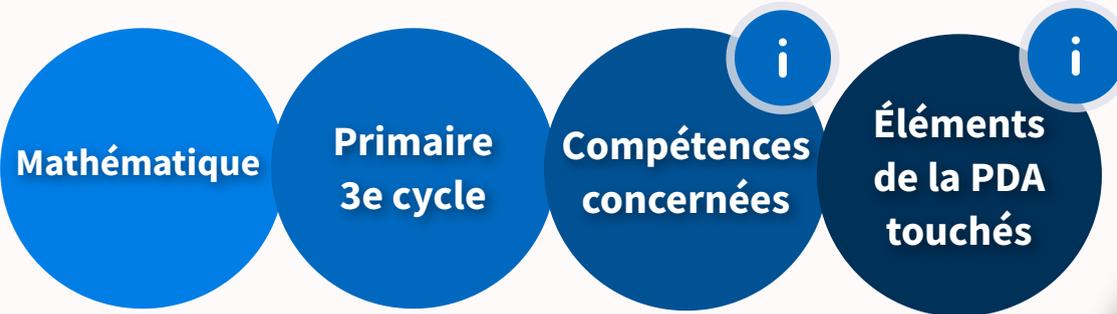




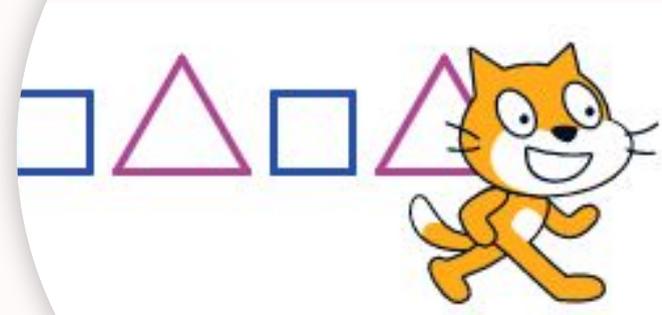
Programmation Scratch

FIGURES PLANES



— FICHE TECHNIQUE —

COMMENCER >



INFO EXPRESS

Mathématique

Compétence 1 : Résoudre une situation-problème mathématique

Compétence 3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

Compétence numérique

Dimension 2 : DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILITÉS
TECHNOLOGIQUES

Dimension 3: EXPLOITER LE POTENTIEL DU NUMÉRIQUE POUR
L'APPRENTISSAGE

Dimension 10: RÉSOUDRE UNE VARIÉTÉ DE PROBLÈMES AVEC LE
NUMÉRIQUE

Dimension 12: INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ AVEC LE
NUMÉRIQUE



INFO EXPRESS

Géométrie

Frises et dallages : Observer et produire des frises et des dallages à l'aide de la translation

Mesure

Angles : Estimer et mesurer des angles en degrés

PDA Mathématique

[Stratégies cognitives et métacognitives et affectives p. 23 et 24](#)





