

RÉSULTAT 2 : GUIDE DE FORMATION STEAMERs



STEAMERs

Projet STEAMERs n°2021-1-FR01-KA220-SCH-000030010



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

FINANCÉ PAR L'UNION EUROPÉENNE. LES POINTS DE VUE ET LES OPINIONS EXPRIMÉS N'ENGAGENT QUE LEURS AUTEURS ET NE REFLÈTENT PAS NÉCESSAIREMENT CEUX DE L'UNION EUROPÉENNE OU DE L'AGENCE EXÉCUTIVE EUROPÉENNE POUR L'ÉDUCATION ET LA CULTURE (EACEA). NI L'UNION EUROPÉENNE NI L'EACEA NE PEUVENT EN ÊTRE TENUES RESPONSABLES.

Table des matières

1. INTRODUCTION	3
2. STRUCTURE DE LA FORMATION	4
3. LA MATRICE DES ACQUIS DE L'APPRENTISSAGE	6
MODULE 2 GUIDE D'APPRENTISSAGE - SCIENCES	6
Daily Routine - Routine de jour et de nuit.....	6
Couleurs et formes - Exploration des couleurs	6
Chiffres - Compter les trésors de la nature	7
Flacons sensoriels Seasons- Seasons.....	7
Parties du corps - Parties du corps	8
MODULE 3 GUIDE D'APPRENTISSAGE - TECHNOLOGIE	9
Daily Routine - Photos de notre routine quotidienne	9
Couleurs et formes - Identifier les formes	9
Nombres - Compter les nombres à l'aide de la technologie.....	10
Saisons - Apprendre les différentes saisons	10
Parties du corps - Utiliser la technologie pour apprendre à connaître les parties du corps	11
MODULE 4 GUIDE D'APPRENTISSAGE - INGÉNIERIE.....	12
Routine quotidienne -	12
Couleurs et formes	12
Numéros-	12
Saisons-	13
Parties du corps-.....	13
MODULE 5 GUIDE D'APPRENTISSAGE - MATHÉMATIQUES	15
Daily Routine - Les mathématiques dans ma vie.....	15
Couleurs et formes - Apprendre les couleurs et les formes	15
Nombres - Qu'est-ce qu'un nombre et à quoi sert-il ?	15
Saisons - Mathématiques des saisons	16
Parties du corps - L'homme est construit en mathématiques	16
MODULE 6 GUIDE D'APPRENTISSAGE - ROBOTIQUE ÉDUCATIVE.....	18
Daily Routine - BEEBOT Daily Routines Faisons un grand programme !	18
Couleurs et formes - Notre premier programme informatique	18
Chiffres - BEEBOT Mat Comptage 1-10 Programmons notre premier robot !	18
Saisons - Créons l'histoire des saisons	19
Parties du corps - Intelligence artificielle (IA).....	19
MODULE 7 GUIDE D'APPRENTISSAGE - ARTS.....	21

Daily Routine - Il est temps de ranger les jouets.	21
Couleurs et formes - "J'ai une petite maison !"	21
Chiffres - Le chiffre 1 !	22
Saisons - Le printemps arrive !	22
Parties du corps - Je suis un pingouin et je tourne la tête. Peux-tu le faire ?	23
4. Activités d'apprentissage	24
4.1. Module 1- Fondements théoriques	24
4.1.1. Description de la méthodologie MEETS.....	24
4.1.2. Description de la robotique éducative.....	25
4.1.3. L'importance des TIC.....	26
4.1.4. Pensée critique.....	26
4.1.5. Méthodologies éducatives.....	27
4.1.6 Évaluation	29
4.2. Guide d'apprentissage - Sciences	30
4.3. Guide d'apprentissage -Technologie.....	45
4.4. Guide d'apprentissage - INGÉNIERIE	56
4.5. Guide d'apprentissage - Mathématiques	64
4.6. Guide d'apprentissage - Robotique éducative	74
4.7. Guide pédagogique - Arts	92
5. Phase de pilotage.....	114
5.1. Module 2 Sciences	114
5.2. Module 3 Technologie	128
5.3. Module 4 Ingénierie	138
5.4. Module 5 Maths	148
5.5. Module 6 Robotique éducative	159
5.6. Module 7 Arts	170

1. INTRODUCTION

À PROPOS DU GUIDE DE FORMATION DES STEAMERS

Le guide de formation STEAMERS est conçu et élaboré pour que les formateurs de l'EFP puissent former les enseignants du préprimaire sur la manière de développer leurs compétences clés afin d'enseigner efficacement les STEAM/ER dans leurs écoles. Les modules de formation sont issus du Compendium (R1) et se concentrent sur les connaissances, les aptitudes et les compétences clés que la R1 a révélées comme étant nécessaires aux enseignants du préprimaire pour contribuer à l'éducation STEAM/ER avec leurs enfants. Le matériel du guide de formation a été testé par des formateurs de l'EFP et des enseignants du préprimaire en tant qu'apprenants lors d'un événement commun à Chypre. Le processus de test pilote a permis de préparer les enseignants du préprimaire, de leur donner toutes les connaissances, aptitudes et compétences clés nécessaires pour mener à bien un enseignement STEAM/ER efficace avec leurs enfants lorsqu'ils retourneront dans leur pays. Ce guide de formation est innovant dans la mesure où aucun guide de formation n'a été élaboré jusqu'à présent en ce qui concerne le développement des connaissances, aptitudes et compétences clés STEAM/ER pour les enseignants de l'éducation de la petite enfance. L'innovation réside également dans le fait que ce guide de formation est le résultat des conclusions de la recherche R1, et qu'il est donc directement issu des besoins du groupe cible. En outre, ce guide de formation peut être utilisé comme un outil indépendant du programme de formation STEAMERS (en tant qu'outil pédagogique distinct) pour tout enseignant du pré-primaire qui souhaite acquérir des connaissances et des compétences pour inclure les STEAM/ER dans ses cours. Les tests pilotes ont été évalués après leur achèvement. Les enseignants et les enfants ont donné leur avis. Leurs commentaires ont été précieux car ils ont contribué à l'amélioration et à l'ajustement du guide de formation. Les formateurs de l'EFP et les enseignants du préprimaire sont les principaux groupes cibles, mais plusieurs autres groupes cibles sont concernés, tels que les chefs d'établissement, les enseignants et les formateurs de tous les niveaux d'enseignement, les organisations éducatives impliquées dans STEAM/ER, les organismes de recherche, les décideurs en matière d'éducation, les services d'inspection et toutes les parties prenantes intéressées par le domaine STEAM/ER, ainsi que les enfants de l'enseignement préprimaire en tant que bénéficiaires finaux. Le guide de formation est une source inestimable d'activités, d'outils, de propositions de plans de cours, de ressources précieuses pour toutes les parties intéressées, qui les utiliseront pour donner aux STEM/ER une place importante dans l'éducation d'aujourd'hui. En outre, des organisations ont été contactées au niveau local pour transférer les connaissances acquises et incorporées dans le Compendium sur le développement des compétences clés STEAM/ER pour les enseignants. Le guide de formation STEAMERS, basé sur les résultats de la R1, contenait le programme, la liste des modules avec les résultats d'apprentissage, suivis de la conception de la formation, des méthodologies éducatives à utiliser, du matériel/des activités de formation par module et d'autres ressources importantes.

2. STRUCTURE DU STAGE DE FORMATION

STRUCTURE DU COURS

Le cours est divisé en 9 chapitres ou modules : 6 modules thématiques, un module sur les fondements théoriques,

l'introduction et la conclusion.

Introduction et objectifs du cours

Module 1 : Fondements théoriques

- a) Description de la méthodologie STEM et de la robotique éducative
- b) L'importance des TIC
- c) Pensée critique
- d) Méthodologies éducatives
- e) Résultats de l'apprentissage

Module 2 : Guide d'apprentissage - Sciences

- a) Objectifs et compétences
- b) Description des activités
- c) Ressources et matériel de formation
- d) Outils d'évaluation
- e) Conclusions/recommandations

Module 3 : Guide d'apprentissage - Technologie

- a) Objectifs et compétences
- b) Description des activités
- c) Ressources et matériel de formation
- d) Outils d'évaluation
- e) Conclusions/recommandations

Module 4 : Guide d'apprentissage - Ingénierie

- a) Objectifs et compétences
- b) Description des activités
- c) Ressources et matériel de formation
- d) Outils d'évaluation
- e) Conclusions/recommandations

Module 5 : Guide d'apprentissage - Mathématiques

- a) 1. objectifs et compétences
- b) 2. description des activités
- c) 3. ressources et matériel de formation
- d) 4. les outils d'évaluation

- e) 5. conclusions/recommandations

Module 6 : Guide d'apprentissage - Robotique éducative

- a) Objectifs et compétences
- b) Description des activités
- c) Ressources et matériel de formation
- d) Outils d'évaluation
- e) Conclusions/recommandations

Module 7 : Guide d'apprentissage - Arts

- a) Objectifs et compétences
- b) Description des activités
- c) Ressources et matériel de formation
- d) Outils d'évaluation
- e) Conclusions/recommandations

Conclusions

THÈMES POUR LES PLANS DE COURS

Chaque module comprend 5 plans de cours, un pour chaque thème choisi. Ces thèmes sont les mêmes pour chaque module :

- Routine quotidienne
- Couleurs et formes
- Chiffres
- Saisons
- Parties du corps

3. LA MATRICE DES ACQUIS DE L'APPRENTISSAGE

MODULE 2 GUIDE D'APPRENTISSAGE - SCIENCES

Routine quotidienne - Routine de jour et de nuit

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Formuler leurs idées sur le jour et la nuit et leur alternance répétée	Utiliser des modèles pour représenter la Terre et son mouvement autour d'elle-même	Pensée critique
	Percevoir la répétitivité (modèle) du phénomène de l'alternance du jour et de la nuit	Résolution de problèmes

Couleurs et formes - Exploration des couleurs

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Initier les enfants d'âge préscolaire au concept des couleurs primaires et au mélange des couleurs.	Utiliser des modèles pour représenter la Terre et son mouvement autour d'elle-même	Pensée critique
Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment la combinaison des couleurs primaires permet de créer de nouvelles couleurs.	Percevoir la répétitivité (modèle) du phénomène de l'alternance du jour et de la nuit	Résolution de problèmes
Encourager les enfants d'âge préscolaire à prévoir et à expérimenter le mélange des couleurs.		

Chiffres - Compter les trésors de la nature

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Introduire le concept de Les chiffres sont enseignés aux enfants d'âge préscolaire d'une manière ludique et attrayante.	Initier les enfants d'âge préscolaire aux concepts scientifiques de base, tels que le tri et la classification des matières naturelles en fonction de leurs caractéristiques. différentes propriétés	Observation
Développer la capacité des enfants d'âge préscolaire à compter les objets avec précision.	Développer la créativité des enfants d'âge préscolaire par le biais d'activités artistiques basées sur la nature	
Encourager les enfants d'âge préscolaire à explorer les propriétés des matériaux naturels.		

Bouteilles sensorielles Seasons- Seasons

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Initier les enfants d'âge préscolaire au concept	Offrir aux enfants d'âge préscolaire la possibilité Documenter leurs observations et y réfléchir.	Apprentissage coopératif
Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment, en combinant différents objets, ils peuvent créer des bouteilles sensorielles de saison.	Pour améliorer la motricité fine des enfants d'âge préscolaire et la coordination entre les mains et les yeux.	Constructivisme
Encourager les enfants d'âge préscolaire à prédire et à expérimenter avec des objets magnétiques. du magnétisme.	Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants d'âge préscolaire.	

Parties du corps - Parties du corps

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Comprendre la structure et la fonction de base des poumons.		
Apprendre comment l'air entre et sort des poumons.		
Apprécier l'importance de la respiration pour notre corps.		

MODULE 3 GUIDE D'APPRENTISSAGE - TECHNOLOGIE

Daily Routine - Photos de notre routine quotidienne

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Être capable d'associer une routine à une tâche spécifique et à un moment de la journée afin de pouvoir effectuer une recherche efficace, par exemple (matin, après-midi, soir, nuit, se réveiller, se lever, prendre son petit-déjeuner, déjeuner, dîner, aller à l'école, commencer l'école, rentrer à la maison, arriver à la maison, regarder la télévision, faire ses devoirs, aller se coucher).	Compétences numériques
Identifier une routine que l'élève effectue quotidiennement		
Apprendre à utiliser efficacement le moteur de recherche pour trouver une photo qui illustre la routine quotidienne.		

