

PROGRAMMATION

CAMP VIRTUEL EN MATHÉMATIQUES

7^e et 8^e années

SEMAINE 1

THÉMATIQUE : LA DÉCOUVERTE



La thématique de la semaine portera sur la découverte. Ce thème vous permettra d'explorer une variété de sujets tels le codage, les disciplines olympiques, l'univers des fractions ainsi que les pays de la francophonie. Les élèves pourront ainsi acquérir de nouvelles connaissances et habiletés.

Domaines et contenus d'apprentissage

- **Algèbre**

Codage

- Résoudre des problèmes et créer des représentations de situations mathématiques de façons computationnelles en écrivant et exécutant des codes efficaces, y compris des codes comprenant des événements influencés par un dénombrement prédéfini et/ou un sous-programme et d'autres structures de contrôle.

- **Nombres**

Sens du nombre

- Utiliser des fractions équivalentes pour réduire des fractions à leur plus simple expression, si nécessaire, dans divers contextes.
- Effectuer des conversions entre des fractions, des nombres décimaux et des pourcentages, dans divers contextes.

Sens des opérations

- Additionner et soustraire des fractions, y compris en générant des fractions équivalentes, dans divers contextes.
- Utiliser des objets, des schémas et des équations pour représenter, décrire et résoudre des situations relatives à l'addition et à la soustraction de nombres entiers.

- **Sens de l'espace**

Sens de la mesure

- Résoudre des problèmes associés au périmètre et à l'aire qui requièrent la conversion d'une unité de mesure métrique en une autre.
- Utiliser les relations entre le rayon, le diamètre et la circonférence d'un cercle pour expliquer la formule de calcul de la circonférence d'un cercle et pour résoudre des problèmes connexes.
- Construire des cercles à partir d'un rayon, d'un diamètre ou d'une circonférence donnée.

- **Littératie financière**

Gestion financière

- Déterminer et décrire diverses sources d'information fiables pouvant aider à planifier et à atteindre un objectif financier.
- Créer, maintenir et modifier des exemples de budgets conçus pour répondre à des objectifs financiers à long terme, dans diverses situations.

Coop du matin

La Coop du matin est une activité mathématique qui encourage le raisonnement et la réflexion par l'intermédiaire de discussions mathématiques. La Coop du matin est donc une routine qui sera intégrée à l'horaire, afin que les élèves puissent activer leurs connaissances antérieures, travailler en collaboration sur un problème, discuter et partager leurs stratégies. Pendant la « Coop du matin » :

- ✓ Poser des questions favorisant la recherche d'hypothèses de solution en soulignant le droit à l'erreur.
- ✓ Encourager les élèves à partager leurs idées.
- ✓ Encourager les élèves à travailler en équipe et à discuter de leurs stratégies.
- ✓ Inciter les élèves à rechercher une variété de solutions.

PLANIFICATION GLOBALE

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
À la découverte du camp	À la découverte du codage	À la découverte des nouvelles disciplines olympiques	À la découverte du grand monde des fractions	À la découverte d'un pays
-Accueil des participants -Activités brise-glace -À la découverte du camp -Élaboration d'un code d'éthique -Activité d'apprentissage : Ma carte d'identité virtuelle	-Coop du matin -Activité d'apprentissage : Introduction au codage-Activités débranchées -Évaluation diagnostique <u>Invitée experte</u> Oye-Sem Won : À la découverte des outils de manipulation virtuels	<u>Invité expert</u> Dominic Tremblay : Codage -Coop du matin -Présentation des nouvelles disciplines olympiques -Activité d'apprentissage: Réaliser le plan d'un mur d'escalade	<u>Invité expert</u> Dominic Tremblay- Codage <u>Invitée experte</u> Oye-Sem Won Enseignement explicite des stratégies pour la résolution de problèmes	<u>Invité expert</u> Dominic Tremblay- Codage -Activité d'apprentissage : À la découverte d'un pays -Retour en grand groupe - Retour sur les apprentissages de la semaine

Trucs et astuces pour bien accompagner ses élèves

Pour bien vous préparer à accompagner les élèves, explorer :