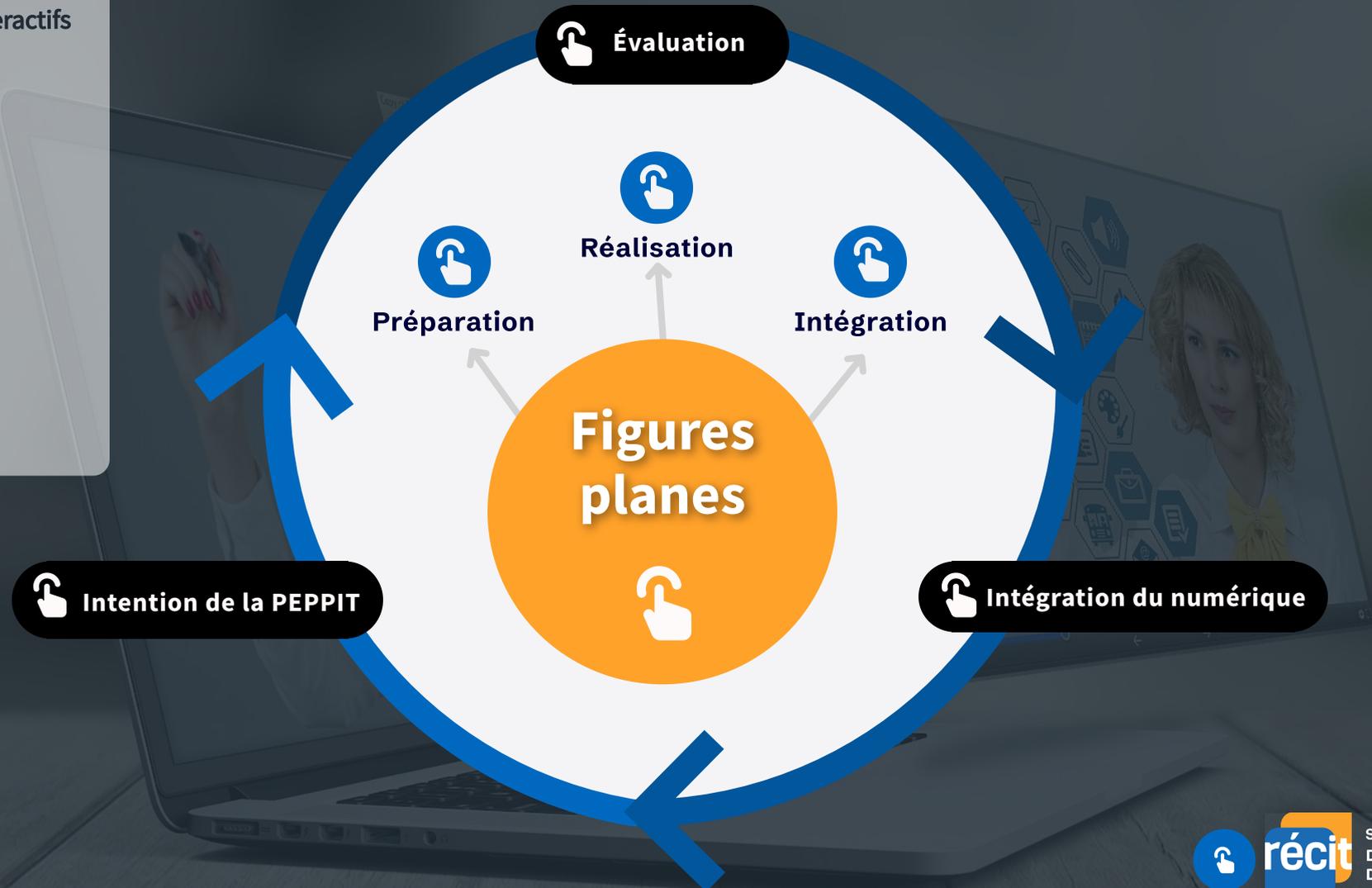
Transcription
de l'audio

Menu principal de la PEPPIT



Légende des éléments interactifs

-  Suivre le lien
-  Info express - Texte
-  Info express - Audio
-  Piste pédagogique
-  Testez vos connaissances
-  Se situer dans la formation



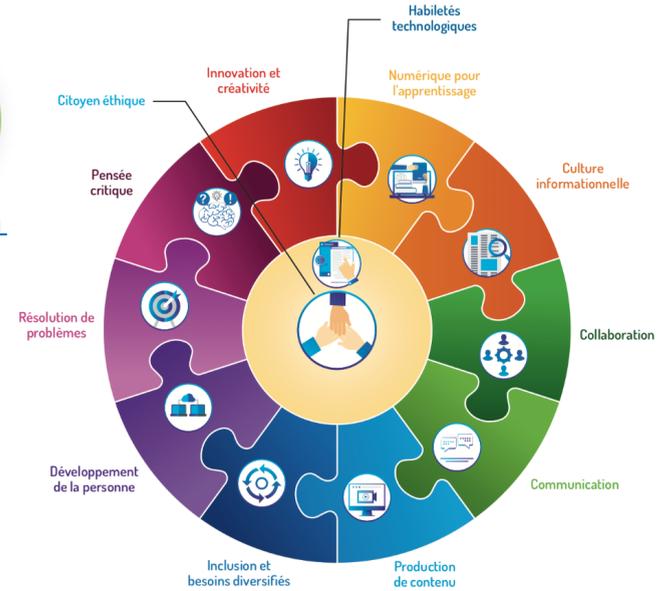


Référentiel de compétences professionnelles



Transcription de l'audio

Cadre de référence de la compétence numérique





[Transcription
de l'audio](#)



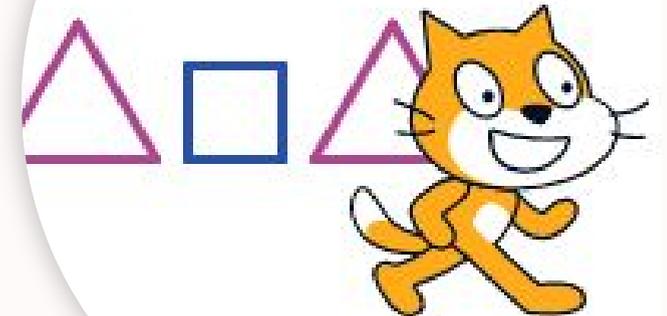
PROGRAMMATION

FRISE DE FIGURES PLANES

Mathématique

Primaire
3e cycle

-  Vidéo pour apprendre à utiliser le stylo
-  Cahier de l'élève - Figures planes
-  Questionnaire d'évaluation
-  Cahier de l'élève - Défis supplémentaires
-  Cahier de l'élève - Frise





[Lien vers la vidéo](#)



Transcription
de l'audio

Évaluation



Testez vos connaissances avec l'aventure cérébrale ! ? Question 1

? Question 2

PISTE PÉDAGOGIQUE



Il est très important d'avoir en tête la cible d'apprentissage, de savoir comment évaluer les apprentissages et aussi quand évaluer. Ceci permet de bien planifier les différentes activités de différenciation. Ces activités de différenciation ou d'enrichissement permettent de pouvoir s'attarder à faire une rétroaction de qualité en cours d'apprentissage.