Couleurs et formes - Identifier les formes

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), analyser les photos ORIGINALES et comprendre ce qu'ils doivent faire (comment trouver les	Analyser les photos ORIGINALES afin de deviner où trouver les formes	Compétences numériques

mêmes formes et prendre une photo).		
	Démontrer sa connaissance de l'utilisation d'une tablette	Résolution de problèmes
	Reconnaître les formes et les couleurs Comparer la photo ORIGINALE avec la photo prise	

Nombres - Compter les nombres à l'aide de la technologie

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), analyser le nombre de timbres dont ils ont besoin pour créer et comprendre ce qu'ils doivent faire (comment appliquer le nombre équivalent de timbres).	Démontrer sa connaissance de l'utilisation d'une tablette	Compétences numériques
Développer la capacité des enfants d'âge préscolaire à compter les objets avec précision.	Reconnaître les nombres	
Encourager les enfants d'âge préscolaire à explorer les propriétés des matériaux naturels.	Comprendre et appliquer la répétition dans la création des timbres	

Saisons - Apprendre les différentes saisons

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes/PC).	Capacité à présenter leur histoire à la classe	Compétences numériques
Analyser et comprendre les différentes saisons et les différents mois qui appartiennent à chaque saison	Création d'un dessin	
	Capacité à associer divers événements de la vie réelle à une saison particulière	

Parties du corps - Utiliser la technologie pour apprendre les parties du corps

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Analyser le sens que l'enseignant explique	Compétences numériques
Analyser et comprendre ce qu'est chaque sens et quelle partie du corps doit être utilisée.	Création d'une vidéo	
Capacité à présenter leur histoire à la classe	Évaluer les résultats de leurs choix de vidéos	

MODULE 4 GUIDE D'APPRENTISSAGE - INGÉNIERIE

Routine quotidienne -

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Regrouper l'idée que les enfants se font de l'alternance du jour et de la nuit.	Distinguer le jour de la nuit	Pensée critique
Décrire le mouvement de la terre par le jeu		Résolution de problèmes

Couleurs et formes -

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Créer la base de l'apprentissage	Identifier les couleurs et les formes	Pensée critique
Reconnaître les couleurs primaires et secondaires ainsi que les formes	Savoir distinguer les formes et les couleurs ensemble et savoir les nommer	Résolution de problèmes

Numéros -

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Identifier les nombres dans un contexte	Reconnaître les nombres à l'aide de rubans, de dessins et de l'ordinateur.	Pensée critique
Apprendre à compter correctement jusqu'à 10		Résolution de problèmes
Reconnaître les nombres pairs dans un ensemble de nombres		

Saisons-

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Identifier la saison mettre les saisons en relation avec vos émotions	Créer les bases de l'apprentissage et de la reconnaissance des saisons et des émotions	Pensée critique
Apprendre les saisons à l'aide d'appareils PC et savoir les chanter		Résolution de problèmes

Parties du corps -

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
---------------	-------------	------------------

<p>Les élèves apprennent à se percevoir eux-mêmes, à percevoir les autres et à percevoir l'espace qui les entoure.</p>	<p>Développer la coordination motrice du schéma corporel</p>	<p>Pensée critique</p>
<p>Ils apprennent également à différencier l'espace naturel de l'espace corporel virtuel</p>		<p>Résolution de problèmes</p>

MODULE 5 GUIDE D'APPRENTISSAGE - MATHÉMATIQUES

Daily Routine - Les mathématiques dans ma vie

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Développer une compréhension des concepts de "plus petit", "plus grand", "égal"	Amélioration de la compréhension du concept de temps	Observation
Développer la capacité à identifier les points communs et les différences	Développer les compétences nécessaires à la préparation d'un repas sain	Logique

Couleurs et formes - Apprendre les couleurs et les formes

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Développer la capacité à reconnaître les figures géométriques	Développement de l'imagination spatiale	Logique
Améliorer la capacité à reconnaître et à nommer les couleurs		

Nombres - Qu'est-ce qu'un nombre et à quoi sert-il ?

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Développer la capacité à compter des objets	Développer le concept de nombre dans ses aspects cardinaux et ordinaux	Observation
Développer la capacité à séparer des objets en fonction d'une caractéristique commune		

Saisons - Mathématiques des saisons

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Développer la capacité à reconnaître les saisons	Développer les capacités de comptage	Observation
Développer la capacité à classer les vêtements en fonction de leur utilité	Développement de la capacité à identifier la séquence temporelle	

Parties du corps - L'homme est construit en mathématiques

--	--	--

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Développer le concept d'orientation du corps (côté droit et côté gauche)	Développer la coordination motrice du schéma corporel	Logique
Développer le concept de "paire"		

MODULE 6 GUIDE D'APPRENTISSAGE - EDUCATIONAL ROBOTICS

Daily Routine - BEEBOT Daily Routines Faisons un grand programme !

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Travailler en coopération pour atteindre un objectif	Exécuter un programme complexe pour le robot Bee-Bot	Apprentissage coopératif
Décomposer un "problème" plus important en parties plus petites pour le résoudre plus facilement.	L'ordre des instructions/étapes d'un programme est important.	Résolution de problèmes

Couleurs et formes - Notre premier programme informatique

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
À quoi sert un algorithme et comment l'appliquer à une action quotidienne ?	La séquence des instructions est importante dans un algorithme	
Qu'est-ce qu'un programme informatique ?	Il peut y avoir plus d'une solution valide pour effectuer la même action.	
La différence entre algorithme et programme.		

Chiffres - BEEBOT Mat Comptage 1-10 Programmons notre premier robot !

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Compter de 1 à 10	S'initier aux fonctions d'un robot Bee-Bot.	Apprentissage coopératif
Travailler en coopération pour atteindre un objectif	Percevoir la répétitivité (modèle) du phénomène de l'alternance du jour et de la nuit	
	Programmer leur robot Bee-Bot	

Saisons - Créons l'histoire des saisons

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Personnaliser les personnages	Combiner différents blocs de mouvement dans des séquences programmées	Créativité
Enregistrer des sons et les ajouter à des projets	Penser de manière créative.	Compétences en matière de collaboration
Mettre en œuvre différents contextes	Travailler en collaboration.	

Parties du corps - Intelligence artificielle (IA)

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
---------------	-------------	------------------

Exemples quotidiens d'IA (adaptés à l'âge des élèves)	L'IA est conçue par des personnes et nous aide dans notre vie quotidienne.	Compétences numériques
Définition et limites de l'IA (adaptées à l'âge des élèves)	L'IA ne remplace pas les personnes	
	Concept d'animation d'un dessin/apprentissage de l'utilisation d'une application d'IA	

MODULE 7 GUIDE D'APPRENTISSAGE - ARTS

Routine quotidienne - Il est temps de ranger les jouets.

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Apprendre à connaître l'espace qui nous entoure.	Donnez aux enfants l'occasion de réfléchir à leurs actions (ce qui peut arriver s'ils ne rangent pas).	Résolution de problèmes
Réguler leur comportement (faire attention à ranger leurs jouets/ranger).	Suivez la ligne logique des événements.	Apprentissage coopératif
Améliorer les capacités motrices par la musique et la danse (en arrangeant les jouets par la chanson et la danse - le mouvement).	Développer des compétences telles que : commander consciemment des jouets, des compétences linguistiques orales pendant le chant, des compétences de travail indépendant, l'écoute active, etc.	Créativité

Couleurs et formes - "J'ai une petite maison !".

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Reconnaître et nommer les formes et les couleurs	Observer et identifier les formes utilisées pour dessiner/peindre une maison et l'environnement autour de la maison.	Compétences : compétences linguistiques orales, compétences de travail indépendant, capacité à observer et à traduire correctement ce qu'ils visualisent, capacité d'écoute consciente, motricité fine et globale, enthousiasme pour l'apprentissage.

Reconnaître/identifier des formes dans l'environnement.	Utiliser les formes géométriques et les couleurs adéquates pour dessiner une maison et son environnement.	
Discuter des caractéristiques des différentes formes.		
Comparer et opposer différentes formes.		

Chiffres - Le chiffre 1 !

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Reconnaître le nombre et le chiffre 1 et l'associer à la quantité.	Faire les gestes spécifiques nécessaires pour écrire correctement le chiffre 1	Apprentissage coopératif
Devenir réceptif au rythme des battements.	Prendre conscience de la place qu'occupe le numéro 1 dans l'échelle numérique.	
	Pour colorer esthétiquement le chiffre 1.	

Saisons - Le printemps arrive !

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Reconnaître les saisons sur la roue	Utiliser des symboles représentant les types de temps	Créativité
Identifier les éléments spécifiques du printemps	Pour créer une horloge météo	Compétences en matière de collaboration

Identifier les différents types de temps		

Parties du corps - Je suis un pingouin et je tourne la tête. Peux-tu le faire ?

CONNAISSANCES	COMPÉTENCES	COMPÉTENCES CLÉS
Identifier/nommer les parties du corps humain	Améliorer la mémoire et la concentration	Créativité
Développer la conscience et le contrôle du corps chez l'enfant	Développer leurs compétences linguistiques	
Développer la motricité fine et la coordination	Renforcer l'estime de soi et la confiance en soi	

4. Activités d'apprentissage

4.1. Module 1 - Fondements théoriques

4.1.1. Description de la méthodologie MEETS

Le terme STEAM a été créé par la National Science Foundation (NSF) aux États-Unis dans les années 1990. L'objectif est de développer de nouveaux domaines de connaissance et de doter les étudiants d'un ensemble de compétences adaptées aux nouveaux développements technologiques et numériques.

Le terme **STEM** est un acronyme pour Science, Technologie, Ingénierie et Mathématiques.

Selon cette méthodologie, c'est l'élève qui construit ses connaissances et les outils pour résoudre les problèmes quotidiens. Fondamentalement, le système suit son intérêt à travers des thèmes attrayants plus proches de sa réalité. L'objectif principal est de comprendre ce qui a été étudié en classe, mais dans un contexte plus stimulant et plus pratique (la vie de tous les jours).

L'apprentissage de ces disciplines est encouragé par une formation pratique, les enfants travaillant par l'expérimentation. Les projets sont développés par les enfants, ce qui fait d'eux les principaux acteurs de leur propre expérience d'apprentissage.

En résumé, la méthodologie STEM développe les compétences suivantes chez les élèves :

- Recherche
- Pensée critique
- Résolution de problèmes
- Créativité
- Communication
- Collaboration

MÉTHODOLOGIE DE LA VAPEUR

La méthodologie est basée sur les mêmes principes éducatifs que les STIM, y compris les arts. L'objectif est de stimuler la créativité de l'élève, de promouvoir l'innovation et d'associer la pensée logique à la créativité.

Dans le programme traditionnel, les arts ont très peu d'importance et d'heures d'enseignement. Cependant, cette méthode soutient que les compétences artistiques améliorent la créativité, la résolution de problèmes, la pensée critique, l'autonomie et la communication.

C'est pourquoi les arts ont été ajoutés aux quatre matières du modèle **STEM** (science, technologie, ingénierie et mathématiques) pour évoluer vers ce que l'on appelle aujourd'hui **STEAM** (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques). L'enseignement STEAM se traduit par un processus d'apprentissage pluridisciplinaire, à travers le développement de projets basés sur des situations de la vie quotidienne.

Les systèmes éducatifs basés sur la méthodologie STEAM deviennent de plus en plus courants dans les projets universitaires et les communautés. Principalement parce que :

- Il soutient l'apprentissage proactif.
- Il développe des compétences en matière de résolution créative de problèmes et de pensée mathématique logique, ainsi que la gestion des émotions.
- Il intègre l'apprentissage par le biais des TIC.
- Il encourage le travail d'équipe et enseigne comment prendre des décisions ensemble (en développant la recherche, en collaborant et en concevant des hypothèses).
- Il enseigne par le biais de l'expérimentation à la première personne, améliorant ainsi la rétention à long terme des concepts appris.

4.1.2. Description de la robotique éducative

La robotique éducative est un environnement d'enseignement interdisciplinaire. Elle repose sur l'utilisation de robots et de composants électroniques pour améliorer le développement des aptitudes et des compétences des enfants. Elle fonctionne particulièrement dans les disciplines STEAM, bien qu'elle puisse également couvrir d'autres domaines tels que la linguistique, la géographie et l'histoire.

Dans le cadre de cette approche, la robotique éducative est considérée comme une ressource didactique privilégiée, dotée d'un grand potentiel pour les étudiants dès leur plus jeune âge, et comme un élément hautement motivant, constituant l'outil idéal pour créer des environnements multidisciplinaires.

La robotique éducative est un outil qui facilite l'acquisition de connaissances de manière ludique, sur la base de principes tels que l'interactivité, le travail collaboratif et le développement de la pensée logico-mathématique. La demande d'une éducation plus scientifique fait de la robotique éducative un élément important pour le développement des domaines STEAM.

