

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

**Conseil Scolaire: GECDSB**

**Année(s): Junior**

**Sujet: Langage | Les opposés**

|  |
| --- |
| **Grandes idées:** Les étudiants travailleront pour développer leur vocabulaire français avec le concept de mots opposés.**Attentes du curriculum: (Venant du curriculum de 3ième année, mais ça dépend du niveau des élèves dans la classe)**3. utiliser la connaissance des mots et des systèmes de repérage pour lire couramment;**Contenus d’apprentissages :**Lecture de mots familiers3.1 lire et comprendre automatiquement la plupart des mots fréquents, de nombreux mots utilisés régulièrement, et des mots d'intérêt ou de signification personnels, dans divers contextes de lecture (par exemple, mots tirés de textes, terminologie utilisée régulièrement dans les discussions et affichée sur des cartes d'ancrage; des textes à lecture partagée, guidée et indépendante, ainsi que des ressources documentaires régulièrement utilisées dans les matières du programme) |
| **Buts d’apprentissages:**« On apprend à… »• reconnaître les mots opposés.• coder un BeeBot en utilisant les commandes fléchées | **Critères de succès:** « J’ai réussi quand… »• Je peux faire aller le BeeBot où je veux.• Je peux faire correspondre les mots qui sont opposés. |
| **Aperçu de la leçon:**Les élèves joueront un jeu de contraires. La moitié des mots sera sur une grille de tableau blanc tandis que l'autre moitié sera sur les cartes face cachée. Les élèves travailleront en équipe pour programmer leur BeeBot afin d'être le premier à arriver au mot sur la grille. L'équipe la plus rapide revendique cette place. L'équipe ayant le plus de cases sur la grille gagne le match. |
| **Matériaux et technologie à employer:** - 2 robots BeeBot (ou plus, selon le nombre d’élèves qui jouent)- 1 Tableau blanc (bloc de hockey acheté à Costco avec une grille de 8 x 6 dessiné là-dessus)- Ensembles de mots opposés écrits sur des cartes (20-25 paires de mots) |
| **Accommodations/Modifications:** - Les mots devraient être simples- Démontrez comment utiliser et programmer BeeBot- Jouez en paires, groupes de 3 ou 4  | **La leçon sera différencié par:*** **Le contenu, spécifiquement:** Utilisez des mots familiers
* **Le processus, spécifiquement:** Utilisez BeeBot car les termes directionnels sont plus simples
 |
| **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.**• révisez avec les élèves comment programmer le BeeBot et demandez à quelques élèves de l'essayer pour s'assurer qu'ils/elles se souviennent• Sortez deux piles de cartes de mots qui sont des opposés l'un de l'autre. Montrez à la classe quelques exemples qui correspondent (haut / bas, heureux / triste, court / grand) et expliquez que « nous allons mettre un ensemble de mots dans la grille. Nous allons tirer un mot de l'autre ensemble de cartes (les opposés) et l'équipe qui bouge leur BeeBot au carré correct sur la grille gagne ce carré » (une équipe peut être X, l’autre équipe marque avec O).**Quelles questions clés poseriez-vous ?** • vérifiez fréquemment la compréhension des élèves pendant la phase d'instruction**Comment allez-vous recueillir des données diagnostiques ou formatives sur les niveaux actuels de compréhension des élèves ?** • observez la précision des élèves dans l'identification des mots opposés • prenez des notes anecdotiques sur l'utilisation de la langue des élèves **Comment les élèves seront-ils/elles groupé(e)s ? Comment les documents seront-ils distribués ?**• Divisez les élèves également en équipes de 2. |
| **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.** • Distribuez des mots d'une pile de cartes. Demander aux élèves de remplir la grille à l'aide de marqueurs. Assurez-vous qu'ils/elles laissent vides les cases à chaque extrémité de la rangée du bas, car ce sera le carré de départ de chaque BeeBot.• Une fois la grille prête, définissez quelques règles:- Le programmeur du BeeBot change après chaque mot.- Le programmeur est le seul membre de l'équipe qui peut toucher le BeeBot.- Tous les membres de l'équipe peuvent donner des instructions à leur programmeur mais doivent utiliser le vocabulaire français.- Le premier BeeBot à s'arrêter sur le mot correct gagne le carré.- Mélangez la deuxième pile de cartes et découvrez-en une. L'équipe peut travailler ensemble pour identifier le mot sur la grille. Le programmeur pour ce tour doit coder le BeeBot.- Répétez les étapes, cette fois avec un(e) étudiant(e) différent(e) devenant programmeur**Quelles idées fausses ou difficultés pensez-vous qu'ils/elles pourraient rencontrer ?** Ça se peut que les équipes auront de la difficulté à travailler ensemble; des difficultés avec la programmation du BeeBot.**Comment vont-ils/elles démontrer leur compréhension du concept ?** • Les élèves sont capables de faire correspondre la carte à son opposé dans la grille.• Les élèves sont capables de coder efficacement les BeeBots pour arriver à la bonne position sur la grille.**Comment allez-vous recueillir vos données d'évaluation (par exemple, liste de contrôle, notes anecdotiques) ?** L’évaluation va être faite avec l’aide des notes anecdotiques.**Quelles activités allez-vous fournir pour aller plus loin avec les apprentissages des élèves ?**• Un jeu similaire utilisant des mots synonymes, ou un jeu avec des définitions correspondant à des mots sur la grille• Une fois qu'un carré est gagné, demandez à l'équipe de placer un obstacle (cube coloré) en place, et le puis le BeeBot n’a maintenant pas le droit de toucher ce carré. Les programmeurs doivent codés autour des carrés fermés. |
| **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) ?**Révisez tous les paires de mots opposés en grande groupe à la fin du jeu.  **Quelles questions clés poseriez-vous pendant le débriefing ?** • Y avait-il des mots qui étaient plus difficiles que d'autres?• Quels ont été les défis lorsque vous travaillez avec votre équipe?• Quand vous étiez programmeur, comment vous sentiez-vous? Votre équipe a-t-elle donné de bons conseils? |