Exemples de différenciation dans la tâche:

Pour les élèves qui ont un peu de difficulté, il peut être aidant de leur suggérer de se limiter à l'utilisation du carré et du rectangle.

Pour les élèves qui ont besoin de défis, il est possible de leur suggérer d'utiliser plus de deux figures planes ou d'utiliser le cercle.

Exemples de différenciation pour amener plus loin ceux qui ont terminé rapidement:

Lorsque les élèves animent leur frise, il est possible de les amener à réaliser des défis supplémentaires.

- Modifie la programmation pour tracer la frise sans avoir de traits entre les figures.
- Modifie la programmation pour que la frise se répète sur une 2e ligne.
- Modifie la programmation pour que la frise fasse le tour de la scène d'animation.

PISTE PÉDAGOGIQUE

À la fin de cette activité, les élèves seront en mesure de décrire des figures planes.

Cible d'apprentissage (attentes)

L'élève sera capable d'identifier des caractéristiques des figures planes qu'il a utilisées.

Géométrie

Frises et dallages : Observer et produire des frises et des dallages à l'aide de la translation

Mesure

Angles : Estimer et mesurer des angles en degrés



PISTE PÉDAGOGIQUE

Pour évaluer une compétence en fin d'apprentissage, il faut s'assurer de considérer les critères visés à l'aide d'un outil contenant les attentes communiquées à l'élève au début de l'activité.

Exemple d'outils:

- Formulaire
- Grille descriptive (Devoirs dans Teams, Moodle ...)
- Grille d'observation
- Liste à cocher





L'aventure cérébrale



Quels sont les avantages d'utiliser Scratch ?

You can select more than one answer

Il est possible de converser avec une personne en direct pour le débogage.

Scratch permet de programmer certains robots.

Plusieurs élèves ont déjà programmé avec ScratchJr.

Il est possible de programmer sans avoir créé un compte.

Send



L'aventure cérébrale

Les activités débranchées comme des jeux réalisés sans matériel numérique peuvent soutenir l'introduction des concepts de programmation informatique comme les variables, les boucles et le tri.

PISTE PÉDAGOGIQUE

Évaluation en fin d'apprentissage

Valider le cahier de l'élève « Frise »
Présenter les programmes « Frise »
Discuter avec une causerie



PISTE PÉDAGOGIQUE

Offrir de la rétroaction aux élèves en cours de production est une façon informelle d'évaluer.

La programmation offre de belles possibilités de rétroaction immédiate lorsque les élèves valident leur code au fur et à mesure qu'ils l'écrivent. C'est une bonne pratique à enseigner qui en plus permet le débogage beaucoup plus rapidement.

En utilisant cette pratique, l'élève peut améliorer la qualité de sa production et solidifier ses apprentissages.

Évaluation en cours d'apprentissage

Valider le cahier de l'élève « Figures planes »

Observer les programmes des élèves

Utiliser le questionnaire en ligne





Image générée par l'intelligence artificielle, Canva.com

Formatif ou sommatif?

« Ces notions renvoient à un moment où un test est administré et, surtout, à la nature des interprétations que l'on fait de ces tests. Si ces interprétations sont utilisées pour modifier l'enseignement pendant qu'il a lieu, elles sont formatives; si les interprétations sont utilisées pour résumer les apprentissages une fois l'enseignement terminé, elles sont sommatives. Bob Stake utilisait l'analogie suivante en guise d'illustration: « Lorsque le cuisinier goûte à la soupe, l'interprétation est formative; lorsque les convives y goûtent, elle est sommative.»

Hattie, J., L'apprentissage visible pour les enseignants : connaître son impact pour maximiser le rendement des élèves, (2017). p.107.

INFO EXPRESS

Compétence 1 | Résoudre une situation-problème mathématique

Compétence 3 | Communiquer à l'aide du langage mathématique





[Transcription
de l'audio](#)



Phase de préparation

 [Contexte de la tâche](#)

Intention pédagogique de l'activité

Amener les élèves à développer leurs connaissances liées à différents concepts mathématiques.

Note

Se donner une intention pédagogique claire permet de bien communiquer les attentes aux élèves et de leur fournir une cible d'apprentissage dès le début de l'activité.