L'application de la robotique éducative encourage les compétences sociales suivantes chez les enfants et les jeunes :

1. **Le travail d'équipe** : Au cours du processus de travail en groupe, les enfants comprennent que l'objectif est plus réalisable s'ils travaillent ensemble.
2. **Discipline et engagement** : Ils comprennent et assimilent l'importance d'être ordonnés, patients et engagés pour atteindre les résultats du projet.
3. **Expérimentation/Trial and error (essais et erreurs)** : Le résultat de leur travail devient très vite évident, car ils peuvent voir par eux-mêmes s'ils ont raison ou tort. En expérimentant, ils apprennent que faire des erreurs fait partie du processus.
4. **Renforcement de l'estime de soi** : Lorsqu'ils comprennent que l'échec est un élément clé de tout apprentissage, ils développent leur résilience et perdent la peur de faire des erreurs.
5. **DIY (Do it yourself) empowerment** : acquérir de l'autonomie en fabriquant soi-même des robots et en résolvant différents problèmes.

D'autre part, il encourage le développement des compétences suivantes liées à la formation scientifique et technologique :

6. **Le langage de programmation** : Ils acquièrent les premières notions de programmation et comprennent qu'elle doit avoir un ordre, une structure et une méthode.

7. La pensée informatique : Avec la conception et la création de robots, ils apprennent des concepts abstraits, à décomposer un grand problème en petites parties et à proposer des solutions, qui peuvent être représentées sous forme de séquences d'instructions et d'algorithmes.

8. Les attitudes scientifiques : Ils acquièrent et mettent en pratique des attitudes telles que la curiosité, l'émerveillement, l'analyse et la recherche. Ils apprennent à rechercher, à obtenir et à traiter l'information.

9. Intérêt pour la culture technologique : Ils ont une première approche de la notion de culture technologique, à travers les ordinateurs, Internet et les contenus multimédias.

10. Créativité et innovation : Ils réalisent qu'il n'existe pas de solution unique valable. Cela leur permet d'utiliser leur créativité pour rechercher des solutions innovantes, en apprenant également de leurs pairs, au-delà de la première solution possible.

4.1.3. L'importance des TIC

L'apparition des nouvelles technologies a transformé notre société. Les étudiants apprennent d'une manière différente et les enseignants utilisent de nouvelles méthodologies. La technologie peut nous aider à découvrir de nouvelles façons de penser.

L'utilisation des TIC peut améliorer les aspects pratiques et théoriques de l'enseignement et de l'apprentissage des STIM. Examinez les contributions potentielles suivantes :

- Améliorer la production de travail grâce à des outils TIC qui accélèrent les processus manuels longs ou difficiles, en consacrant plus de temps à la réflexion critique, à la discussion et à l'interprétation des données.
- Aider à la collecte et à l'analyse des données.
- Accroître la prévalence et la portée des informations pertinentes en reliant l'apprentissage des STEM à l'école aux connaissances contemporaines et en donnant accès à des expériences qui ne sont pas réalisables par d'autres moyens.
- Améliorer les résultats scolaires grâce à l'apprentissage autonome et collaboratif, tout en renforçant la motivation et l'engagement des élèves.
- Accroître la sensibilisation au monde, grâce à la collaboration avec des classes internationales.
- Favoriser l'exploration et l'expérimentation en fournissant un retour d'information visuel immédiat.
- Concentrer l'attention sur les applications du monde réel grâce à des technologies pertinentes

Les TIC offrent un accès à une grande variété de ressources et d'outils Internet qui facilitent et élargissent les possibilités d'apprentissage des STIM à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe.

4.1.4. Pensée critique

Nous vivons à l'ère des TIC et nous disposons d'une quantité infinie d'informations auxquelles nous pouvons accéder librement. Nous devons aider les élèves à discerner entre toutes les informations pertinentes et les sources fiables.

Leur permettre de prendre leurs propres décisions et d'avoir leur propre opinion sur la base d'informations contrastées.

Ce type de réflexion aurait les avantages suivants pour les étudiants :

- Curiosité pour un large éventail de sujets.
- Se préoccuper d'être et de rester bien informé.
- Confiance en ses propres capacités de raisonnement
- Ouverture d'esprit face à des visions du monde divergentes et compréhension des opinions d'autrui.
- Honnêteté dans la confrontation avec ses propres préjugés, stéréotypes ou tendances égocentriques.
- Prudence dans l'élaboration et la modification des jugements.

LA PENSÉE CRITIQUE EN CLASSE

Les experts affirment que dès leur plus jeune âge, les enfants ont grandi en baignant dans une culture de la pensée critique, de l'attention face à des situations complexes, etc.

C'est pourquoi on considère qu'il est bénéfique de travailler les capacités de la pensée critique en classe. Le modèle le plus utilisé met en évidence huit forces, qui sont les suivantes :

1. Le temps : Prévoir suffisamment de temps et respecter les différences individuelles.
2. Opportunités : Proposer des activités authentiques dans lesquelles différents processus cognitifs peuvent être développés et différentes tâches peuvent être effectuées.
3. Routines : Il s'agit de tâches qui contribuent à structurer, à ordonner et à développer différents modes de pensée dans le processus d'apprentissage et à promouvoir leur autonomie.
4. Le langage : Mettre en place un langage de la pensée, dans lequel les différents processus cognitifs peuvent être décrits, distingués et réfléchis.
5. Modélisation : Les élèves partagent leurs idées, échangent leurs points de vue et en discutent ; la réflexion est développée ensemble.
6. Interrelations : Le contexte dans lequel chacun peut exprimer ses propres opinions et le respect des idées des autres sont encouragés, ce qui développe une atmosphère de confiance où les forces et les faiblesses sont mises en évidence.
7. L'environnement physique : Créez un environnement émotionnel de confiance et un espace physique pour stimuler la culture de la pensée, comme une salle de classe, un laboratoire ou un atelier.
8. Attentes : Établir un "menu" pour que les apprenants connaissent les objectifs d'apprentissage afin qu'ils puissent se concentrer sur ce à quoi ils doivent réfléchir.

4.1.5. Méthodologies éducatives

Les principes clés qui décrivent la méthodologie STEAM sont l'apprentissage significatif, la motivation des élèves, l'apprentissage coopératif et la pensée critique.

4.1.5.1. APPRENTISSAGE SIGNIFICATIF

La société actuelle se caractérise par une énorme quantité de contenu et est connue comme l'ère de la communication. En revanche, l'esprit humain est contraint de traiter un grand nombre de données et doit changer et évoluer à grande vitesse. Le mécanisme d'apprentissage par excellence est l'apprentissage significatif, tant en classe que dans la vie de tous les jours. Les experts soulignent deux conditions pour qu'un apprentissage significatif ait lieu :

- Attitude d'apprentissage significative de la part de l'apprenant, c'est-à-dire une prédisposition.
- Présentation du matériel significatif : présente une relation logique qui permet une interaction de la part de l'apprenant.

4.1.5.2. LA MOTIVATION ET SON IMPORTANCE

Du point de vue du processus d'enseignement et d'apprentissage, la motivation fait référence à la volonté d'apprendre et à l'intérêt que l'apprenant porte à son propre apprentissage ou aux activités qui y conduisent.

Du point de vue des étudiants, deux types de motivations doivent être pris en compte : les motivations intrinsèques, qui sont inhérentes à leur personnalité, et les motivations extrinsèques, qui apparaissent à travers le processus d'enseignement et d'apprentissage mené par l'enseignant.

Un autre aspect à prendre en compte est le contexte familial ou culturel. L'enseignant doit gérer l'ensemble du processus de manière à ce que les objectifs puissent être atteints, en fournissant des stratégies pour aborder les différentes tâches, ce que l'on appelle la motivation à l'accomplissement.

Voici quelques astuces pour motiver les élèves :

- Développer la motivation intrinsèque : activités intéressantes pour les élèves, utilisation du facteur de surprise, utilisation de jeux.
- et activités, variété dans l'organisation et la structure des cours.
- Donner aux élèves le rôle principal.
- Éviter de donner trop d'importance à l'évaluation.
- Transmettre l'auto-motivation aux étudiants.
- Utiliser des concepts nouveaux : ressources technologiques et TIC.

En résumé, les experts affirment que la motivation est le moteur qui nous pousse à agir et à atteindre nos objectifs. La motivation augmente également l'effort et la persévérance dans les tâches, conduit à l'initiative des étudiants, améliore leurs compétences et leurs performances.

4.1.5.3 L'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF

Johnson & Johnson (1999), considérés comme les pères du terme apprentissage coopératif, le définissent comme "l'utilisation didactique de petits groupes dans lesquels les étudiants travaillent ensemble pour maximiser leur propre apprentissage et celui des autres".

Les mêmes auteurs affirment que l'apprentissage est l'apanage des élèves et qu'il requiert leur participation directe et active. Il s'obtient en travaillant de manière coopérative pour atteindre des objectifs communs.

Il faut savoir que le travail en groupe n'est pas un apprentissage coopératif. Pour qu'il en soit ainsi, les auteurs affirment que les 5 éléments suivants sont nécessaires :

- Interdépendance positive : les enseignants fixent une tâche claire et un objectif commun, de sorte que les efforts profitent à tous les membres du groupe. Générer l'engagement de tous, le succès et l'échec dépendent du groupe.
- Responsabilité individuelle et collective : chacun est responsable de sa tâche au sein du groupe et de la réalisation des objectifs. Les performances de chaque apprenant sont évaluées afin d'identifier ceux qui ont besoin de plus d'aide et les membres sont responsabilisés.
- Encourager l'interaction : les élèves s'encouragent mutuellement à réussir en partageant leurs ressources, en se félicitant de leurs résultats et en s'entraidant, ce qui, à l'avenir, constituera un soutien dans l'environnement scolaire.
- Compétences interpersonnelles et d'équipe : tous les membres doivent apprendre et être motivés pour exercer des compétences en matière de leadership, de prise de décision, de communication et de résolution des conflits.

4.1.6 Évaluation

Lorsque nous parlons du travail de l'enseignant, il est important de souligner que derrière chaque activité, il doit y avoir une évaluation. Il est également nécessaire de faire la différence entre l'évaluation et la notation. On pense souvent que l'une est synonyme de l'autre, mais ce n'est pas le cas. Il est possible d'évaluer sans noter et c'est précisément à ce moment-là que l'évaluation a le plus d'impact sur l'apprentissage des élèves les plus jeunes.

L'évaluation formative vise à améliorer les processus d'enseignement et d'apprentissage. Son principal objectif est d'obtenir des informations afin d'aider les étudiants à s'améliorer.

Ce type d'évaluation se caractérise par une relation plus étroite entre l'enseignant et l'élève, où le suivi de l'apprentissage de l'élève est recherché. Il présente également de grands avantages pour l'apprentissage des élèves : motivation et implication accrues, responsabilité de leur apprentissage, aide de l'enseignant à détecter leurs difficultés et à adapter les séances futures en fonction de leur compréhension, etc.

4.2. Guide d'apprentissage - Sciences

PLAN DE LA LEÇON

Bouteilles sensorielles de saison

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	70 minutes
Sujet	La fabrication de quatre bouteilles sensorielles, une pour chaque saison, permettra aux élèves de s'intéresser à la science (physique), notamment au magnétisme, tout en leur faisant découvrir les saisons.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	3-6 ans		
Sujet principal	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves apprendront quelles sont les couleurs des quatre saisons et comment ils peuvent représenter chaque saison dans une bouteille sensorielle. Les élèves prévoient, explorent des objets magnétiques et notent les résultats dans un journal ou sur une feuille de travail. 		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Magnétisme et pôles magnétiques Attraction et répulsion 	<ul style="list-style-type: none"> Apprentissage coopératif Constructivisme 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Initier les enfants d'âge préscolaire au concept de magnétisme Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment, en combinant différents objets, ils peuvent créer des bouteilles sensorielles de saison. Encourager les enfants d'âge préscolaire à prédire et à expérimenter avec des objets magnétiques. 		<ul style="list-style-type: none"> Donner aux enfants d'âge préscolaire l'occasion de documenter leurs observations et d'y réfléchir. Pour améliorer la motricité fine des enfants d'âge préscolaire et la coordination entre les mains et les yeux. Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants d'âge préscolaire. 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Objets magnétiques (trombones, rondelles, boulons, vis, cure-pipe) 4 Bouteilles d'eau en plastique ou en verre Huile pour bébé, Colorant alimentaire Baguette magnétique 		<ul style="list-style-type: none"> Fleurs, feuilles, galets, sable, coquillages Paillettes, fausse neige et/ou flocons de neige Pom-poms Entonnoir Journal d'observations 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Commencez par présenter le concept des saisons aux enfants d'âge préscolaire. Montrez-leur des images de la nature à chaque saison.	