- Les activités brise-glace et en sélectionner quelques-unes.
- L'activité d'apprentissage « Ma carte d'identité » et l'application « Canva »
<https://www.canva.com/>
- L'évaluation diagnostique
<https://drive.google.com/file/d/1IYsk4NXksWK3ro2pAph9LRw9pEpWzcfP/view?usp=sharing>
<https://docs.google.com/document/d/1YMDP8IKv6ixMvblKwu61VUifbnUnAv3CzihqnUPdHt0/edit?usp=sharing>
- Le calendrier des invités experts
<https://docs.google.com/document/d/1EYwrDnfixndEU6o8msb8oUeFoOch2FyjfRD5bbxpGdY/edit?usp=sharing>
- L'activité d'apprentissage « Un mur d'escalade »
<https://docs.google.com/document/d/1clXShW61LbD2HbKvO3Va1nXnz9iz3-Off0VYE7lmbU4/edit?usp=sharing>
Le site des Jeux olympiques (Découvrir les 2 athlètes olympiques canadiens en escalade sportive) :
<https://olympique.ca/athletes/>
- L'activité d'apprentissage « Je pars en voyage »
https://docs.google.com/document/d/1YJciYkJvMd8niGY6osFjlbJssGopYK_aVtc7CDQDlVw/edit?usp=sharing
- Tutoriel pour créer des salles « Breakout rooms » sur Teams :
<https://www.youtube.com/watch?v=KR014pxkM7E>
- Les outils d'observations
<https://docs.google.com/document/d/1JEizd5B4fBo8lalqBMPbRiGywr15PxpRzlhN-HI0ZOQ/edit?usp=sharing>

APPROCHES PÉDAGOGIQUES

APPRENTISSAGE GUIDÉ : Se pencher sur un sujet particulier pour en dégager l'essentiel. Expliquer un concept, le relier aux connaissances antérieures des élèves et établir des liens concrets. Modeler une démarche de résolution de problèmes, une stratégie, un raisonnement ou l'utilisation d'un vocabulaire mathématique. (Utiliser du matériel de manipulation virtuel, un tableau blanc, des images, des vidéos, etc.)

- Prévoir des questions qui inciteront les élèves à réfléchir.
- Utiliser des référentiels mis à la disposition des élèves.
- Inviter les élèves à proposer des idées.

APPRENTISSAGE PARTAGÉ : Échanger ses connaissances et améliorer sa compréhension des concepts mathématiques, soit avec ses camarades, soit avec le groupe classe. Donner l'occasion de partager, de discuter et d'explorer des concepts mathématiques, en effectuant des tâches et en tentant de résoudre des problèmes en équipe. (Créer des sous-groupes en créant des salles sur Teams)

- Accompagner les élèves en leur posant des questions.
- Repérer les méprises et y remédier.
- Aider les élèves à objectiver l'efficacité de la stratégie utilisée.
- Favoriser les discussions entre élèves.

APPRENTISSAGE AUTONOME : Permettre à chaque élève de consolider et d'expliquer ses connaissances en travaillant de manière indépendante. Démontrer sa compréhension, mettre en pratique une habileté ou une stratégie ou intégrer un apprentissage d'une manière adaptée à son niveau de développement, dans le cadre d'un travail autonome. (Encourager les élèves à vous poser des questions.)

- Interagir avec les élèves. Leur demander de conserver leur caméra allumée.
- Poser des questions et donner des indices aux élèves qui éprouvent des difficultés pour les aider à poursuivre leur travail.
- Observer les stratégies utilisées par les élèves.

PLANIFICATION DÉTAILLÉE



LUNDI : Je découvre le camp virtuel en mathématiques 2 août 2021

BLOC 1 : 9h00 à 10h00



60 minutes

ACCUEIL DES ÉLÈVES

1. Activités brise-glace : (En grand groupe et en sous-groupe) Choisir des activités brise-glace parmi celles proposées (Diapos 2 à 5)

Objectif : Apprendre à connaître les élèves / Composante d'un enseignement efficace des mathématiques

Activité 1 : Affiche-toi!