Concepts préalables

- Connaissance de base en programmation Scratch
- Création de comptes individuels
 -  Voir l'autoformation « Premiers pas avec Scratch pour tous »
-  Création d'un compte enseignant

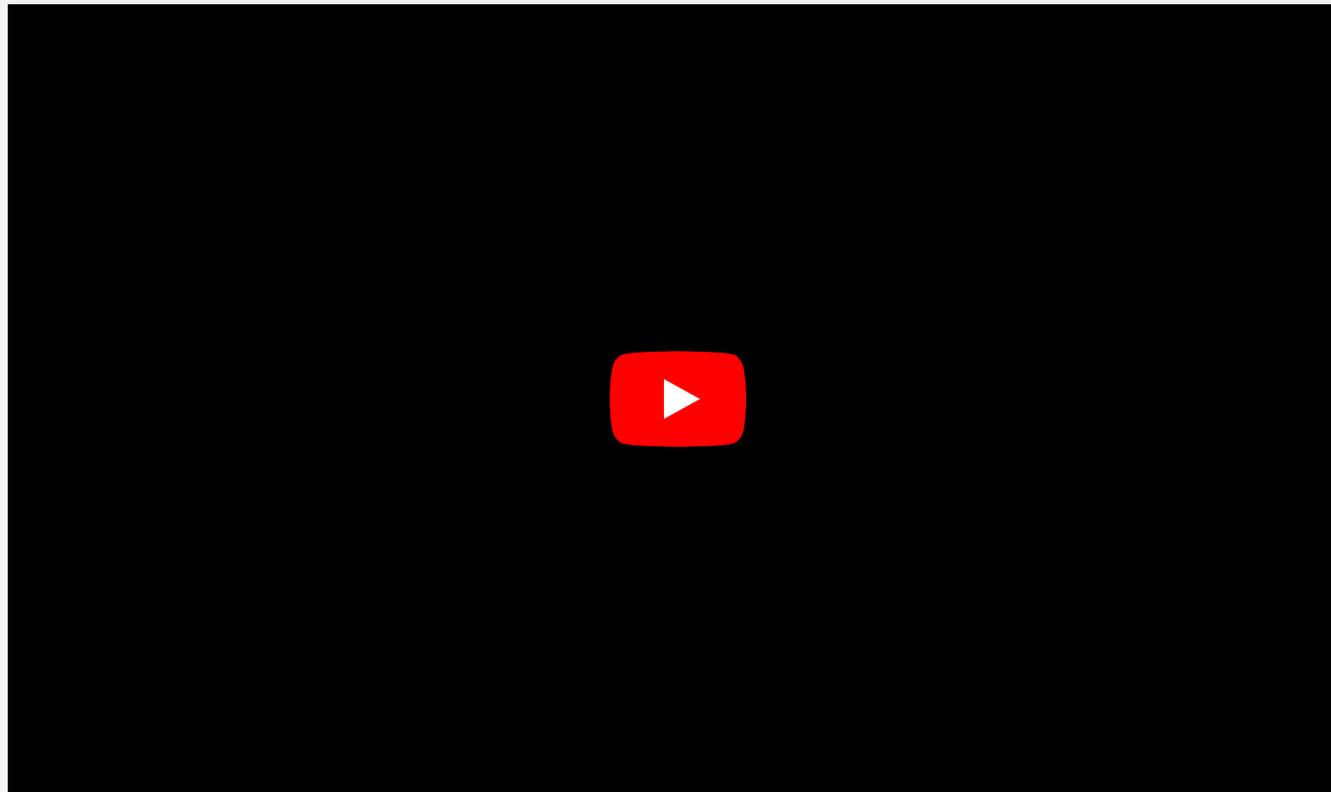
Réfléchir pour mieux agir

-  [Guide de l'enseignant](#)
-  [Guide d'animation - Figures planes](#)
-  [Guide d'animation - Frise](#)
-  [Autres activités](#)
-  [Repères culturels](#)

REPÈRES CULTURELS

Les repères culturels peuvent servir à la mise en contexte afin de capter l'intérêt des élèves, de mesurer les connaissances antérieures ou même d'alimenter une causerie scientifique.

[Transcription de l'audio](#)



[Lien de la vidéo](#) (Durée: 3 min 6 s)

Mise en situation: Activité débranchée, exemple le jeu du robot

[Transcription de l'audio](#)



Pour que les élèves comprennent bien la tâche à réaliser, il peut être intéressant de concrétiser le déplacement nécessaire au préalable pour tracer des figures planes à l'aide d'une activité débranchée comme en jouant au robot. Un élève peut simuler le robot en se plaçant devant la classe et les autres élèves doivent lui donner des consignes pour qu'il se déplace pour former un carré. Il est fort probable qu'au départ les consignes ne soient pas suffisamment précises. Par exemple, si les élèves disent avancent, l'élève-robot devrait avancer sans s'arrêter car il n'a pas eu une consigne assez précise. Un exemple de consigne précise pourrait être « avance de 3 pas ou de 50 cm ». Si les élèves disent « tourne », il pourrait tourner sur lui-même sans s'arrêter. Un exemple de consigne précise pourrait être, « tourne d'un quart de tour vers la droite ».