	05 minutes	Expliquez aux enfants qu'ils vont fabriquer 4 objets sensoriels. des bouteilles pour chaque saison. Notez leurs idées sur ce qu'ils peuvent inclure dans les bouteilles.	
<i>Activité principale</i>	05 minutes	Vous pouvez ajouter des flocons de neige ou de la fausse neige et des paillettes pour créer un effet hivernal.	
	05 minutes	Pour créer une bouteille sensorielle de printemps, vous pouvez insérer quelques fleurs dans une bouteille d'eau vide.	
	05 minutes	Remplissez une bouteille vide avec du sable, puis ajoutez quelques roches, cailloux et coquillages pour créer une bouteille de sable. la bouteille sensorielle de l'été.	
Exercice d'évaluation			
évaluation	10-15 minutes	Demandez aux enfants quels objets ont bougé lorsqu'ils ont agité la baguette.	Dressez une liste des objets qui ont été attirés par l'aimant. et ceux qui ne l'étaient pas, pour trier les objets magnétiques et les objets non magnétiques
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Les aimants peuvent se pousser ou se tirer dans différentes directions. • Les aimants sont généralement suffisamment puissants pour que vous puissiez en utiliser un pour en déplacer un autre sur le dessus d'une table sans qu'ils entrent en contact. • L'attraction est ce qui se produit lorsque des aimants rapprochent les choses entre elles. • Les aimants se repoussent lorsqu'ils repoussent d'autres objets ou eux-mêmes. 		<ul style="list-style-type: none"> • Recommandations supplémentaires pour les enseignants : https://littlebinsforlittlehands.com/magneticsensory-bouteille/ 	

PLAN DE LA LEÇON

Parties du corps

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	xxx
Sujet	<p>Dans ce plan de cours, vous apprendrez à fabriquer un modèle de poumon qui illustre le fonctionnement du système respiratoire. En suivant les instructions pas à pas, les enfants peuvent créer un modèle de poumon fonctionnel qui montre comment l'air entre et sort des poumons. Ce plan Cette activité interactive peut aider les enfants à découvrir l'importance des poumons dans notre organisme.</p>		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Le thème principal du plan de cours est de présenter aux enfants d'âge préscolaire les parties du corps, en particulier les poumons, et leur fonctionnement.		
Sous-sujets ou concepts clés	<p>Les sous-thèmes du plan de cours comprennent la structure de base et les fonction des poumons. Comment l'air entre et sort des poumons et comment les poumons se déplacent. l'importance des poumons pour notre organisme</p>		
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la structure et la fonction de base des poumons. • Apprendre comment l'air entre et sort des poumons. • Apprécier l'importance de la respiration pour notre corps 			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Grande bouteille en plastique (x2) • Pailles • Ballons 		<ul style="list-style-type: none"> • Ciseaux • Ruban • Argile à modeler 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	<p>Rassembler les enfants et introduire le thème des poumons. Demandez aux enfants ce qu'ils savent des</p>	



		<p>poumons et de la respiration.</p> <p>Expliquez que les poumons sont une partie importante de notre système respiratoire qui nous aide à respirer.</p>	
<i>Activité principale</i>	30 minutes	<p>Construction d'un modèle de poumon</p> <p>Demandez aux enfants de suivre les instructions étape par étape pour créer leur propre poumon.</p> <p>Aider les enfants en cas de besoin et les encourager à travailler en binôme ou en petit groupe.</p> <p>Après que les modèles ont été complète, faire en sorte que le les enfants les testent en en soufflant dans les pailles et en observant comment les Les ballons à l'intérieur des bouteilles se gonflent et se dégonflent.</p>	<p>Couper le fond d'une bouteille en plastique à environ 2,5 cm de l'extrémité. Il est recommandé de se faire aider par un adulte</p> <p>Cette tâche n'est pas facile à réaliser en raison du caractère tranchant des ciseaux. Insérez deux pailles avec deux ballons dans la bouteille.</p> <p>Assurez-vous que les ballons sont bien collés sur la paille et les deux tiges sont collées l'une à l'autre avec du ruban adhésif. Veillez à ce qu'il n'y ait pas d'air qui s'échappe de l'ouverture de la bouteille. Fixez-la avec du ruban adhésif ou de la pâte à modeler si vous le souhaitez.</p> <p>nécessaires.</p> <p>Faites un nœud à l'extrémité d'un autre ballon et coupez-le en deux horizontalement. Prenez le ballon</p> <p>La moitié du nœud et l'extrémité ouverte s'étendent sur le fond de la bouteille, en la fixant avec du ruban adhésif si nécessaire.</p> <p>Tirez doucement sur le ballon à partir du nœud, ce qui permet à l'air de pénétrer dans les ballons de votre modèle pulmonaire.</p>



			Relâchez le ballon avec le nœud et observez l'expulsion de l'air du modèle pulmonaire.
	10 minutes	Demandez aux enfants de partager leurs observations et ce qu'ils ont appris sur la façon dont l'air entre et sort des poumons. Discutez de l'importance de la respiration pour notre corps et de la manière dont les poumons nous aident à inspirer de l'oxygène et à expirer du dioxyde de carbone.	Posez-leur des questions sur ce qu'ils ont trouvé, par exemple : "Qu'est-ce que c'est ? remarquez-vous à propos de ce modèle ?" ou "Comment cela fonctionne-t-il ?"
Exercice d'évaluation			
évaluation	05 minutes	Discussion avec les enfants	Placez votre main sur votre ventre. Que remarquez-vous ? Lorsque vous inspirez, que ressentez-vous ? Votre estomac se gonfle-t-il lorsque vous respirez ? Pourquoi pensez-vous que cela se produit ?
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none">• Prolongation (10 minutes) <p>Pour poursuivre votre exploration, vous pouvez construire un modèle similaire qui représente les deux poumons. Pour créer ce modèle, vous devrez utiliser deux pailles et deux sacs en plastique. Vous devrez créer une trachée en forme de Y renversé à l'aide de pailles qui ont été collées ensemble avec du ruban adhésif pour assurer l'étanchéité. Les sacs en plastique doivent être collés à l'extrémité de chaque paille en forme de Y. Enfin, demandez aux enfants de souffler dans la paille pour voir les deux poumons se gonfler !</p> <ul style="list-style-type: none">• Conclusion (5 minutes) <p>Résumez les points clés de la leçon et soulignez l'importance de prendre soin de nos poumons en respirant de l'air frais et en évitant de fumer.</p>		<ul style="list-style-type: none">• Article du CT Science Center sur la fabrication d'un modèle de poumon• Aides visuelles telles que des diagrammes du système respiratoire	

PLAN DE LA LEÇON

Compter les trésors de la nature

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	60 minutes
Sujet	Le sujet de ce plan de leçon est une combinaison de sciences et de mathématiques, avec pour objectif d'initier les enfants d'âge préscolaire au concept des nombres par le biais d'activités basées sur la nature.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Initier les enfants d'âge préscolaire au concept des nombres par le biais d'activités basées sur la nature et les encourager à explorer les propriétés des matériaux naturels.		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Introduction aux nombres Compter les objets Explorer les propriétés des matériaux naturels 	<ul style="list-style-type: none"> Trier et classer les matériaux naturels en fonction de leurs différentes propriétés (couleur, forme, etc.) 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Introduire le concept des nombres aux enfants d'âge préscolaire d'une manière ludique et attrayante. Développer la capacité des enfants d'âge préscolaire à compter les objets avec précision. Encourager les enfants d'âge préscolaire à explorer les propriétés des matériaux naturels. 		<ul style="list-style-type: none"> Initier les enfants d'âge préscolaire à des concepts scientifiques de base tels que le tri et la classification des matériaux naturels en fonction de leurs différentes propriétés. Développer la créativité des enfants d'âge préscolaire par le biais d'activités artistiques basées sur la nature 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Espace extérieur avec accès à des matériaux naturels (feuilles, pierres, bâtons, fleurs, etc.) Grande feuille de papier ou de carton 		<ul style="list-style-type: none"> Marqueur ou crayon Petits récipients ou paniers Cartes de chiffres ou chiffres en mousse 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Commencez par présenter le concept des nombres aux enfants d'âge préscolaire. Montrer Demandez-leur des cartes de chiffres ou des chiffres en mousse et demandez-leur s'ils peuvent identifier les chiffres qu'ils reconnaissent.	
	10 minutes	Emmenez les enfants d'âge préscolaire à	

		l'extérieur, dans une zone désignée où ils peuvent accéder à matériaux naturels. Remettez à chaque enfant un petit récipient ou un panier et un marqueur ou crayon de couleur	
	05 minutes	Expliquez aux enfants d'âge préscolaire que Ils participeront à une chasse au trésor dans la nature pour trouver un certain objet. le nombre d'articles. Inscrivez un chiffre sur le récipient ou le panier de chaque enfant (par exemple, 5, 10 ou 15).	
<i>Activité principale</i>	05 -10 minutes	Demandez aux enfants d'âge préscolaire de trouver le nombre d'objets correspondant au chiffre inscrit sur leur récipient ou leur panier. Par exemple, si un enfant a le chiffre "5" sur son récipient, ils doivent trouver 5 pierres ou 5 feuilles	
	05 minutes	Encouragez les enfants d'âge préscolaire à explorer les propriétés des matériaux naturels qu'ils trouvent, tels que le la texture, la couleur et la forme	
	05 minutes	Une fois que les enfants d'âge préscolaire ont a recueilli le nombre requis de les objets, leur demander de compter et de trier leurs trésors sur une grande feuille de papier du papier ou du carton.	
Exercice d'évaluation			



évaluation	10-15 minutes	Observez les enfants d'âge préscolaire pendant qu'ils cherchent et comptent les trésors de la nature.	Posez-leur des questions sur ce qu'ils trouvent et comment ils comptent. Ce projet vous aidera à évaluer leur compréhension des nombres et leur capacité à s'exprimer. la capacité d'identifier et de compter des objets.
Extension	10-15 minutes	Si le temps le permet, vous pouvez également encourager les enfants d'âge préscolaire à créer des motifs ou des dessins à l'aide de leurs matériaux naturels	
Conclusions et recommandations			
<p>Cette activité sur les nombres dans la nature, combinée à la science pour les enfants d'âge préscolaire, est un moyen amusant et engageant d'introduire le concept des nombres, d'encourager l'exploration... des matériaux naturels, et promouvoir la créativité et l'expression par l'art.</p>		<p>Les enseignants peuvent envisager d'intégrer cette activité dans un programme ou un thème plus large basé sur la nature, tel qu'une unité sur les saisons, les plantes ou les animaux.</p> <p>Ils peuvent également donner aux enfants l'occasion de partager et de discuter de leurs découvertes, de leurs observations et de leurs créations avec leurs pairs ou leurs familles.</p>	

PLAN DE LA LEÇON

Exploration des couleurs

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	80 minutes
Sujet	Les élèves s'intéresseront à la science (physique) et plus particulièrement aux couleurs en explorant et en mélangeant les couleurs de base dans le cadre d'activités pratiques.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	3-6 ans		
Sujet principal	Les élèves apprendront quelles sont les couleurs de base et quels sont leurs dérivés. Les élèves prévoient, explorent le mélange de couleurs avec l'eau et notent les résultats sur une feuille de travail.		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Mélange d'additifs • Théorie des couleurs • La roue des couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Termes de couleur • Apprentissage coopératif • Constructivisme 	
Objectifs d'apprentissage			



<ul style="list-style-type: none">• Initier les enfants d'âge préscolaire au concept des couleurs primaires et au mélange des couleurs.• Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment la combinaison des couleurs primaires permet de créer de nouvelles couleurs.• Encourager les enfants d'âge préscolaire à prévoir et à expérimenter le mélange des couleurs.	<ul style="list-style-type: none">• Donner aux enfants d'âge préscolaire l'occasion de documenter leurs observations sur les mélanges de couleurs et d'y réfléchir.• Améliorer la motricité fine des enfants d'âge préscolaire grâce à des activités de peinture et de coloriage.• Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants d'âge préscolaire.
--	--

Matériel nécessaire

<ul style="list-style-type: none">• Récipients ou gobelets remplis d'eau rouge, jaune et bleue• Colorant alimentaire• Gouttes d'eau	<ul style="list-style-type: none">• Filtres à café blancs• Plateau ou assiette• Feuille d'enregistrement• Aquarelle ou tempera
---	---

Plan de la leçon

	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Commencez par présenter le concept des couleurs primaires (rouge, bleu et jaune) aux enfants d'âge préscolaire. Montrez-leur des images ou des exemples concrets d'objets qui sont des couleurs primaires	
	10 minutes	Remplissez les trois tasses ou bocaux avec de l'eau. Etiqueter un gobelet "rouge", un gobelet "bleu" et un gobelet "jaune".	
	05 minutes	Ajouter quelques gouttes de colorant alimentaire rouge dans le gobelet "rouge", plusieurs gouttes de colorant alimentaire rouge dans le gobelet "rouge". gouttes de colorant alimentaire bleu dans le gobelet "bleu" et plusieurs gouttes de colorant alimentaire jaune dans le gobelet "jaune". Mélangez chaque tasse avec une cuillère jusqu'à ce que l'eau soit colorée.	

