment vont-ils/elles démontrer leur compréhension du concept ?**  Les élèves vont créer une animation Scratch Jr. qui montrera leur capacité à raconter l'histoire.  **Comment allez-vous recueillir vos données d'évaluation (par exemple, liste de contrôle, notes anecdotiques) ?**  L'enseignant(e) prendra des notes anecdotiques au fur et à mesure que les élèves travailleront.  Les étudiant(e)s partageront leur travail via Airdrop à la fin pour évaluation. La liste de contrôle s'assurera que tous les aspects requis sont présents.  **Quelles activités allez-vous fournir pour aller plus loin avec les apprentissages des élèves ?**  -Raconter une autre histoire.  -Créer une nouvelle histoire.  - Que ce serait-il passé si Henri n'avait pas planifier une fête surprise?  - À quoi ressemblerait une journée normale pour les deux garçons? | |
| **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) ?**  Les étudiant(e)s partageront périodiquement leur animation pendant la phase de travail. Nous allons d'abord montrer seulement l'animation, et les élèves vont essayer de prédire le code qui a été utilisé. Ensuite, le code sera partagé.  **Quelles questions clés poseriez-vous pendant le débriefing ?**  -As-tu pu raconter l'histoire dans ton animation pour que tout le monde la comprenne?  -Quels détails supplémentaires ce livre partage-t-il que vous ne pouviez pas inclure?  -Comment pourriez-vous utiliser Scratch Jr pour partager une histoire différente?  -Quelle était la partie la plus difficile de l'activité pour vous? | |