Production attendue: Identifier les caractéristiques des figures planes et formuler des consignes claires et précises

Pour un exemple, consultez ce lien : <https://scratch.mit.edu/projects/600685400>

- 1- En cliquant sur le drapeau, une frise d'une forme et d'une couleur est affichée.
- 2- En démarrant le programme avec la barre d'espace, la frise affichée utilisera deux figures planes différentes.
- 3- En cliquant sur la lettre A, la frise affichée est composée de deux figures planes de deux hauteurs différentes.
- 4- En cliquant sur le chat, la frise produite affiche deux figures, deux couleurs, deux hauteurs différentes et les figures ne sont pas reliées lors du déplacement.

Pour aller plus loin: Les élèves pourraient produire la frise sur deux lignes.



Transcription
de l'audio

Phase de réalisation



Présentation de l'activité

Présentation

Présentation et appropriation
de Scratch

Durée: 60 min

Réalisation de la tâche
préalable : **Figures planes**

Différenciation : **Défis
supplémentaires**

Durée : 60 min

Évaluation : 15 min



Tâche

Réalisation

Tâche: **Frise**



Durée: 60 min

Intégration

Production et traces d'apprentissage



Durée: 30 min

Testez vos connaissances avec l'aventure cérébrale !



Question 3



Question 4



L'aventure cérébrale



Identifier différentes façons de commencer l'enseignement de la programmation.

You can select more than one answer

Observer le déroulement d'une activité dans une autre classe

S'assurer de maîtriser complètement la plateforme avant de commencer

Utiliser les jeux en ligne comme Les jeux Blockly

Demander de l'aide à un conseiller RÉCIT

Suivre une formation

Send



L'aventure cérébrale

Quel angle faut-il utiliser pour tracer un triangle équilatéral?

60 degrés

120 degrés

Send

Synthèse

L'élève explique verbalement son programme.
En demandant à l'élève d'expliquer dans ses mots, cela rend sa compréhension et son apprentissage plus visibles.

Réflexion

L'autoévaluation est une activité réflexive de haut niveau cognitif.

 [Formulaire réflexif](#)



Transcription de l'audio

Phase d'intégration

Production

Présenter quelques programmes produits par les élèves afin de comparer le code utilisé et les différentes figures planes utilisées pour créer les frises.

Traces d'apprentissage

 [Causerie scientifique](#)

 [Le dialogue entre les élèves](#)



PISTE PÉDAGOGIQUE

Sujets de discussion:

- Identification de ressemblances et de différences entre les figures planes en lien avec la longueur des côtés et la mesure des angles;
- Identification de régularités;
- Discussion sur les difficultés rencontrées et les solutions;
- Présentation de nouveaux blocs utilisés;
- Si les élèves ont réalisé les défis supplémentaires, il serait intéressant de partager comment ils ont fait pour trouver la mesure des angles des figures.



PISTE PÉDAGOGIQUE

L'utilisation d'un formulaire réflexif aide à rendre visible pour l'enseignant, ce qui se passe dans la tête de l'élève.

Exemples de questions pour amener l'élève à faire de la métacognition:

- Qu'est-ce que je retiens de cette activité?
- Quels sont mes apprentissages?



PISTE PÉDAGOGIQUE

« Le dialogue est perçu comme un outil essentiel à l'apprentissage, et les élèves s'expriment tout au long d'un échange, pas seulement « à la fin ». Les enseignants peuvent apprendre beaucoup sur l'apprentissage des élèves en écoutant leurs réflexions exprimées à voix haute.»

Source: Hattie, J., L'apprentissage visible pour les enseignants : connaître son impact pour maximiser le rendement des élèves, (2017). p.107.





Transcription
de l'audio

La compétence numérique



Outils pour l'intégration du numérique



 Premiers pas avec Scratch
pour tous

 Premiers pas avec Scratch en
mathématique

-  Quel matériel numérique prévoir ?
-  Gestion du matériel numérique
-  Le programme de formation et la
compétence numérique

Testez vos connaissances avec l'aventure cérébrale !

 Question 5

 Question 6



L'aventure cérébrale

La programmation informatique est un élément de la dimension 2 du Cadre de référence de la compétence numérique et se définit comme une activité humaine qui implique de formuler des problèmes et de concevoir des solutions créatives en exploitant les possibilités et en respectant les contraintes d'un langage de programmation.