<i>Activité principale</i>	05 minutes	Placez un filtre à café blanc sur le plateau ou l'assiette. Invitez les enfants d'âge préscolaire à prédire ce qui se passera lorsqu'ils mélangeront les couleurs primaires. Laissez-les faire leurs prédictions.	
	05 minutes	Demandez aux enfants d'âge préscolaire de plonger une extrémité d'un filtre à café dans le gobelet "rouge" et l'autre extrémité dans le gobelet "bleu". Plongez ensuite un autre filtre à café dans la tasse "rouge" et l'autre dans la tasse "bleue". dans le gobelet "jaune".	Les enfants peuvent également utiliser des pipettes pour mélanger les couleurs au lieu de les tremper dans les filtres à café
	05-10 minutes	Placer les filtres à café sur le plateau ou la plaque et les laisser reposer. à sécher complètement	
	10 minutes	Une fois que les filtres à café sont secs, montrez aux enfants d'âge préscolaire comment les couleurs se sont mélangées pour créer de nouvelles couleurs. Demandez-leur d'identifier les nouvelles couleurs qu'ils voient.	Encouragez les enfants d'âge préscolaire à expérimenter le mélange des couleurs en trempant le café dans le différents gobelets et créer leurs propres combinaisons de couleurs.
Exercice d'évaluation			
évaluation	10-15 minutes	Les élèves peuvent documenter leur couleur Observations sur l'expérience d'un Les élèves peuvent utiliser une feuille d'enregistrement, en utilisant des aquarelles ou de la peinture à la détrempe. Ils peuvent ainsi observer	

		comment la fusion de deux couleurs produit une teinte distincte.	
extension	10-15 minutes	Si le temps le permet, demandez aux enfants d'âge préscolaire créer une œuvre d'art en utilisant les filtres à café qu'ils ont colorés. Fournissez-leur de la colle et du papier de construction pour créer un collage ou laissez-les décorer les filtres à café comme ils l'entendent.	
Conclusions et recommandations			
En conclusion, ce plan de cours est basé sur l'expérience des couleurs qui initie les enfants d'âge préscolaire au concept du mélange des couleurs et renforce leur motricité fine, leur créativité et leur expression artistique. En participant à l'expérience et en documentant leurs observations, les enfants d'âge préscolaire peuvent acquérir une meilleure compréhension des propriétés des couleurs et de la manière dont elles interagissent entre elles.		Recommandations supplémentaires pour les enseignants : Pour ce plan de cours, il est recommandé de laisser aux enfants d'âge préscolaire suffisamment de temps pour explorer et expérimenter le matériel, de les encourager à poser des questions et à faire des prédictions, et d'adapter l'activité à différents styles d'apprentissage et à différentes aptitudes.	

PLAN DE LA LEÇON

Routine de jour et de nuit

Résumé			
Date	XXX	Durée totale	60 minutes
Sujet	Les élèves s'intéresseront aux sciences (physique) et plus particulièrement à l'alternance du jour et de la nuit en utilisant les routines quotidiennes.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves apprendront quelles sont les activités qui se déroulent pendant la journée et celles qui se déroulent pendant la nuit. Les élèves apprendront pourquoi il y a du jour et de la nuit sur la Terre. 		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Opposition entre les points de vue des étudiants et des scientifiques Expériences quotidiennes des élèves 	<ul style="list-style-type: none"> Mouvement du soleil et de la terre La forme de la Terre Astronomie 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Formuler leurs idées sur le jour et la nuit et leur alternance répétée 		<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des modèles pour représenter la Terre et son mouvement autour d'elle 	



<ul style="list-style-type: none"> • Décrire l'alternance du jour et de la nuit et comprendre qu'elle est due à la rotation de la Terre sur son axe. 	<p>Percevoir la répétitivité (modèle) du phénomène de l'alternance du jour et de la nuit</p>		
<p>Matériel nécessaire</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur avec accès à l'internet • Deux poupées représentant les deux protagonistes de dessins animés d'une capture d'écran de la vidéo ci-dessous : https://youtu.be/dJz_noKP-Bw 	<ul style="list-style-type: none"> • Globe terrestre • torche • une partie sombre de la salle de classe pour travailler • feuille de travail • colle • ciseaux • tambourin 		
<p>Plan de la leçon</p>			
	<p>Durée de l'accord</p>	<p>Guide</p>	<p>Remarques</p>
<p><i>Échauffement</i></p>	<p>05 minutes</p>	<p>L'enseignant a placé deux poupées représentant les 2 protagonistes du dessin animé de la vidéo qui sera diffusée ensuite, en classe. Les deux poupées vivent dans des pays différents. L'une d'entre elles vit en Grèce tandis que l'autre vit dans un autre pays. en Amérique.</p>	
	<p>10 minutes</p>	<p>Introduction du jour et de la nuit en montrant une vidéo avec Day & Le soir. Ensuite, une brève discussion s'ensuit. Avez-vous déjà vu des feux d'artifice ? Quand voit-on des feux d'artifice, pendant le jour ou la nuit ?</p>	
<p><i>Activité principale</i></p>	<p>05 minutes</p>	<p>Une fois la vidéo terminée, l'enseignant passe au stade de la génération d'idées, où il pose des questions aux enfants pour comprendre leurs idées.</p>	<p>Lorsque la poupée se réveille, l'autre dort encore. Quand il fait jour en Grèce, est-ce le jour ou la nuit en Amérique ? Pourquoi ? Comment pensez-vous que le jour se transforme en</p>



			nuit puis en jour à nouveau ?
	05 minutes	L'enseignant place un globe et un lampe de poche sur un bureau. Demande aux enfants d'identifier la terre et le soleil. Il fait ensuite tourner lentement le globe sur son axe en parlant de la rotation de la terre sur elle-même.	
	05 minutes	L'enseignant expérimente avec le Lampe de poche mettant en évidence différents pays et lieux de la Terre. Posez des questions aux élèves pour les aider à mieux comprendre l'alternance jour/nuit.	Quelle est la partie de la terre où le soleil éclairer ? Est-ce le jour ou la nuit en Grèce ? Le professeur fait tourner le globe à un point où l'Amérique est éclairé & non Grèce. Où le soleil éclaire-t-il maintenant ? Est-ce le jour ou la nuit en Amérique ?
	10-15 minutes	L'enseignant montre aux enfants une feuille de travail contenant des images d'habitudes quotidiennes d'enfants qui sont caractéristiques et facilement reconnaissables de jour comme de nuit. Demandez ensuite aux enfants de découper les images de la feuille de travail et de les coller dans la bonne case.	
Exercice d'évaluation			
évaluation	10-15 minutes	Jeu de rôle "Jour et nuit	Les enfants jouent à un jeu de rôle simulant le phénomène de l'alternance jour-nuit.
		1. L'enseignant répartit les enfants en groupes.	



		<ol style="list-style-type: none">2. Un enfant fait semblant d'être le soleil3. Deux paires représenteront alternativement la terre lorsqu'elles seront tenues dos à dos.4. Les autres enfants seront des "juges".5. Chaque paire tourne rythmiquement sur elle-même tandis que l'on entend le son du tambourin.6. Lorsque le son s'arrête, les paires cessent de bouger et l'enfant qui voit le soleil crie "jour" tandis que l'enfant qui ne voit pas le soleil crie "nuit".7. Les autres enfants, qui jouent le rôle de "juges", vérifient si la paire représente correctement le phénomène.8. Les paires peuvent changer, de sorte que tous les enfants puissent avoir leur tour	
Conclusions et recommandations			
Les enfants ont-ils été capables d'identifier les zones de lumière du jour et d'obscurité sur leur modèle et de les faire correspondre aux parties éclairées et sombres du globe ?		Les enfants ont-ils pu exprimer et demander des idées et des opinions lorsqu'ils travaillaient dans leur groupe ?	



4.3. Guide d'apprentissage -Technologie

PLAN DE LA LEÇON

Vous aimez dessiner ? Vous aimez coller des timbres sur du papier ? Tu aimes les tablettes ? As-tu déjà pensé à utiliser une tablette pour apprendre à écrire un nombre ? Et si tu utilisais la tablette pour t'aider à compter ? Et si tu faisais tout cela ensemble ? :)

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	40 min
Sujet	Compter les nombres à l'aide de la technologie		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 4-6		
Sujet principal	Apprendre à écrire les nombres et à compter		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser efficacement les tablettes Pouvoir accéder aux applications Apprendre les fonctions de base (insérer/supprimer des icônes) 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à identifier les nombres Apprendre à compter Apprendre à écrire les nombres au stylo/stylet 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), analyser le nombre de timbres dont ils ont besoin pour créer et comprendre ce qu'ils doivent faire (comment appliquer le nombre équivalent de timbres). 	<ul style="list-style-type: none"> Démontrer sa connaissance de l'utilisation d'une tablette Reconnaître les nombres Comprendre et appliquer la répétition dans la création des timbres 		
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Enseignant PC / projecteur / électronique Tableau blanc (pour l'évaluation) Tablettes idéalement avec une sorte de stylet Cartes imprimées Boîte pour les cartes 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	3 minutes	Vous aimez dessiner ? Vous aimez coller des timbres sur du papier ? Tu aimes les tablettes ? As-tu déjà pensé à utiliser une tablette pour apprendre à écrire un nombre ? Et si tu	commencez par leur poser ces questions afin de les rendre enthousiastes et désireux d'écouter ce que vous avez à dire....



		utilisais la tablette pour t'aider à compter ? Et si vous faisiez tout cela ensemble ?	
	2 minutes	Apprendre à écrire les nombres et à compter à l'aide de tablettes	Introduire le sujet et le titre de l'activité
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Distribuer les tablettes et les instructions d'utilisation de base	
	20 minutes	Expliquez l'exercice : Les enfants doivent choisir une carte de chiffres dans la boîte, puis copier le chiffre sur leur iPad et utiliser la fonction timbre (ou insérer des emojis) pour créer autant de timbres. Ils peuvent choisir jusqu'à deux nombres chacun. Ils peuvent travailler en groupes selon sur la disponibilité de la tablette	Plusieurs applications sont disponibles pour dessiner et insérer des timbres. Elles doivent être installées au préalable.
	5 minutes	Ils peuvent essayer d'ajouter sur le même dessin un autre nombre et d'ajouter les timbres supplémentaires.	Il s'agit d'une tâche d'extension pour les élèves qui ont terminé la tâche précédente.
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	5 minutes	L'enseignant peut faire le tour des élèves et vérifier qu'ils ont fait ce qu'ils devaient faire et ils sont en mesure de créer le nombre correspondant de timbres	Dans le même temps, le les étudiants peuvent choisir un numéro supplémentaire
		L'évaluation peut se faire en demandant à un élève de venir faire le même exercice sur le PC/tablette de l'enseignant qui est connecté au projecteur de la classe.	
Conclusions et recommandations			
	<ul style="list-style-type: none"> L'enseignant doit être en mesure d'identifier les élèves qui ont rencontré des difficultés lors de l'exercice et de 	<ul style="list-style-type: none"> Il existe des cartes à imprimer et à découper pour préparer la leçon. Vous pouvez les télécharger ici 	

déterminer si cela est dû à un manque de connaissances en matière de comptage ou à l'utilisation de tablettes.	
--	--

PLAN DE LA LEÇON

Saisons

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	60 minutes
Sujet	M4- Saisons		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 3-6		
Sujet principal	Saisons		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la saison mettre les saisons en relation avec vos émotions • apprendre les saisons à l'aide d'appareils PC et savoir les chanter 		
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif des leçons est de créer une base pour l'apprentissage et la reconnaissance des saisons et des émotions. 			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Papier/Colle • Pc et diapositives démonstratives • Couleurs 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	A l'aide de l'ordinateur et de la diapositive de démonstration ("la saison")	
	10 minutes	l'enseignant fait dire à chaque enfant sa saison préférée	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	les enfants apprennent les saisons et les "chansons d'automne" grâce à l'ordinateur	
	20 minutes	heure du cercle : saisons et émotions	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	20 minutes	les enfants sont invités à dessiner leur saison préférée	
Conclusions et recommandations			

<ul style="list-style-type: none"> • Conclusions, les saisons seront mieux mémorisées si elles sont associées à une émotion. • Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris. 	
---	--

PLAN DE LA LEÇON

Quelqu'un peut-il me dire en termes généraux ce qu'il a fait depuis le moment où il s'est réveillé aujourd'hui jusqu'à ce que vous arriviez à l'école ?

Quelqu'un sait-il ce qu'est une routine ? Qu'entend-on par routine quotidienne ? Quelqu'un aime-t-il utiliser Internet pour trouver des photos ? C'est ce que nous allons faire aujourd'hui...