(En grand groupe) Les élèves doivent identifier ce qui les caractérise le plus parmi les 12 énoncés du tableau (hyperactif, impatient, créatif, etc.).
Inscrire le nom des élèves dans le tableau.

Activité 2 : Pareil! On fait connaissance!

(En sous-groupe) Trouve, en cinq minutes, le plus de choses que tu as en commun avec tes coéquipiers. Au retour, chaque groupe dira combien de points il a en commun et présentera les points les plus intéressants.

Activité 3 : Les naufragés (ou les confinés)!

(En sous-groupe) Si vous aviez la possibilité d'apporter avec vous cinq objets pour un confinement sur une île déserte, lesquels choisiriez-vous ? Chaque équipe doit aboutir à un consensus, sachant que le total de cinq objets est pour toute l'équipe. Cette activité permet de découvrir les valeurs et stratégies de résolution des problèmes de ses partenaires tout en favorisant le travail d'équipe.

Activité 4 : Moi aussi!

(En grand groupe) Les caméras sont fermées. La première personne sur la liste des participants indique son passe-temps favori. Si une autre personne a le même passe-temps, elle ouvre sa caméra. Passez à la prochaine personne sur la liste dont la caméra est fermée et posez-lui la même question et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les caméras soient ouvertes. Cette activité permet de dynamiser la séance et permet aux participants d'en connaître davantage sur leurs pairs.

2. Discussion en grand groupe (Diapo 6): Selon toi, à quoi ressemblera le camp virtuel en mathématiques? Quelles sont tes attentes? Quels sont tes objectifs? (Proposer aux élèves d'inscrire leurs commentaires dans la « Conversation de groupe » s'ils le désirent.)

3. Présenter les thématiques du camp virtuel (Diapo 7) ainsi que le matériel fourni (Diapo 8). Veuillez noter que les élèves recevront tous un kit Micro:bit. Il ne sera utilisé qu'à partir de la deuxième semaine du camp. Dominic Tremblay, un invité expert en programmation, se chargera d'animer les activités en lien avec l'outil Micro:bit ainsi que toutes les activités de codage-programmation.

4. Présenter l'horaire du camp virtuel en mathématique. (Diapo 9) Expliquer le principe de la « Coop du matin ».

Démontrer un exemple (Diapo 10). Il s'agit d'une « Coop du matin » simple. (La réponse est « 0 »! Yassine ne rencontre pas d'animaux sur le chemin du retour! Dans cette « Coop », il fallait prendre le temps de bien lire la situation problème!

Si le temps vous le permet, démontrer un deuxième exemple d'une « Coop du matin ». (Diapo 11)

5. Présenter les invités experts qui animeront des ateliers durant le camp. (Diapo 12) Aviser les élèves que le tiers du camp sera consacré à des ateliers d'initiation au codage.

Expliquer la procédure pour accéder aux ateliers. (Google Docs)

<https://docs.google.com/document/d/1EYwrDnfixndEU6o8msb8oUeFoOch2FyjfRD5bbxpGdY/edit?usp=sharing>

Faire une démonstration aux élèves. Remettre une copie du calendrier des activités aux élèves. Veuillez noter que plusieurs ateliers débutent à 9h00. Les élèves doivent donc se connecter à l'atelier dès le début de la journée. Veuillez vous assurer qu'ils comprennent bien la procédure à suivre.

6. Présenter la vidéo suivante : <https://youtu.be/zUjrySYJWcQ>
Dominic Tremblay explique la procédure pour bien se préparer aux activités de codage.