VRAI

FAUX

Send



INFO EXPRESS

[Transcription
de l'audio](#)



Cadre de référence de la compétence numérique

Lors d'apprentissage en utilisant la programmation pour faire des frises de figures planes, les enseignants et les élèves développent particulièrement ces dimensions de la compétence numérique :

- 2. DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILITÉS TECHNOLOGIQUES
- 3. EXPLOITER LE POTENTIEL DU NUMÉRIQUE POUR L'APPRENTISSAGE
- 10. RÉSOUDRE UNE VARIÉTÉ DE PROBLÈMES AVEC LE NUMÉRIQUE
- 12. INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE

PISTE PÉDAGOGIQUE

Gestion du matériel numérique

Les élèves pourraient travailler en équipe de 2 afin de minimiser le nombre d'appareils et favoriser la collaboration.

Il faut penser comment vous partagerez les cahiers de l'élève. Votre établissement utilise-t-il Classroom, Teams ou un autre environnement numérique d'apprentissage (ENA)?



INFO EXPRESS

Matériel numérique à prévoir



Plateforme Scratch utilisée avec ordinateur, appareil infonuagique ou tablette.



INFO EXPRESS



LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE ET LE PFEQ

i La **littératie numérique** en Mathématique et en Science et technologie

Les **dimensions de la compétence numérique** en lien avec le contexte de l'activité pédagogique proposée.

Mathématique:

i Développement de la pensée informatique



L'aventure cérébrale

Quels énoncés décrivent le potentiel pédagogique de la programmation ?

You can select more than one answer

Donner des défis adaptés aux besoins des élèves dans une perspective de différenciation pédagogique.

Accroître la motivation en offrant un contexte authentique de réalisation de projets pour les élèves

Occuper les élèves afin qu'ils s'amuse

Passer de consommateur à créateur d'outils ou d'artéfacts numériques

Développer le raisonnement logique et l'esprit critique.

Send



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE

Écrivez nous:

equipemst@recit.qc.ca

Suivez-nous:



Aide en ligne:

Venez nous voir à l'ECV



Tous les mercredis 9h à 11 h 30



Audio: Menu principal



Durée: 1 min 51 s

Bonjour à tous, je vous souhaite la bienvenue dans cette PEPPIT de développement professionnel.

Laissez-moi vous présenter la page du menu principal. Nous pouvons constater que plusieurs ressources vous sont proposées et c'est ici que vous reviendrez après avoir exploré chacun des volets proposés.

Premièrement, à l'extrême gauche de la présente page, vous retrouverez une légende vous expliquant les symboles des différents éléments interactifs qui ont été déposés à des endroits stratégiques dans cette PEPPIT.

Ensuite, il faut savoir que tous les éléments en bleu s'adressent à vous chers enseignants et que les éléments en jaune sont destinés à l'élève.

Au centre, la partie jaune centrale contient des ressources éducatives numériques (REN) téléchargeables et modifiables que vous pourriez remettre à vos élèves pour vivre l'activité proposée.

Les éléments en bleu tout autour concernent votre développement professionnel en vous accompagnant dans le pilotage de l'activité pédagogique proposée.

Comme vous le constatez, les trois temps d'enseignement y sont illustrés. Des ressources vous seront proposées pour chacun de ces temps afin de vous guider dans la planification et le pilotage de l'activité.

Enfin, trois volets sont illustrés en périphérie du cycle bleu. «Intention de la PEPPIT » vous informera sur notre intention de formation à votre égard. Le titre du volet «Évaluation» parle par lui-même. Puis « Intégration du numérique» prend toute son importance à notre époque. Nous lui avons donc prévu une place de choix.

Il ne me reste qu'à vous souhaiter une bonne exploration !



Audio: Cadre de référence de la compétence numérique et référentiel de compétences professionnelles



Durée: 1 min 3 s

Nous nous sommes appuyés sur le référentiel de compétences professionnelles de la profession enseignante pour faire ressortir les éléments de compétence qui seront sollicités dans cette PEPPIT pour votre développement professionnel. Ce référentiel se décline en 13 compétences dont la #12 qui concerne la mobilisation du numérique. Et pour mobiliser le numérique, il faut se référer au cadre de référence de la compétence numérique. En s'y référant, les personnes enseignantes peuvent s'assurer de leur propre développement de la compétence numérique mais aussi que leurs activités favorisent le développement de celles de leurs élèves. Le cadre de référence de la compétence numérique définit une seule compétence numérique qui se divise en 12 dimensions.

Vous pouvez consulter ces deux ouvrages de référence en cliquant sur les liens de part et d'autre de cette fenêtre.



Audio: Évaluation



Durée: 1 min 39 s

Enseigner, c'est bien plus qu'une simple transmission de connaissances. C'est aussi savoir évaluer efficacement les progrès de nos élèves.

