

<b>Plan de leçon</b>	Outil de programmation	Codi-chenille
	Compétence transversale	Littératie et mathématique
<b>Idées générales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre les différents segments et les instructions de la <i>Codi-chenille</i>.</li> <li>• Utiliser le langage directionnel et positionnel pour décrire l'emplacement d'un objet.</li> <li>• Résoudre des problèmes en réorganisant les directions afin d'atteindre un but.</li> <li>• Apprendre au sujet des chenilles et de ce qu'elles mangent.</li> </ul>	<b>Attentes précises</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer la capacité à utiliser la résolution de problèmes dans un large éventail de contextes, y compris les contextes sociaux.</li> <li>• Participer activement et régulièrement à un large éventail d'activités qui nécessitent l'application des concepts du mouvement.</li> <li>• Utiliser les compétences en résolution de problèmes technologiques, seuls et avec les autres, dans le processus de création et de conception (c'est-à-dire le questionnement, la planification, la construction, l'analyse, la reconception et la communication).</li> <li>• Appliquer les processus mathématiques afin d'appuyer le développement de la pensée mathématique, de démontrer une compréhension et de communiquer ses pensées et ses apprentissages en mathématique, tout en participant à l'apprentissage axé sur le jeu et dans d'autres contextes.</li> </ul>	

**Description**

Dans cette leçon, les étudiants utiliseront les segments directionnels de la *Codi-chenille* afin d'atteindre le but. L'objectif est que les étudiants établissent la séquence d'un programme pour que la *Codi-chenille* obtiennent tous les objets nécessaires et qu'elle s'alimente des aliments appropriés.

### Matériel

- Cartes d'objet (fournies)
- *Codi-chenille*



### Compétences en pensée computationnelle

- Résolution de problèmes
- Planification et établissement de séquences
- Pensée critique

### Introduction

- Le but de l'activité d'aujourd'hui est de réorganiser la séquence de la *Codi-chenille* afin qu'elles obtiennent tous les aliments.
- Les cartes d'objet seront distribuées aux étudiants et chacun aura la chance de réorganiser le *Codi-chenille* pour qu'elle atteigne la prochaine carte d'objet.

### Action

- Demandez aux étudiants s'ils ont déjà vu une chenille. Discuter de leur apparence.
- Expliquez que, une fois qu'elles sont sorties de leurs cocons, les chenilles ont très faim et passent leurs deux premières semaines à manger la plupart des choses qui se trouvent sur leur chemin. Elles mangent beaucoup afin de grandir très rapidement. Il y a de nombreuses sortes de chenilles, mais, pour la plupart, que mangent-elles? Demandez-leur de nommer les différentes sortes de choses qu'ils pensent que les chenilles mangent (par exemple, des feuilles, des plantes, des fruits).
- Distribuez les cartes d'objet et demandez aux étudiants de s'asseoir en carré (sur le plancher ou sur la table).
- Présentez la *Codi-chenille* aux étudiants.
- Expliquez comment la *Codi-chenille* fonctionne en réorganisant les morceaux.
- Passez en revue les flèches (vers le haut et vers le bas, à gauche et à droite).
- « Comme nous en avons parlé plus tôt, les chenilles mangent beaucoup de nourriture pour être capables de grandir et de se transformer en papillon. »
- Expliquez l'activité en montrant un exemple d'organisation de la *Codi-chenille* pour aller vers un étudiant avec une carte d'objet. Une fois que la *Codi-chenille* atteint l'étudiant, c'est alors sa tâche de réorganiser la séquence de la *Codi-chenille* pour qu'elle se rende à un autre étudiant.
- Répétez la tâche jusqu'à ce que tous les étudiants aient réorganisé la *Codi-chenille*. La chenille aura maintenant le ventre plein et sera prête pour le prochain cycle.

## Consolidation et extension

### Synthèse

- Une fois que tous les étudiants ont eu la chance de réorganiser la *Codi-chenille*, vous pouvez expliquer comment la chenille a mangé suffisamment de nourriture sur plusieurs semaines et est maintenant prête pour le prochain cycle dans la vie du papillon.

### Variantes

- Lisez le livre « La chenille qui fait des trous ». Créez des cartes d'objet qui correspondent aux aliments dans le compte. Réorganisez la séquence pour atteindre l'étudiant avec l'objet correspondant.
  - Entrez dans les détails pour expliquer les différentes sortes de chenilles, puisque certaines ne mangent que des feuilles particulières.
- 

## Évaluation

- Observez l'utilisation correcte des directions et de la réorganisation de la séquence.
  - Les étudiants partagent-ils? Les étudiants travaillent-ils en collaboration?
  - Demandez aux étudiants s'ils peuvent nommer deux des feuilles que la *Codi-chenille* a mangées.
- 

## Ressources supplémentaires

- Les images citées sont jointes.
  - L'image de la *Codi-chenille* provient de l'adresse suivante : [www.toysrus.ca/en/Fisher-Price-Think-and-Learn-Code-a-pillar/04179E0C.html](http://www.toysrus.ca/en/Fisher-Price-Think-and-Learn-Code-a-pillar/04179E0C.html).
-