PAUSE 10 minutes (10h00 à 10h10)



BLOC 2 : 10h10 à 11h10

CRÉATION DU CODE D'ÉTHIQUE

Objectif : Créer un milieu d'apprentissage positif et sécuritaire/ Composante d'un enseignement efficace des mathématiques



20 minutes

1. Élaborer le code d'éthique avec l'ensemble du groupe : Quels sont les comportements que je désire que les élèves adoptent ? Les comportements doivent être clairement expliqués. (Diapo 13)



Trucs et astuces

Engager vos élèves dans la démarche :

- Mettre les élèves dans le coup dès le début du camp.
- Réfléchir sur le sens des règles.
- Viser l'élaboration de règles concrètes.
- Réfléchir aux modalités d'application d'une règle.
- Garder en tête que les règles sont flexibles

Exemples de code d'éthique:

- Je participe de façon active et constructive (ex. : Matériel nécessaire, ponctualité)
- Je me soucie du bien-être des autres et du mien (Je tiens compte du point de vue de l'autre lors des échanges. Je respecte la confidentialité et la vie privée).
- J'attends mon tour de parole.
- Je soigne mon langage tant l'oral qu'à l'écrit.
- Sur invitation de mon enseignant (e), je diffuse des sources fiables.
- J'ouvre les applications nécessaires et je ferme les autres.
- Je me connecte au moins 5 minutes en avance.
- J'éloigne les sources de distraction.

MA CARTE D'IDENTITÉ



40 minutes

Objectif : Connaître les apprenantes et les apprenants/Composante d'un enseignement efficace des mathématiques.

 **Activité d'apprentissage :** Les élèves devront créer une carte d'identité sur « Canva ». (Diapo 14)

2. Présenter la plate-forme Canva (https://www.canva.com/fr_fr/). Canva est une plate-forme de conception graphique qui permet aux utilisateurs de créer des graphiques, des présentations, des affiches, des documents et d'autres contenus visuels. Canva est un outil accessible et facile à utiliser. Veuillez noter que les élèves peuvent aussi réaliser l'activité « papier-crayon » si vous le souhaitez.

Les élèves devront se créer un compte (c'est gratuit!).

Présenter un exemple de carte d'identité (Diapo 15)

PAUSE 10 minutes (11h10 à 11h20)



BLOC 3 : 11h20 à 12h00

3. Suite de l'activité



20 minutes

Les élèves doivent sauvegarder leur travail en format JPG ou en PDF. Ils seront ainsi en mesure de partager leur travail.

4. Présentation des cartes d'identité



20 minutes

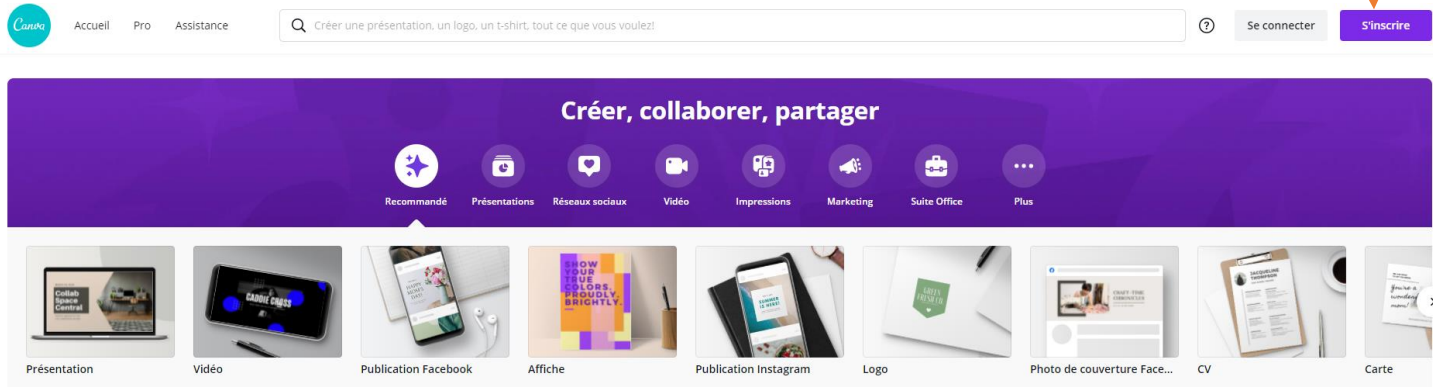
Si votre groupe comporte un petit nombre d'élèves, la présentation des cartes d'identité peut être réalisée en grand groupe.