L'évaluation a pour rôle de moduler l'enseignement et soutenir les apprentissages des élèves.

En examinant attentivement la page de l'évaluation, vous verrez qu'elle regorge de possibilités pour vous accompagner au mieux dans cette démarche essentielle.

C'est la raison pour laquelle, dès le départ, on vous accompagne, chers enseignants, à planifier l'évaluation, à réfléchir à la meilleure manière de mesurer les acquis des élèves avant même de commencer les leçons.

Et pendant l'apprentissage, on ne lâche pas prise ! On vous propose plusieurs moments pour évaluer, en cours d'apprentissage ou en fin d'apprentissage. Ces moments d'évaluation permettent de s'assurer que les élèves progressent bien.

Notez également la grande importance que nous avons apporté à la rétroaction ! Une phase trop souvent escamotée. C'est par cette pratique que vous pourrez mieux connaître les acquis de vos élèves, permettre à vos élèves de comprendre où ils en sont rendus et moduler votre enseignement.

Finalement, pour ajouter une touche ludique, on a même concocté une petite aventure cérébrale ! Sans prétention, juste un moyen amusant de tester ses connaissances et de plonger plus profondément dans une réflexion pédagogique. Un bon exemple d'évaluation au service de l'apprentissage!



Audio: Intégration du numérique



Durée: 55 s

Vous connaissez le RÉCIT, on ne peut pas parler de pédagogie sans aborder l'utilisation efficiente du numérique.

Dans la présente page, nous tenterons de vous présenter les liens entre le programme de formation et les 12 dimensions de la compétence numérique.

De plus, nous pourrions ici vous offrir des liens vers des autoformations pertinentes pour s'initier, ou approfondir, l'utilisation d'outils numériques ou encore des démarches efficaces.

Nous vous présentons également des trucs et astuces pour faciliter la gestion de l'activité.

Finalement, une petite aventure cérébrale peut vous être proposée afin de creuser un peu plus le sujet.



Audio: Phase de préparation



Durée: 53 s

Se préparer à vivre une tâche pédagogique n'est pas si simple qu'il y paraît.

Par exemple, il est essentiel que l'intention pédagogique soit claire, ceci permet de bien communiquer les attentes aux élèves et de leur fournir une cible d'apprentissage dès le début de l'activité.

Identifier les concepts préalables et valider s'ils sont acquis par les élèves, doit être considéré comme un investissement pédagogique, et non pas comme une dépense de temps.

Nous vous proposons finalement quelques éléments clés afin de susciter votre réflexion sur votre approche pédagogique et les moyens concrets que vous mettrez en place pour favoriser le bon déroulement de l'activité.



Audio: Phase de réalisation



Durée: 1 min 29 s

Dans cette page qui présente une ligne du temps de la phase réalisation, notez les 4 moments importants. La présentation, le test diagnostique, la tâche et finalement l'intégration.

S'assurer de la bonne compréhension des attentes par vos élèves avant tout. Présenter les grilles utilisées pour évaluer la tâche. Avant d'aborder de nouveaux contenus, la recherche nous invite fortement à valider si les élèves ont acquis les concepts clés préalables.

Un test diagnostique est quelquefois fourni dans les REN téléchargeables pour les élèves. Sinon, une causerie en grand groupe peut faire ressortir les savoirs à solidifier avant de se lancer dans la tâche.

Nous présentons un exemple de planification du temps pour réaliser la tâche, mais vous pouvez bien sûr l'ajuster selon vos groupes d'élèves, le moment de l'année, etc.

Nous vous proposons de prendre le temps de vivre un moment métacognitif avec vos élèves. Cette phase ancre les savoirs plus profondément. Nous en discuterons plus en détails plus loin dans la PEPPIT.

Poursuivez la réflexion à propos de la phase réalisation grâce à l'aventure cérébrale.



Audio: Phase d'intégration



Durée: 1 min 49 s

Dans la page « phase d'intégration » plusieurs choses sont importantes pour l'apprentissage de l'élève. C'est ici qu'on crée des liens entre les différents savoirs et qu'on s'assure du transfert dans d'autres contextes des compétences.

À propos de la synthèse, nous vous suggérons de présenter diverses formes de synthèses, que ce soit le croquis-note, les tableaux, les réseaux de concepts, afin que les élèves apprennent au cours de leur scolarité quelle forme leur est le plus profitable.

Dans la section « production », les élèves, sachant très bien ce qui est attendu, remettront une production de meilleure qualité.

De plus, il peut être plus engageant pour l'élève de savoir que sa production pourrait être réinvestie à un autre moment de l'année, pour un autre projet.

Les moments de réflexion et de causerie permettent d'en savoir un peu plus sur les apprentissages des élèves.

En partageant leurs idées et leurs recherches, les élèves confrontent leurs points de vue et construisent une compréhension plus approfondie des concepts scientifiques. L'enseignant peut ici s'assurer de la synthèse des concepts.

