

Planification d'activité pédagogique intégrant la compétence numérique

Titre: <u>Des robots et des contes</u>	
Informations	Description
Analyse des besoins et intention pédagogique	Compétences disciplinaires : Amener les apprenants à : • Identifier les caractéristiques des personnages (leur rôle et leur importance dans l'histoire); • Identifier les actions accomplies; • Identifier le temps et les lieux d'un récit; • Constater la succession (séquence) des événements dans l'intrigue. Compétence numérique : Amener les apprenants à : • Construire une maquette inspirée d'un conte et y programmer le déplacement de robots qui représentent des personnages de l'histoire.
Compétences disciplinaires (PFÉQ et PDA)	Français : Lire des textes variés : 3. Principaux éléments littéraires c. identifier les caractéristiques des personnages iii. rôle et importance dans l'histoire iv. actions accomplies; d. identifier le temps et les lieux d'un récit; e. constater la succession (séquence) des événements dans l'intrigue Apprécier des oeuvres littéraires : 6. Principaux éléments littéraires e. constater les différentes façons d'identifier les lieux où se déroulent les événements Stratégies :

	1. Appréciation des œuvres littéraires iv. constater les variantes d'une œuvre (ex. : transformation des personnages, des lieux, de l'histoire; transposition d'un conte en bande dessinée ou d'un roman en film) Communiquer oralement : 1. Situations d'interaction en communication orale b. Observer la diversité des intentions de prise de parole et d'écoute i. mise en valeur d'un texte littéraire ou courant		
Dimension(s) principales(s) de la compétence numérique et éléments	Développer et mobiliser ses habiletés technologiques (Technologie) • Pensée et programmation informatique • Utilisation d'outils numériques		
Dimension(s) secondaire(s) de la compétence numérique et éléments	Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage (Apprentissage) • Développement de compétences • Curiosité et ouverture Collaborer à l'aide du numérique (Collaboration) • Occasions de collaborer • Habiletés interpersonnelles • Collectivité • Cocréation		
Niveau d'atteinte de développement ciblé	☐ Débutant	☐ <u>Intermédiaire</u>	☐ Avancé
Thème général	Robotique		
Ressources	En classe : robots, matériel artistique pour la maquette, plateforme de collaboration à l'écrit. <u>Proposées par ÉER :</u> • Planification et échéancier suggéré pour l'activité • PPT 1^{re} partie du projet : Les défis et Défis pour 2^e/3^e cycles • PPT 2^e partie du projet : Conte et programmation		

Déroulement	Les élèves découvrent et redécouvrent des contes classiques, modernes ou réinventés. Le projet se divise en 2 parties : d'abord, les élèves sont invités à relever des défis pour s'habiller progressivement à la programmation et au robot de leur classe. Ensuite, à partir d'un album en format papier ou numérique (contes classiques, modernes ou réinventés ou album offrant un lieu intéressant), les élèves identifient les lieux, les personnages principaux et la séquence de leurs déplacements. Puis, ils représentent l'univers de l'album ou de leur école pour les plus vieux sous la forme d'une maquette et programment des robots pour réaliser des trajets sur cette maquette en cohérence avec l'histoire qu'elle représente. Les classes enregistrent le déplacement des robots sur la maquette en faisant la narration de l'histoire et partagent la vidéo aux classes. Tout au long de l'activité en réseau, la collaboration entre les classes est motivante pour les élèves pour trouver réponses à leurs questions. Un document d'écriture collaborative permet aux classes de poser des questions et aux autres de répondre. De plus, les classes peuvent partager leur démarche et leur production finale avec d'autres élèves.
Évaluation des compétences disciplinaires	• Lire des textes variés et apprécier des œuvres littéraires : ◦ Compréhension des éléments significatifs d'un texte • Maîtrise des connaissances ciblées par la progression des apprentissages (voir plus haut) : ◦ Lire des textes variés ◦ Apprécier des œuvres littéraires
Rétroaction en lien avec les dimensions de la compétence numérique	Développer et mobiliser ses habiletés technologiques (Technologie) • En situation d'apprentissage, l'apprenant.e : apprend à programmer le déplacement d'un robot sur une maquette. • En situation d'enseignement, le/la formateur.trice : initie les apprenants à la programmation d'un robot qui se déplace sur une maquette. Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage (Apprentissage) • En situation d'apprentissage, l'apprenant.e : déterminer le plan de la programmation qui représentera fidèlement les déplacements sur la maquette selon l'identification des

	personnages, des temps, des lieux et des actions accomplies par chacun. • En situation d'enseignement, le/la formateur.trice : soutient les élèves dans la planification de leur programmation en lien avec le conte et s'assure que la maquette construite reflète l'histoire. Collaborer à l'aide du numérique dimension (Collaboration) • En situation d'apprentissage, l'apprenant.e : participe activement à un projet collaboratif en échangeant avec d'autres classes à l'oral (en visioconférence) ou à l'écrit sur les éléments suivants : le conte choisi, le personnage représenté par le robot, le type de robot utilisé et la conception de la maquette, les défis et réussites. • En situation d'enseignement, le/la formateur.trice : planifie les moments de partage avec d'autres classes à l'oral (en visioconférence) ou à l'écrit en préparant ses élèves à communiquer, réalise les captations vidéo et fait des montages appropriés pour le partage collectif des réalisations des élèves.
--	---