Si votre groupe comporte un grand nombre d'élèves, la présentation des cartes d'identité peut être réalisée en sous-groupes. Il vous faudra alors créer des salles. Il vous sera possible de visiter les salles à tour de rôle.

5. Retour sur les apprentissages de la journée.

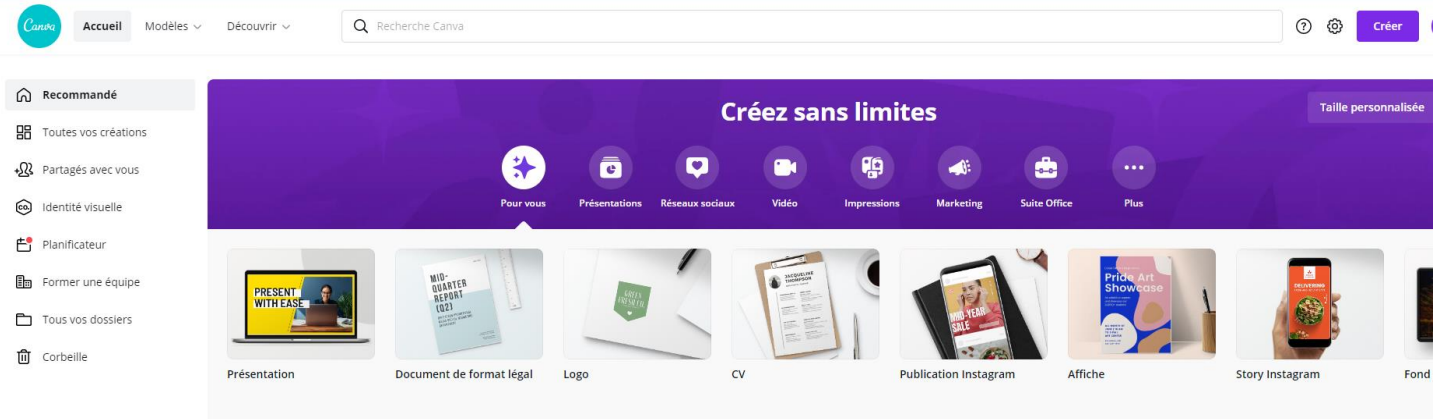
CANVA

1. S'inscrire



Des modèles pour tous vos besoins

2. Créer



3. Choisir « Document de format légal »

FONCTIONS UTILES POUR L'ÉLÈVE



Formes-lignes

Illustrations

Texte

Arrière-plan

Les élèves peuvent
trouver des images sur
Internet et faire un
copier-coller sur Canva.

4. Enregistrer (JPG ou PDF)



JPG

Image de taille réduite

PDF Standard

Document de taille réduite comprenant
plusieurs pages

Impression PDF **SUGGÉRÉ**

Document de haute qualité
comportant plusieurs pages



MARDI : À la découverte du codage

3 août 2021

Bloc 1 : 9h00 à 10h00

ACCUEIL DES ÉLÈVES

1. Coop du matin (Diapo 2)



10-15 minutes

Les élèves doivent utiliser une série de codes pour illustrer le trajet d'un cycliste. Inviter les élèves à partager leur réponse et à participer activement aux échanges.

Après l'activité, poser la question aux élèves : Quel est le lien entre cette activité et la programmation? Les élèves devraient être en mesure d'expliquer que la programmation regroupe des instructions et qu'elle s'exprime par le code. Le but de l'activité était donc de donner des instructions au cycliste par l'intermédiaire de codes.

2. Initiation au codage :



10-15 minutes

Poser la question suivante aux élèves : Connais-tu des outils de programmation visuelle? (Diapo 3) (Réponses possibles : Scratch, Blockly, Code.org, Minecraft, etc.).

Poser la question suivante aux élèves : Pourquoi devrai-je apprendre à programmer à l'école? (Diapo 4) (Réponses possibles : Résolution de problème : réfléchir, organiser sa pensée / Créativité et pensée latérale : développer des solutions créatives et personnelle / Pensée critique : analyser de façon critique son raisonnement / Se préparer à l'avenir...)
Faire un retour sur la discussion (Diapo 5) et demander aux élèves quels liens on peut établir avec les mathématiques.



