

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

**Conseil Scolaire: Wellington Catholic District School Board**

**Année(s): 6e, 7e, et 8e années**

**Sujet: Les arts visuels et les études médiatiques**

|  |  |
| --- | --- |
| **Grandes idées:**  Les élèves peuvent utiliser des textes médiatiques pour transmettre leurs sentiments, leurs idées et leurs problèmes. Les élèves peuvent utiliser les technologies médiatiques pour démontrer leur connaissance de divers points de vue. Les élèves travailleront individuellement pour créer un «panneau d'affichage numérique» faisant la publicité d'un produit / logo pour une entreprise utilisant du papier / crayon (un scénarimage) et Scratch.  **Attentes du curriculum:**  -appliquer le processus créatif pour produire des œuvres d'art dans une variété de formes traditionnelles en deux et en trois dimensions, ainsi que des œuvres multimédias, qui communiquent des sentiments, des idées et des compréhensions, en utilisant des éléments, des principes et des techniques d'arts visuels. technologies médiatiques actuelles.  **Contenus d’apprentissages :**  - créer des œuvres d'art (panneau d'affichage numérique) en utilisant une variété de formes traditionnelles et de technologies médiatiques actuelles, qui expriment des sentiments, des idées et des problèmes et qui démontrent une conscience de multiples points de vue;  - identifier certaines formes de médias et expliquer comment les conventions et techniques associées  avec eux sont utilisés pour créer du sens;  - réfléchir et identifier leurs points forts en tant qu'interprètes et créateurs de médias, domaines à améliorer, et les stratégies qu'ils ont trouvées les plus utiles pour comprendre et créer des textes médiatiques. | |
| **Buts d’apprentissages:**  « On apprend à … »  -utiliser des dessins de diverses complexités et transférer l'image à Scratch. | **Critères de succès:**  Nous aurons du succès quand…  - nous pouvons dessiner une image en utilisant un scénarimage avec différentes techniques et des choix de couleurs appropriés; puis en utilisant cette image pour concevoir un panneau d'affichage numérique sur Scratch. |
| **Aperçu de la leçon:**  Travaillant individuellement, les élèves concevront un panneau d'affichage de médias numériques. Les élèves créeront un dessin lié à un sujet, une idée ou un sujet spécifique. Ils/elles utiliseront un scénarimage pour ébaucher leur dessin, puis utiliseront ce dessin pour créer une œuvre dans Scratch (c'est-à-dire créer une histoire, faire de la musique, danser, animer un nom). | |
| **Matériaux et technologie à employer:**  - des Chromebooks, l’internet, et Scratch  - des matériaux d’arts et du papier  - des exemples de panneau d'affichage  - du papier | |
| **Accommodations/modifications :**  - les matériaux seront fournis  - l’assistance si nécessaire  - l’encouragement à commencer la tâche ou des rappels tout au long de la tâche | **La leçon sera différencié par:**   * **Le contenu, spécifiquement:** * **Le processus, spécifiquement:** * **Le produit, spécifiquement:** * **L’environnement, spécifiquement:** |
| **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.**  - Présentez l'activité en montrant aux élèves une grande variété de panneaux d'affichage numériques.  - Demander aux élèves d'expérimenter en utilisant Scratch; choisir des projets, animer un nom. Ils/elles peuvent essayer leur nom et jouer avec la couleur, la police et les graphiques. Les élèves peuvent partager leurs projets avec un petit groupe.  **Quelles questions clés poseriez-vous ?**  - Quelles techniques médiatiques voyez-vous dans les panneaux d'affichage? Comment sont-ils visuellement attrayants? Quel message essaient-ils de décrire et comment font-ils cela?  - Lorsque les élèves créent leur nom en tant qu'activité d'introduction, demandez aux élèves pourquoi ils/elles choisissent des couleurs, des polices et des graphiques spécifiques.  **Comment allez-vous recueillir des données diagnostiques ou formatives sur les niveaux actuels de compréhension des élèves ?**  - des petits quiz  - des billets de sortie  **Comment les élèves seront-ils/elles groupé(e)s ? Comment les documents seront-ils distribués ?**  - L'enseignant(e) distribuera les matériaux | |
| **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 matériel de manipulation, 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.**  Travaillant individuellement, les élèves se concentreront sur la conception d'une pièce de média numérique. Les élèves créeront un dessin lié à un sujet ou une idée spécifique. Ils/elles utiliseront un scénarimage pour dessiner leur dessin, puis utiliseront ce dessin pour créer une œuvre dans Scratch (c'est-à-dire créer une histoire, faire de la musique, danser, animer un nom).  **Quelles idées fausses ou difficultés pensez-vous qu'ils/elles pourraient éprouver?**  - Les compétences de pensée critique, y compris la capacité d'identifier les perspectives, les valeurs et les problèmes; détecter les biais; et lire pour le sens implicite et explicite.  **Comment vont-ils/elles démontrer leur compréhension du concept?**  - Les élèves présenteront leur projet de médias numériques à la classe et expliqueront les techniques qu'ils/elles ont utilisées tout au long de la présentation. Les élèves seront également responsables de détailler les problèmes qu'ils/elles ont rencontrés pendant le projet et comment ils/elles ont pu résoudre les problèmes.  **Comment allez-vous recueillir vos données d'évaluation (par exemple, liste de contrôle, notes anecdotiques) ?**  - Une liste de contrôle ou des notes anecdotiques pour consigner la communication des élèves sur des idées précises liées à la résolution de problèmes  - une rubrique pour le projet  **Quelles activités allez-vous fournir pour aller plus loin avec les apprentissages des élèves ?**  - Demander aux élèves de présenter leurs projets à des classes plus jeunes et les aider à créer leur propre projet Scratch. Pour les classes primaires, ils/elles peuvent utiliser Scratch Jr. | |
| **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) ?**  - basé sur les observations/conversations avec chaque élève  **Quelles questions clés poseriez-vous pendant le débriefing ?**  - Discuter de ce que les élèves ont appris et de la mesure dans laquelle cette activité a contribué à leur apprentissage en ce qui concerne les panneaux d'affichage numériques et les médias en général | |