Résumé		
Date	xxx	Durée totale 40 minutes
Sujet	Utilisation de la technologie pour trouver des photos de notre routine quotidienne (logiciel de navigation)	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 6+	
Sujet principal	Identifier une routine quotidienne et rechercher sur le web une photo de cette routine	
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), • Techniques de recherche sur le web • Enregistrement dans un dossier 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre ce qu'est une routine • Identifier les routines quotidiennes de base • Apprendre les techniques de base de la recherche sur Internet (rechercher, sauvegarder, extraire)
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), • Identifier une routine que l'élève effectue quotidiennement • Apprendre à utiliser efficacement le moteur de recherche pour trouver une photo qui illustre la routine quotidienne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable d'associer une routine à une tâche spécifique et à un moment de la journée afin de pouvoir effectuer une recherche efficace, par exemple (matin, après-midi, soir, nuit, se réveiller, se lever, prendre son petit-déjeuner, déjeuner, dîner, aller à l'école, commencer l'école, rentrer à la maison, arriver à la maison, regarder la télévision, faire ses devoirs, aller se coucher). 	
Matériel nécessaire		

<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC • Projecteur / Tableau blanc électronique • Tablettes / PC • Des stylos et du papier pour écrire les routines quotidiennes. 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="774 273 949 398"> <p>in the morning</p> <input type="checkbox"/> I wake up <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> <td data-bbox="949 273 1125 398"> <p>in the evening</p> <input type="checkbox"/> I watch TV <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 398 949 524"> <p>in the afternoon</p> <input type="checkbox"/> I eat lunch <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> <td data-bbox="949 398 1125 524"> <p>at night</p> <input type="checkbox"/> I go to bed <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> </tr> </table>	<p>in the morning</p> <input type="checkbox"/> I wake up <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<p>in the evening</p> <input type="checkbox"/> I watch TV <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<p>in the afternoon</p> <input type="checkbox"/> I eat lunch <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<p>at night</p> <input type="checkbox"/> I go to bed <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<p>in the morning</p> <input type="checkbox"/> I wake up <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<p>in the evening</p> <input type="checkbox"/> I watch TV <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
<p>in the afternoon</p> <input type="checkbox"/> I eat lunch <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<p>at night</p> <input type="checkbox"/> I go to bed <input type="checkbox"/> etc. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					

Plan de la leçon

	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<p><i>Echauffement</i></p>	<p>3 minutes</p>	<p>Quelqu'un peut-il me dire en termes généraux ce qu'il a fait depuis le moment où il s'est réveillé aujourd'hui jusqu'à ce que vous arriviez à l'école ? Quelqu'un sait-il ce qu'est une routine ? Qu'entend-on par routine quotidienne ? Quelqu'un aime-t-il utiliser Internet pour trouver des photos ? C'est ce que nous allons faire aujourd'hui...</p>	<p>commencez par leur poser ces questions afin de les rendre enthousiastes et désireux d'écouter ce que vous avez à dire....</p>
	<p>2 minutes</p>	<p>Montrez-leur une présentation PowerPoint qui leur explique ce que l'on entend par routine générale (matin, après-midi, soir, nuit, réveil, lever, manger, etc.). petit-déjeuner, etc.)</p>	<p>Introduire le sujet et Titre de l'activité</p>
<p><i>Activité principale</i></p>	<p>5 minutes</p>	<p>Montrez-leur comment effectuer une recherche efficace sur le web et comment sauvegarder la photo qu'ils aiment.</p>	<p>une simple recherche suffit. En fonction des connaissances de la classe</p>
	<p>20 minutes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent écrire leur routine quotidienne. • Ensuite, ils doivent utiliser leur PC/tablette pour rechercher et trouver une photo particulière sur 	<p>les étudiants peuvent travailler en groupes en fonction des ressources disponibles et des contraintes de temps</p>

		<p>le web qui montre l'activité/la routine spécifique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils doivent ensuite enregistrer les photos. 	
	5 minutes	L'enseignant rassemblera ensuite toutes les photos et utilisera le projecteur pour en afficher quelques-unes de manière aléatoire, en présentant diverses routines.	L'enseignant doit choisir une routine différente de celle de la étudiant différent
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	5 minutes	Pour chacun d'entre eux, les élèves doivent reconnaître la routine qu'ils démontrent.	
		L'enseignant vérifiera combien de routines les élèves ont pu identifier et combien de photos ils ont pu sauvegarder. Il peut également vérifier la relativité de la routine par rapport à l'activité de l'école. les photos qu'ils ont sauvegardées	
Conclusions et recommandations			
	<ul style="list-style-type: none"> • Il s'agit plutôt d'une leçon anticipée qui pourrait être possible en fonction du niveau de la classe en matière de TIC. • Les élèves peuvent travailler en groupes 	<ul style="list-style-type: none"> • Une solution alternative FACILE à la leçon pourrait consister à montrer différentes routines sur le projecteur de la classe ou sur le tableau blanc, puis à demander aux élèves de venir au tableau et d'entourer la routine correcte. 	

PLAN DE LA LEÇON

Aujourd'hui, tu vas devenir reporter pour notre école maternelle !

Votre mission est de créer une petite vidéo sur un sujet donné et de présenter ensuite votre propre histoire à la classe !

Vous aimez regarder des vidéos ? vous aimez utiliser l'appareil photo de vos tablettes ? Voici votre mission....

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	40 min
Sujet	Utiliser la technologie pour apprendre à connaître les parties du corps		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 4-6		
Sujet principal	Reportage sur les parties du corps		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser efficacement les tablettes • Pouvoir accéder à des applications spécifiques • Analyser une partie du corps / un sens 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à identifier les sens • Apprendre à identifier les différentes parties du corps • Apprendre les fonctions de base (prendre une photo, enregistrer, récupérer) 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), • Analyser et comprendre ce qu'est chaque sens et quelle partie du corps doit être utilisée. • Capacité à présenter leur histoire à la classe 		<ul style="list-style-type: none"> • Analyser le sens que l'enseignant explique • Création d'une vidéo • Évaluer les résultats de leurs choix de vidéos 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC • Projecteur / Tableau blanc électronique • Tablettes / téléphones intelligents 			
Plan de la leçon			
	La durée	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	2 minutes	Aujourd'hui, tu seras le reporter de notre école maternelle ! Votre mission est de créer une petite vidéo sur un sujet donné et de présenter ensuite votre propre histoire à la classe !	Commencez par leur poser ces questions pour les rendre enthousiastes et désireux d'écouter ce que vous avez à dire....



		Vous aimez regarder des vidéos ? vous aimez utiliser l'appareil photo de vos tablettes ? Voici votre mission.	
	3 minutes	Montrez-leur une présentation PowerPoint sur les cinq grands sens (vue, ouïe, odorat, goût, toucher).	L'objectif principal de cette leçon est d'être capable de trouver la partie du corps que l'enseignant impliquera. L'introduction des sens n'a pour but que d'apporter l'élément de jeu et de découverte
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Distribuer les tablettes et les instructions d'utilisation de base	Assurez-vous qu'ils savent comment prendre une vidéo et la sauvegarder.
	20 minutes	L'enseignant peut adapter cette activité à différents niveaux de difficulté. 1.Niveau : Une présentation très simple montrant les différentes parties du corps 2.Niveau : La présentation peut se limiter à une introduction aux cinq sens. Niveau : Il peut s'agir de courtes vidéos et les élèves doivent deviner de quel sens il s'agit. utilisé dans chaque vidéo 3. Les élèves prendront ensuite leurs tablettes/téléphones intelligents et feront le tour de leur classe pour prendre des photos de la partie du corps équivalente de leurs jouets afin de réaliser leur vidéo.	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	Les élèves doivent retourner dans leur groupe/siège et vérifier leur vidéo pour s'assurer qu'elle est correcte. En cas de problème technique, l'élève doit reprendre la vidéo.	
		L'évaluation de la vidéo peut se faire lorsque l'enseignant demande à l'élève de présenter sa vidéo à la classe. Cela ne devrait pas prendre plus de 2 minutes pour chaque élève. (l'évaluation	

		prendra 2 leçons pour être complétée)	
		L'élève doit avoir pris des photos vidéo des cinq différentes parties du corps que nous utilisons pour la sens (vue, ouïe, odorat, goût, toucher)	
Conclusions et recommandations			
Cette leçon peut être étendue à deux leçons en fonction du nombre d'élèves et du fait qu'ils ont travaillé individuellement ou en groupe.		Pour évaluer leurs connaissances, l'enseignant peut préparer un Kahoot ! pour que tous les élèves puissent participer	

PLAN DE LA LEÇON

Qui sait ce qu'est un détective ? Qui veut devenir détective ? Qui est prêt à faire la leçon d'aujourd'hui dans la cour et à devenir détective en même temps ?

Résumé			
Date	xxx	Durée totale	40 min
Sujet	Utiliser la technologie pour identifier les formes		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 4-6		
Sujet principal	Chasse aux formes - Reconnaître les formes qui nous entourent		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser efficacement les tablettes • Pouvoir accéder à des applications spécifiques • Analyser une forme pour déterminer où la trouver 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à identifier les formes • Apprendre les couleurs de base • Apprendre les fonctions de base (prendre une photo, enregistrer, récupérer) 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), analyser les photos ORIGINALES et comprendre ce qu'ils doivent faire (comment trouver les mêmes formes et prendre une photo). 		<ul style="list-style-type: none"> • Analyser les photos ORIGINALES afin de deviner où trouver les formes • Démontrer sa connaissance de l'utilisation d'une tablette • Reconnaître les formes et les couleurs • Comparaison de la photo ORIGINALE et de la photo prise 	
Matériel nécessaire			

<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC / projecteur / électronique • Tableau blanc • Tablettes / téléphones intelligents 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	3 minutes	Qui sait ce qu'est un détective ? Qui veut devenir détective ? Qui est prêt à faire la leçon d'aujourd'hui dans la cour et à devenir détective en même temps ?	commencez par leur poser ces questions pour les rendre enthousiastes et désireux d'écouter ce que vous avez à dire....
	2 minutes	Chasse aux formes - Reconnaître les formes qui nous entourent	Introduire le sujet et le titre de l'activité. Les élèves peuvent être répartis en groupes de 2 à 3 personnes.
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Distribuer les tablettes et leur utilisation de base instructions	Assurez-vous qu'ils savent comment prendre une photo et la sauvegarder.
	20 minutes	L'enseignant doit faire le tour de la cour pour trouver des objets de formes différentes. Un carré, un cercle, un triangle et un rectangle. Vous devez prendre une douzaine de photos des formes que vous trouverez dans la cour et les stocker dans un album sur les iPads ou les afficher dans le projecteur de la classe. Les triangles sont généralement les plus difficiles à trouver, mais vous pouvez en trouver dans les rayons des voitures et des vélos. Les carrés et les rectangles se trouvent sur les balustrades et les plinthes des porches. Les cercles sont partout, par exemple sur les sonnettes des vélos, les extrémités des tuyaux, les roues des millions de jouets que nous avons. Les élèves doivent ensuite faire le tour de la cour avec l'iPad pour trouver ces formes. Une fois qu'ils les ont trouvées, ils doivent passer à l'application "appareil photo" pour les prendre en photo. Ils disposent alors d'une collection de photos de l'enseignant et de leurs propres photos, qu'ils peuvent comparer !	
Exercice d'évaluation			

L'évaluation	10 minutes	retour en classe pour comparer les photos ORIGINALES avec celles prises par les élèves	
		Les élèves doivent être évalués sur la précision de leurs photos, s'ils ont réussi à trouver les formes indiquées, mais aussi sur la proximité de leurs photos réelles avec celles que l'enseignant avait comme ORIGINALES.	
Conclusions et recommandations			
<p>Cette leçon peut être modifiée de plusieurs façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par exemple, en fonction du nombre de tablettes/téléphones intelligents, les élèves peuvent travailler individuellement ou par groupes de 2 ou 3. • L'enseignant peut présenter les formes et permettre aux élèves de trouver et de photographier leurs propres objets. <p>L'enseignant peut souligner au début de la leçon que les photos prises doivent être exactement (niveau de zoom) les mêmes que celles qui ont été montrées au début de la leçon afin d'identifier le degré d'observation des élèves.</p>			

4.4 Guide d'apprentissage - INGÉNIERIE

PLAN DE LA LEÇON

Routine quotidienne

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Les enfants sont encouragés à distinguer le jour de la nuit et, surtout, à comprendre la routine quotidienne de ces deux moments de la journée.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Développer le concept des aspects cardinaux et ordinaux des nombres naturels		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Les planètes. • Fonctionnement du système solaire Forme et taille des planètes. • Quand le soleil est là, c'est le jour, quand la lune est là, c'est la nuit. 		
Objectifs d'apprentissage			
Grouper l'idée que les enfants se font de la alternant le jour et la nuit. Décrire le mouvement de la terre par le jeu			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Ballons • Carton • Colle • Crayons de couleur • Ordinateur avec internet 			
Plan de la leçon			
	La durée	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Nous commencerons par montrer un l'image du soleil et de la lune en expliquant que l'un représente l'autre. le jour et l'autre la nuit	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Dans une situation imaginaire, il y a deux enfants de deux parties différentes du monde, l'une dort et l'autre va à l'école. Il peut	

		expliquer comment il est pas toujours la nuit dans les pays.	
	10 minutes	Jeu didactique - l'enseignant demande aux enfants de placer le nombre indiqué de balles du panier sur le tapis.	
	10 minutes	L'enseignant, à l'aide d'une lampe flash, reproduit le mouvement du soleil et l'explique.	
	10 minutes	Après avoir expliqué les imaginaires, l'enseignant posera quelques questions pour savoir quelles idées les enfants ont développées.	
	10 minutes	L'enseignant montrera la diapositive des routines quotidiennes et les enfants devront identifier celles qui appartiennent à la nuit et celles qui appartiennent au jour.	
Exercice d'évaluation			
		Jeu en équipe, deux équipes, l'une représentant le jour et l'autre la lune, les enfants devront dessiner la routine quotidienne qu'ils préfèrent à ce moment de la journée.	
Conclusions et recommandations			
	<ul style="list-style-type: none"> • Grâce à des jeux manuels et robotiques, les enfants doivent pouvoir expliquer la différence entre le jour et la nuit et la routine quotidienne de chaque moment. • Nous recommandons aux enseignants d'approfondir le sujet, notamment en laissant l'enfant faire preuve d'imagination. 		