Présenter l'activité d'initiation à la programmation:Blockly (Diapo 6)



30 minutes

Lien : <https://blockly.games/>

Blockly permet d'apprendre rapidement les bases de la programmation tout en réalisant des projets de façon intuitive. Les consignes sont simples, les défis proposés sont motivants et l'interface est volontairement épurée. Le gros avantage de ce jeu, c'est qu'il n'y a rien à installer sur l'ordinateur, aucune inscription n'est demandée.

Les élèves disposent de 30 minutes pour explorer l'outil!

PAUSE 10 minutes (10h00 à 10h10)



Bloc 2 : 10h10 à 10h50



40 minutes



Évaluation diagnostique

Objectif : Évaluer les connaissances antérieures des élèves (Collecte de renseignements dans le but d'améliorer l'apprentissage)

L'évaluation comporte 25 questions et les élèves disposent de 40 minutes pour réaliser l'activité. La tâche est présentée sous forme de diapositives. Déterminer la façon dont vous voulez administrer l'évaluation diagnostique et la façon dont vous consignerez les résultats.

Lien : Évaluation diagnostique

<https://drive.google.com/file/d/1IYsk4NXksWK3ro2pAph9LRw9pEpWzcfP/view?usp=sharing>

Lien : Outil de consignation-Évaluation diagnostique

<https://docs.google.com/document/d/1YMDP8IKv6ixMvblKwu61VUifbnUnAv3CzihqnUPdHt0/edit?usp=sharing>

Consigner méthodiquement des informations sur les forces et les difficultés des élèves pour déterminer les prochaines étapes.

Aviser les élèves qu'ils devront accéder à l'atelier animé par Oye-Sem Won après la pause. (Voir calendrier des activités sur Google Docs pour obtenir le lien)

PAUSE 10 minutes (10h50 à 11h00)



Bloc 3 : 11h00 à 12h00



Accueil de l'invitée experte Oye-Sem Won
(Courriel : owon@csdcab.on.ca) :

Atelier sur le matériel de manipulation virtuel (11h00 à 12h00)



50 minutes

Lien pour accéder à la rencontre : https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_Mzk2MTMzZWEtZTUzNS00NGQ1LTk3YWQtM2VINmRiODFiMjM1%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22d228b258-57c2-4f32-b709-3562c067efac%22%2c%22Oid%22%3a%228610adc2-a47d-4d7c-b0a1-7cd5395a6051%22%7d

Aviser les élèves qu'ils devront accéder à l'atelier animé par Dominic Tremblay demain à 9h00. (Voir calendrier des activités sur Google Docs pour obtenir le lien)

MERCREDI : À La découverte des nouvelles disciplines olympiques

4 août 2021

Bloc 1 : 9h00 à 10h00



Accueil de l'invité expert Dominic Tremblay
(Courriel : info@dominictremblay.com).

Atelier sur l'initiation au codage.



60 minutes

Activité : Lors des Jeux olympiques, il est souvent essentiel pour les athlètes de connaître les conditions météorologiques. Dans cette activité de codage, tu créeras ton propre haut-parleur intelligent à qui tu peux poser des questions au sujet du temps qu'il fait. Tu utiliseras la reconnaissance vocale et l'intelligence artificielle pour y parvenir.

Lien pour accéder à l'atelier : https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_NjZjNjhmNjgtNzUyMS00NDIyLWI5ZGQtNDE1MjhmYzFhYjIw%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%227114e4b5-9301-4aa1-a51f-426de4c9f1b3%22%2c%22Oid%22%3a%22e408d75f-daef-4fd2-8380-20489035ebd8%22%7d

PAUSE 10 minutes (10h00 à 10h10)



Bloc 2 : 10h10 à 11h10

1. Coop du matin : Présenter des images de différentes disciplines olympiques (Diapo 2) et demander aux élèves d'y identifier des concepts mathématiques. Une fois l'activité terminée, demander aux élèves de nommer les disciplines olympiques (d'été) qu'ils connaissent.