Lors des échanges, les élèves sont amenés à questionner, à analyser et à critiquer les informations qu'ils présentent et celles de leurs pairs. Ce qui aide au développement de l'esprit critique.

Enfin, la causerie permet aux élèves de pratiquer la communication orale formelle et informelle en expliquant des concepts scientifiques à leurs pairs. Voilà un bel exemple d'exploiter notre fameuse compétence à communiquer.

N'hésitez pas à exploiter la causerie avec vos élèves c'est très payant pédagogiquement!



Audio: Section jaune



Durée: 58 s

Bonjour à vous, vous venez tout juste d'accéder à la section dite jaune!

C'est dans cette section que l'on partage avec vous le matériel, la documentation et toutes autres ressources destinées à l'élève.

On y trouve par exemple, des vidéos, des cahiers numériques, des activités interactives, des tests, des grilles d'évaluation ou d'observation et bien plus encore.

Tout ce matériel est mis à votre disposition sous la licence Creative Commons. Ce qui signifie que vous pouvez télécharger, modifier, adapter et partager le contenu de ce matériel sous la seule condition, de citer les sources.

Donc allez-y, expérimentez cette activité en classe tout en apprenant!



Audio: Compétence numérique



Durée: 1 min 22 s

Le Cadre de référence de la compétence numérique est un outil indispensable pour les enseignants du Québec qui souhaitent préparer leurs élèves pour réussir dans le monde numérique d'aujourd'hui. Il offre une vision claire de la compétence numérique, guide la planification pédagogique, sert d'outil d'évaluation, encourage la collaboration et prépare les élèves pour relever les défis du 21^e siècle et pour s'épanouir dans une société de plus en plus numérique. On y identifie une seule compétence qui se décline en 12 dimensions illustrées à l'aide de morceaux de casse-tête formant cette jolie roue colorée.

Il est possible de consulter le continuum de développement de la compétence numérique. Cet outil permet de contextualiser et de situer les personnes apprenantes à différents niveaux de maîtrise.

Dans les PEPPIT, vous trouverez les dimensions incontournables en lien avec le programme de mathématiques ou celui de science et technologie en consultant les différentes options interactives de cette page.

Nous vous présentons également un document résumé sur les éléments de la littératie numérique liés au domaine de la mathématique, de la science et technologie.

Bon développement de votre compétence numérique!



Audio: Repères culturels



Durée: 1 min 53 s

Lors de la réalisation d'une tâche, il est intéressant de proposer des repères culturels pour plusieurs raisons. D'abord, les repères culturels permettent de rendre le contenu plus pertinent et intéressant pour les élèves. En reconnaissant des éléments de leur propre culture, les élèves sont plus susceptibles de s'engager activement dans l'apprentissage. Cet engagement favorise le maintien de leur attention et de leur participation active. De plus, les repères culturels aident à ancrer de nouveaux concepts dans des contextes familiers. Cela permet aux élèves de mieux comprendre et de faire des liens entre les nouvelles informations et leurs connaissances préexistantes. Enfin, nos élèves sont en pleine construction de leur identité. Les repères culturels contribuent à cette construction en leur offrant des modèles et des références qu'ils peuvent reconnaître et avec lesquels ils peuvent s'identifier. Cela peut renforcer leur sentiment d'appartenance et leur confiance en eux-mêmes. Aussi, en exposant les élèves à une variété de perspectives culturelles, on les aide à devenir des citoyens du monde informés et ouverts d'esprit. En apprenant sur différentes cultures, les élèves développent une empathie et une compréhension pour les personnes de ces cultures. En résumé, l'intégration de repères culturels enrichit l'expérience d'apprentissage en la rendant plus pertinente, engageante et inclusive. Elle aide les élèves à mieux comprendre les concepts enseignés, à développer leur identité et à acquérir des compétences essentielles pour leur vie future. Ils permettent également aux élèves, de développer des compétences transversales telles que la pensée critique, la communication, la collaboration et la résolution de problèmes, toutes essentielles à leur réussite scolaire et personnelle.



Audio: Production attendue



Durée: 57 s

Il est important de décrire clairement quelles sont les attentes lors de la présentation d'une activité d'apprentissage. Offrir une description ou un exemple de la production attendue, c'est une façon de placer et de rendre visible une cible à atteindre pour l'apprentissage des élèves.

Cela permet de:

- Clarifier les attentes
- Favoriser l'orientation des efforts
- Promouvoir l'autonomie
- Améliorer la qualité des productions
- Faciliter l'autoévaluation et les rétroactions

Il est possible de communiquer ses attentes de plusieurs façons. Voici quelques exemples:

- Fournir une liste de vérification
- Présenter une grille d'évaluation
- Offrir un exemple de production