PLAN DE LA LEÇON

Saisons

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	M4- Saisons		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	Groupe d'âge : 3-6		
Sujet principal	Saisons		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la saison mettre les saisons en relation avec vos émotions • apprendre les saisons à l'aide d'appareils PC et savoir les chanter 		
Objectifs d'apprentissage			
L'objectif des leçons est de créer la base de l'apprentissage et de la reconnaissance de la saison et les émotions			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Papier/Colle • Pc et diapositives démonstratives • Couleurs 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Echauffement</i>	10 minutes	A l'aide de l'ordinateur et de la diapositive de démonstration la saison	
	10 minutes	l'enseignant fait dire à chaque enfant sa saison préférée	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Les enfants apprennent les saisons et les "chansons d'automne" grâce à l'ordinateur.	
	20 minutes	heure du cercle : saisons et émotions	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	20 minutes	Les enfants sont invités à dessiner leur saison préférée	
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusions, les saisons seront mieux mémorisées si elles sont associées à une émotion. • Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des 			

groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris.	
---	--

PLAN DE LA LEÇON

Chiffres

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Module 4- Les nombres		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Apprenez à reconnaître les chiffres en jouant à la fois manuellement et en utilisant la fonction ordinateur		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les nombres dans un contexte • Apprendre à compter correctement jusqu'à 10 • Reconnaître les nombres pairs dans un ensemble de nombres 		
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif des leçons est de reconnaître les nombres à l'aide de rubans, de dessins et de l'ordinateur. 			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Aquarelle • Papier • PC et diapositives de présentation • Crayons de couleur • Ballons • Objets avec lesquels les enfants peuvent jouer en comptant 			
Plan de la leçon			
	La durée	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	A l'aide de l'ordinateur et de la diapositive de démonstration expliquer les chiffres	
	10 minutes	L'enseignant demandera aux enfants de dessiner leurs petites mains et de compter leurs doigts ensemble.	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	L'enseignant donne à chaque enfant des objets et chaque enfant dira combien il y en a	

	10 minutes	Chaque enfant devra prendre la quantité de ballons en fonction de son âge. sur le chiffre indiqué par l'enseignant	
	10 minutes	L'enseignant montrera à nouveau les nombres sur l'ordinateur et les enfants devront les classer du plus petit au plus grand.	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	L'enseignant forme un cercle et attribue à chacun un numéro. Lorsque l'enseignant prononce un numéro, les enfants qui ont ce numéro doivent sauter et frapper dans leurs mains.	
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusions : par le biais de jeux, d'aptitudes manuelles et de la technologie, les enfants devront apprendre à reconnaître les nombres et à les écrire correctement. • Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris. 			

PLAN DE LA LEÇON

Parties du corps

De quelles parties mon corps est-il composé ?

Résumé			
Date		Durée totale	75 minutes
Sujet	Parties du corps		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Les élèves apprennent le nom des parties de leur corps et leur emplacement. Les élèves apprennent à comprendre les similitudes et les différences des parties du corps entre eux et leurs camarades de classe.		
Sous-thèmes ou concepts clés			
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Expériences quotidiennes des élèves • Les élèves apprennent à se percevoir eux-mêmes, à percevoir les autres et à percevoir l'espace qui les entoure. • Ils apprennent également à différencier l'espace naturel de l'espace corporel virtuel 		<ul style="list-style-type: none"> • Développer la coordination motrice du schéma corporel 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • PC • Papier • Ciseaux • Journal • Cartes 			
Plan de la leçon			
	La durée	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	connaissance mutuelle et explication du laboratoire	
	02 minutes	Introduction d'un nouveau sujet ou poursuite d'une leçon précédente	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	jeu de reconnaissance des parties du corps	
	05 minutes	Danse avec la chanson "Me ! Les enfants imitent le renard.	
	20 minutes	jeu d'ordinateur consistant à toucher les parties du corps mentionnées par le jeu apprend une comptine sur le thème	

		parties du corps en regardant la fille l'enseigner à partir de l'ordinateur	
	20 minutes	dessiner un garçon ou une fille avec toutes les parties du corps	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> exercice de respiration pour apprendre à prêter attention et à sentir toutes les parties du corps discussion : dans quelle partie du corps ressentons-nous des émotions ? 	
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> souligner l'importance de notre corps et de celui des autres Pour l'enseignant : renforcer la corrélation entre le corps et les états émotionnels 			

PLAN DE LA LEÇON

Couleurs et formes

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Module 4 - Couleurs et formes		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	3-6 ans		
Sujet principal	Les enfants participeront à l'activité de groupe en expérimentant les couleurs et les formes et en exprimant leurs préférences.		
Sous-thèmes ou concepts clés	Identifier les couleurs et les formes Savoir discriminer les formes et les couleurs ensemble et savoir les nommer		
Objectifs d'apprentissage			
L'objectif des leçons est de créer le base pour l'apprentissage et la reconnaissance des couleurs de base et secondaires, ainsi que pour la reconnaissance des formes			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Pc et diapositives démonstratives Réticulé Cartes plastifiées avec flèches de couleur Papier 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Avec l'utilisation de l'ordinateur et la diapositive de démonstration expliquer les formes et les couleurs	

<i>Activité principale</i>	10 minutes	L'enseignant fait dire à chaque enfant sa couleur préférée	
	10 minutes	L'enseignant donne des objets à chaque enfant et chaque enfant dit combien il y en a.	
	10 minutes	L'enseignant montrera les formes simples et encouragera les enfants à les reconnaître et les dessiner	
Exercice d'évaluation			
		avec le jeu du filet, les enfants renforcent ce qu'ils ont appris en guidant leurs camarades de classe dans le jeu du filet. se déplacer dans le jeu en le guidant selon les indications de couleur	
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusions : par le biais de jeux, d'aptitudes manuelles et de la technologie, les enfants devront apprendre et reconnaître les couleurs et les formes. • Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris. 			

4.5. Guide d'apprentissage - Mathématiques

PLAN DE LA LEÇON

Routine quotidienne

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Les enfants sont encouragés à distinguer le jour de la nuit et, surtout, à comprendre la routine quotidienne de ces deux moments de la journée.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Développer le concept des aspects cardinaux et ordinaux des nombres naturels		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Les planètes. • Fonctionnement du système solaire Forme et taille des planètes. • Quand le soleil est là, c'est le jour, quand la lune est là, c'est la nuit. 		
Objectifs d'apprentissage			
Grouper l'idée que les enfants se font de la alternant le jour et la nuit. Décrire le mouvement de la terre par le jeu			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Ballons • Carton • Colle • Crayons de couleur • Ordinateur avec internet 			
Plan de la leçon			
	La durée	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Nous commencerons par montrer un l'image du soleil et de la lune en expliquant que l'un représente l'autre. le jour et l'autre la nuit	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Dans une situation imaginaire, il y a deux enfants de deux parties différentes du monde, l'une dort et l'autre va à	

		l'école. Il peut expliquer comment il est pas toujours la nuit dans les pays.	
	10 minutes	Jeu didactique - l'enseignant demande aux enfants de placer le nombre indiqué de balles du panier sur le tapis.	
	10 minutes	L'enseignant, à l'aide d'une lampe flash, reproduit le mouvement du soleil et l'explique.	
	10 minutes	Après avoir expliqué les imaginaires, l'enseignant posera quelques questions pour savoir quelles idées les enfants ont développées.	
	10 minutes	L'enseignant montrera la diapositive des routines quotidiennes et les enfants devront identifier celles qui appartiennent à la nuit et celles qui appartiennent au jour.	
Exercice d'évaluation			
		Jeu en équipe, deux équipes, l'une représentant le jour et l'autre la lune, les enfants devront dessiner la routine quotidienne qu'ils préfèrent à ce moment de la journée.	
Conclusions et recommandations			
	<ul style="list-style-type: none"> • Par le biais de jeux manuels et robotiques, les enfants doivent pouvoir expliquer la différence entre le jour et la nuit et la routine quotidienne de chaque moment. • Nous recommandons aux enseignants d'approfondir le sujet, notamment en laissant l'enfant faire preuve d'imagination. 		

PLAN DE LA LEÇON

Chiffres

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Module 4- Les nombres		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Apprenez à reconnaître les chiffres en jouant à la fois manuellement et en utilisant la fonction ordinateur		
Sous-thèmes ou concepts clés	Identifier les nombres dans un contexte Apprendre à compter correctement jusqu'à 10 Reconnaître les nombres pairs à l'intérieur un ensemble de chiffres		
Objectifs d'apprentissage			
L'objectif des leçons est de reconnaître des numéros par le biais de rubans, de dessins et de l'ordinateur.			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Aquarelle • Papier • PC et diapositives de présentation • Crayons de couleur • Ballons • Objets avec lesquels les enfants peuvent jouer • comptage 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	A l'aide de l'ordinateur et de la diapositive de présentation, expliquez les chiffres.	
	10 minutes	L'enseignant demandera aux enfants de dessiner leurs petites mains et de compter leurs doigts ensemble.	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	L'enseignant donne des objets à chaque enfant et chaque enfant dit combien il y en a.	
	10 minutes	Chaque enfant devra prendre la quantité de	

		ballons en fonction de son âge. sur le chiffre indiqué par l'enseignant	
	10 minutes	L'enseignant montrera à nouveau les nombres sur l'ordinateur et les enfants devront les classer du plus petit au plus grand.	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	L'enseignant forme un cercle et attribue à chacun un numéro, Lorsque l'enseignant dit un chiffre, les enfants qui ont ce chiffre doivent sauter et frapper des mains.	
Conclusions et recommandations			
<p>Conclusions : par le biais de jeux, d'aptitudes manuelles et de la technologie, les enfants devront apprendre à reconnaître les nombres et à les écrire correctement.</p> <p>Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris.</p>			

PLAN DE LA LEÇON

Les mathématiques dans ma vie

Résumé			
Date		Durée totale	90 minutes
Sujet	Mathématiques - Mon quotidien		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	5-6 ans		
Sujet principal	Familiariser les enfants avec les concepts : "plus petit", "plus grand", "égal" à partir d'activités quotidiennes		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Développer les concepts de "moins", "plus", "la même quantité" Reconnaissance des fruits et légumes Développer le concept de "taille des ensembles" 		
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Développer une compréhension des concepts de "plus petit", "plus grand", "égal" Développer la capacité à identifier les points communs et les différences 		<ul style="list-style-type: none"> Amélioration de la compréhension du concept de temps Développer les compétences nécessaires à la préparation d'un repas sain 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> illustrations pour l'échauffement tableaux des activités quotidiennes 		<ul style="list-style-type: none"> fruits, légumes, ustensiles de cuisine feuille de travail 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	Gymnastique par l'image - l'enseignant montre aux enfants des images des exercices qu'ils font. (se tenir sur une jambe, sauter à cloche-pied, s'accroupir, etc.) et les enfants font les exercices.	
<i>Activité principale</i>	5 minutes	L'enseignant discute avec les enfants de leur routine quotidienne, en utilisant différentes perspectives temporelles : ce qu'ils ont déjà fait aujourd'hui, ce qu'ils font maintenant, ce qu'ils feront plus tard	
	15 minutes	Discuter d'autres sujets : <ul style="list-style-type: none"> Mettre en évidence les comportements 	Liste de comportements quotidiens exemplaires : réveil,



		<p>communs à tous les enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classer les illustrations des activités quotidiennes en activités communes et distinctes. • Comparer la taille des ensembles - "moins", "plus", "pareil". 	<p>toilette du matin, petit-déjeuner, arrivée à l'école maternelle, deuxième petit-déjeuner à l'école maternelle, activités à l'école maternelle, déjeuner, jeux des enfants, toilette du soir, dîner, sommeil.</p>
	20 minutes	<p>Jeu de calembours basé sur les illustrations du point précédent avec les activités quotidiennes - les enfants retournent les images, les mélangent.</p> <p>L'enseignant divise les enfants en deux équipes. L'une des équipes dessine l'image et la montre à l'autre équipe. L'autre équipe devine et marque des points</p>	
	3 minutes	<p>Activités finales pour mettre en pratique les concepts de "plus", "moins", "pareil" : Compter les points marqués, déterminer l'équipe gagnante.</p>	
	30 minutes	<p>Préparer ensemble un repas sain - classer les aliments en fruits et légumes, préparer deux salades par deux équipes, goûter.</p>	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	<p>Appréciation ou évaluation</p>	<p>Remplir la feuille de travail : test de compréhension des termes "moins", "plus", "pareil". quantité ; jeux de coloriage selon les instructions de l'enseignant.</p>
Conclusions et recommandations			

- Après ces activités, les enfants sont capables de classer, de compter et d'évaluer la taille des ensembles en se basant sur des activités quotidiennes.
- Les enfants sont également capables de séparer les fruits et les légumes et de préparer un repas sain.