5 minutes

2. Mise en situation « À la découverte des nouvelles disciplines olympiques » :
Visionner la courte vidéo : [Trailer - JO TOKYO 2021 - YouTube](#)
 - Demander aux élèves d'identifier les quatre nouvelles disciplines olympiques présentées dans la vidéo. (Diapo 3)

L'escalade, le karaté, la planche à roulettes, le surf ainsi que le baseball/softball seront au programme des Olympiques de Tokyo en 2021.



5 minutes

- Visionner la vidéo sur l'escalade : (Diapo 4)
<https://www.youtube.com/watch?v=uW4zb144Q7k>



5 minutes

- Présenter les deux athlètes olympiques canadiens « Escalade sportive » (Diapo 5)



5 minutes



Activité d'apprentissage



40 minutes

Concevoir un mur d'escalade pour les athlètes olympiques. Les élèves devront concevoir un mur d'escalade en respectant des contraintes mathématiques.

Lien Google Docs :

<https://docs.google.com/document/d/1clXShW61LbD2HbKvO3Va1nXnz9iz3-Off0VYE7lmbU4/edit?usp=sharing>

- Domaine : Nombres
Contenus d'apprentissage
 - Utiliser des fractions équivalentes pour réduire des fractions à leur plus simple expression, si nécessaire, dans divers contextes.
 - Effectuer des conversions entre des fractions, des nombres décimaux et des pourcentages, dans divers contextes.
- Domaine : Sens de l'espace
Contenus d'apprentissage
 - Résoudre des problèmes associés au périmètre et à l'aire qui requièrent la conversion d'une unité de mesure métrique en une autre.
 - Utiliser les relations entre le rayon, le diamètre et la circonférence d'un cercle pour expliquer la formule de calcul de la circonférence d'un cercle et pour résoudre des problèmes connexes.

- Construire des cercles à partir d'un rayon, d'un diamètre ou d'une circonférence donnée.



Apprentissage partagé : En équipe de 2-3

**Vous pouvez modifier et adapter la situation d'apprentissage selon les besoins d'apprentissage de vos élèves. Si vous prévoyez, par exemple, manquer de temps, ne conserver qu'une partie de la situation problème. Aussi, les élèves pourraient choisir sur quelle partie de la situation problème, ils désirent se concentrer (Créer le design du mur d'escalade ou représenter les prises sur le mur d'escalade.)*

Veillez demeurer disponible en tout temps pour répondre aux questions des élèves.

PAUSE 10 minutes (11h10 à 11h20)



Bloc 3 : 11h20 à 12h00



Activité d'apprentissage : Poursuivre le travail.



40 minutes

Retour en grand groupe : Réflexion, discussion et partage d'idées pour clarifier les principaux éléments de la situation problème.

Récupérer les travaux des élèves. Noter vos observations et vos commentaires pour chacun de vos élèves.

Aviser les élèves qu'ils devront accéder à l'atelier animé par Dominic Tremblay demain à 9h00. (Voir calendrier des activités sur Google Docs pour obtenir le lien)

JEUDI – À la découverte du grand monde des fractions

5 août 2021

Bloc 1 : 9h00 à 10h00



Accueil de l'invité expert Dominic Tremblay
(Courriel : info@dominictremblay.com).

Atelier sur le codage.



60 minutes

Activité : Lors de l'ascension pendant une activité d'escalade en nature, plusieurs dangers peuvent se présenter. Dans cette activité, tu créeras ton propre jeu vidéo qui simule le sport de l'alpinisme. Sauras-tu arriver sain et sauf en haut de la montagne?

Lien pour accéder à l'atelier : https://teams.microsoft.com/join/19%3ameeting_MWVhMWQzODktYjQxNy00ZWE2LThmNmUtMDExYTAwY2ZlNzJm%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%227114e4b5-9301-4aa1-a51f-426de4c9f1b3%22%2c%22Oid%22%3a%22e408d75f-daef-4fd2-8380-20489035ebd8%22%7d

Aviser les élèves qu'ils devront accéder à l'atelier animé par Oye-Sem Won après la pause. (Voir calendrier des activités sur Google Docs)

PAUSE 10 minutes (10h00 à 10h10)



Blocs 2 et 3 : 10h10 à 11h50



Accueil de l'invitée experte Oye-Sem Won
(Courriel : owon@csdcab.on.ca).

Atelier sur les stratégies de résolution de problèmes.



1h30

Lien pour accéder à la rencontre :
https://teams.microsoft.com/join/19%3ameeting_NGFkODg4MjMtOGQ2YS00ZTk4LTlmMzUtOTMxZmI0NDVmNzBh%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22d228b258-57c2-4f32-b709-3562c067efac%22%2c%22Oid%22%3a%228610adc2-a47d-4d7c-b0a1-7cd5395a6051%22%7d

PAUSE 10 minutes (11h10 à 11h50)



Retour en grand groupe

Aviser les élèves qu'ils devront accéder à l'atelier animé par Dominic Tremblay à 9h00. (Voir calendrier des activités sur Google Docs pour obtenir le lien)

VENDREDI – À la découverte d'un pays

6 août 2021

Bloc 1 : 9h00 à 10h00



Accueil de l'invité expert Dominic Tremblay
(Courriel : info@dominictremblay.com). Atelier sur le codage.



60 minutes


Activité : Lors d'un voyage à l'étranger, tu dois souvent utiliser des devises et une langue étrangère. Dans cette activité, tu utiliseras la reconnaissance vocale, la reconnaissance de billets de banque grâce à l'apprentissage machine et d'autres algorithmes pour te créer une appli afin de rendre ton voyage plus agréable.

Lien pour accéder à l'atelier : https://teams.microsoft.com/join/19%3ameeting_MzczODA0NTA%20GU3Mi00ZmU2LWJiYzktZjY1ODk5MmJkNDI%40thread.v2/0?context=%7b%22id%22%3a%227114e4b5-9301-4aa1-a51f-426de4c9f1b3%22%2c%22Oid%22%3a%22e408d75f-daef-4fd2-8380-20489035ebd8%22%7d

PAUSE 10 minutes (10h00 à 10h10)



Blocs 2 et 3 : 10h10 à 12h00

1. Coop du matin (Diapo 2)
Réponse : Mathis arrivera à New Delhi à 12h30, le 16 mai
2. Visionner la vidéo : Les pays francophones (29 pays en 2 minutes)
<https://www.youtube.com/watch?v=SiBDqWUeCqs> (Diapo 3)
 - a) Demander aux élèves de bien observer les images et de choisir un pays qui capte le plus leur attention.
 - b) Inviter les élèves à partager leurs observations. Quel pays ont-ils choisi?
 - c) Présenter la diapo 4 : Où trouve-t-on le plus de francophones?
3.  Activité d'apprentissage
Je pars en voyage! Les élèves devront faire la planification d'un voyage à l'étranger. Ils devront sélectionner un pays de la francophonie.

Lien (Google docs) :

https://docs.google.com/document/d/1YJciYkJvMd8niGY6osFjlbJssGopYK_aVtc7CDQDlvw/edit?usp=sharing

*Veuillez noter que vous devrez attribuer un budget à chacun de vos élèves.

Domaine : Littérature financière

Contenus d'apprentissage

- Déterminer et décrire diverses sources d'information fiables pouvant aider à planifier et à atteindre un objectif financier.
- Créer, maintenir et modifier des exemples de budgets conçus pour répondre à des objectifs financiers à long terme, dans diverses situations.



Apprentissage autonome

Les élèves pourront consolider et expliquer leurs connaissances en travaillant de manière indépendante. Dans le contexte de l'apprentissage autonome, les élèves savent qu'ils peuvent demander de l'aide et connaissent la nature de l'aide dont ils ont besoin. Cet apprentissage n'a pas pour objet de les faire travailler de manière isolée, sans aucune interaction.

À la fin de la tâche, demander aux élèves de vous partager leur travail. Noter vos observations.

PAUSE 10 minutes (11h10 à 11h20)



Retour en grand groupe

Quels sont les apprentissages de la semaine?