PLAN DE LA LEÇON

Parties du corps

De quelles parties mon corps est-il composé ?

Résumé			
Date		Durée totale	75 minutes
Sujet	Parties du corps		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-6 ans		
Sujet principal	Les élèves apprennent le nom des parties de leur corps et leur emplacement. Les élèves apprennent à comprendre les similitudes et les différences entre les corps. entre eux et leurs camarades de classe		
Sous-sujets ou concepts clés			
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Expériences quotidiennes des élèves • Les élèves apprennent à se percevoir eux-mêmes, à percevoir les autres et à percevoir l'espace qui les entoure. • Ils apprennent également à différencier l'espace naturel de l'espace corporel virtuel 		<ul style="list-style-type: none"> • Développer la coordination motrice du schéma corporel 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • PC • Papier • Ciseaux • Journal • Cartes 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	connaissance mutuelle et explication du laboratoire	
	2 minutes	Introduction d'un nouveau sujet ou poursuite d'une leçon précédente	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Jeu de reconnaissance des parties du corps	
	05 minutes	Danse avec la chanson "Me ! Les enfants imitent le renard.	

	20 minutes	jeu d'ordinateur consistant à toucher les parties du corps mentionnées par le jeu	
	20 minutes	apprendre une comptine sur les parties du corps en regardant la fille l'enseigner à partir de l'ordinateur	
	20 minutes	Dessiner un garçon ou une fille avec toutes les parties du corps	
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10 minutes	Appréciation ou évaluation	<ul style="list-style-type: none"> exercice de respiration pour apprendre à prêter attention et à sentir toutes les parties du corps discussion : dans quelle partie du corps ressentons-nous des émotions ?
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> souligner l'importance de notre corps et de celui des autres Pour l'enseignant : renforcer la corrélation entre le corps et les états émotionnels 			

PLAN DE LA LEÇON

Couleurs et formes

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Module 4 - Couleurs et formes		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	3-6 ans		
Sujet principal	Les enfants participeront à l'activité de groupe en expérimentant les couleurs et les formes et en exprimant leurs préférences.		
Sous-thèmes ou concepts clés	Identifier les couleurs et les formes Savoir discriminer les formes et les couleurs ensemble et savoir les nommer		
Objectifs d'apprentissage			
L'objectif de ces cours est de créer les conditions nécessaires à l'obtention d'un diplôme. base pour l'apprentissage et la reconnaissance des couleurs de base et secondaires, ainsi que pour la reconnaissance des formes			
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • PC et diapositives de présentation • Réticulé • cartes plastifiées avec flèches de couleur • Papier 			
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	A l'aide de l'ordinateur et de la diapositive de démonstration Expliquer les formes et les couleurs	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	L'enseignant fait dire à chaque enfant sa couleur préférée	
	10 minutes	L'enseignant donne des objets à chaque enfant et chaque enfant dit combien il y en a.	
	10 minutes	L'enseignant montrera les formes simples et encouragera les enfants à les reconnaître et à les dessiner.	
Exercice d'évaluation			
		Avec le jeu du filet, les enfants renforcent ce qu'ils ont appris en guidant leurs	

		camarades dans le jeu en fonction des indications de couleur.	
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusions : par le biais de jeux, d'aptitudes manuelles et de la technologie, les enfants devront apprendre et reconnaître les couleurs et les formes. • Recommandation aux enseignants : toujours impliquer les enfants dans des groupes afin que chacun puisse participer et démontrer ce qu'il a appris. 			

4.6. Guide d'apprentissage -Robotique éducative

PLAN DE LA LEÇON

BEEBOT Mat Counting 1-10

Programmons notre premier robot !

Résumé			
Date		Durée totale	2h30- 3h
Sujet	Programmons notre premier robot Bee-Bot ! Les élèves apprendront à gérer et à programmer le robot.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans		
Sujet principal	L'objectif de cette leçon est de réaliser un programme de base avec le robot Bee-Bot. En utilisant les chiffres de 1 à 10		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir confiance en soi pour essayer de nouvelles activités, lancer des idées et parler dans un groupe familial • Découvrez les robots programmables 	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution de problèmes • Apprentissage coopératif • Introduction à la robotique éducative 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Compter de 1 à 10 • Travailler en coopération pour atteindre un objectif 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les fonctions d'un robot BeeBot. • Programmer leur robot Bee-Bot 		
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot Guide de l'utilisateur • Un robot Beebot par groupe • Une planche Beebot par groupe • Un jeu de cartes à utiliser (nombre par groupe) 	<ul style="list-style-type: none"> • Un jeu de cartes de commande Bee-Bot (par groupe) • Un jeu de cartes des rôles de l'abeille robot par groupe • ciseaux • ruban adhésif 		
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Faites participer les élèves en leur demandant de décrire ce qu'ils voient lorsque l'enseignant brandit un Bee-Bot.	L'enseignant peut inviter certains élèves à partager leur réponse. avec un partenaire coudé, puis inviter quelques élèves à partager leur réponse avec la classe.
	15 minutes	Rappelez aux élèves que nous avons besoin d'un programme pour communiquer avec le	L'enseignant peut encourager la classe en posant la question



		robot (dans ce cas, nous utilisons un langage spécial basé sur les flèches).	suivante : Pouvons-nous communiquer avec le robot en utilisant le même langage que celui que nous utilisons entre nous ? Pourquoi pas ? Comment pouvons-nous communiquer avec les robots ? Comment appelle-t-on cette "façon de communiquer" avec les machines ?
	15-20 minutes	Dites aux élèves qu'ils vont apprendre à leur Bee-Bot les nombres de 1 à 10.	si l'enseignant le juge nécessaire, revoir les chiffres de 1 à 10
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Expliquez à la classe que nous allons aider le robot Bee-Bot à compter de 1 à 10. Concevoir un programme et transmettre les instructions au robot.	L'enseignant peut motiver les élèves en leur posant la question suivante. Est-ce que vous veulent que le robot nous aide compter ?
Exercice d'évaluation			
Conclusions et recommandations			

PLAN DE LA LEÇON

Créons l'histoire des saisons

Comment concevoir notre première aventure graphique avec l'application ScratchJr ?

Résumé			
Date		Durée totale	3-4 heures
Sujet	ScratchJr est un langage de programmation pour les enfants à partir de cinq ans. Les enfants créeront leur propre histoire animée interactive. L'histoire décrira les saisons		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	A partir de 5 ans		
Sujet principal	Les élèves réaliseront leur première histoire graphique des saisons de l'année. Ils utiliseront l'application gratuite "Scratch Jr".		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Définition de l'histoire graphique animée 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à utiliser Scratch Jr. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Développer un algorithme à l'aide de blocs ScratchJr 	
--	--	--

PLAN DE LA LEÇON

Quel est le temps qu'il fait ?

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Sciences/études sociales		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	A partir de 5 ans		
Sujet principal	Les saisons et le temps.		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Les quatre saisons et les changements de temps dans l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> Activités typiques pour chaque saison 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les quatre saisons Décrire les changements météorologiques et environnementaux au cours de chaque saison 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les activités typiques de chaque saison 		
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Affiches ou images représentant les quatre saisons Carton coloré 	<ul style="list-style-type: none"> Feuilles de travail ou activités imprimées avec des images d'activités typiques pour chaque saison Crayons ou crayons de couleur 		
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	Accueillir les enfants et introduire le thème des saisons.	Cette étape est cruciale car elle donne le ton de la leçon et crée un environnement positif et accueillant. Saluer les enfants permet de créer des liens et de préparer le terrain pour l'apprentissage.
	10 minutes	Montrer les affiches ou les images représentant les quatre saisons.	Cette aide visuelle fournit une représentation claire des quatre saisons, ce qui facilite la compréhension et la visualisation du concept par les élèves. Il ajoute un élément attrayant à la leçon et encourage la participation active.



	10 minutes	Engagez une discussion en posant des questions telles que : "Savez-vous ce que sont les quatre saisons ? "Savez-vous ce que sont les quatre saisons ?" et "Quels changements remarquez-vous autour de vous au cours des différentes saisons ?".	Cette discussion stimule l'esprit critique des élèves et les encourage à réfléchir à leurs propres expériences et observations. En posant des questions ouvertes, il est possible d'obtenir des réponses diverses et de favoriser un sentiment de curiosité et d'exploration. Cette étape favorise également la communication et améliore la compréhension du sujet par les élèves.
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Donnez à chaque enfant un carton de couleur et demandez-lui de dessiner ou de colorier un objet représentant sa saison préférée.	Cette activité permet aux élèves d'exprimer leurs préférences personnelles et leur créativité tout en explorant le concept des saisons.
	10 minutes	Demandez-leur de partager leur travail avec le reste de la classe, en décrivant ce qu'ils ont dessiné et pourquoi c'est leur saison préférée.	En partageant leur travail avec la classe, les élèves peuvent exercer leurs compétences en matière de communication verbale et s'enrichir des points de vue de leurs camarades sur les différentes saisons.
Exercice d'évaluation			
Conclusions et recommandations			

PLAN DE LA LEÇON

Routines quotidiennes de BEEBOT

Faisons un grand programme

Résumé	
Date	Durée totale 3h- 3h30
Sujet	L'étudiant apprendra à créer un programme plus avancé pour le robot BeeBot. En utilisant les routines quotidiennes
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans
Sujet principal	L'élève apprendra progressivement à créer des programmes plus complexes. Le robot Beebot effectuera les activités quotidiennes des élèves.
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrez les robots programmables • Résolution de problèmes • Exprimer des algorithmes à l'aide d'un langage symbolique (flèches) • Apprentissage coopératif • Introduction à la robotique éducative
Objectifs d'apprentissage	
<ul style="list-style-type: none"> • Travailler en coopération pour atteindre un objectif • Décomposer un "problème" plus important en parties plus petites pour le résoudre plus facilement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exécuter un programme complexe pour le robot Bee-Bot • L'ordre des instructions/étapes d'un programme est important
Matériel nécessaire	
<ul style="list-style-type: none"> • Guide d'utilisation de Bee-Bot • Un robot Beebot par groupe • Une planche Beebot par groupe • Une série de Flashcards de routine par groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Un jeu de cartes de commande Bee-Bot par groupe • ciseaux • ruban adhésif

PLAN DE LA LEÇON

Routines quotidiennes de BEEBOT

Mettons en place un programme de grande envergure !

Résumé		
Date		Durée totale 3h- 3h30
Sujet	L'étudiant apprendra à créer un programme plus avancé pour le robot BeeBot. En utilisant les routines quotidiennes	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans	
Sujet principal	L'élève apprendra progressivement à créer des programmes plus complexes. Le robot Beebot effectuera les activités quotidiennes des élèves.	
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrez les robots programmables • Résolution de problèmes • Exprimer des algorithmes à l'aide d'un langage symbolique (flèches) 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage coopératif • Introduction à la robotique éducative
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> • Travailler en coopération pour atteindre un objectif • Décomposer un "problème" plus important en parties plus petites pour le résoudre plus facilement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exécuter un programme complexe pour le robot Bee-Bot • L'ordre des instructions/étapes d'un programme est important 	
Matériel nécessaire		
<ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot Guide de l'utilisateur • Un robot Beebot par groupe • Une planche Beebot par groupe • Un jeu de Flashcards de routine par groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Un jeu de cartes de commandement Bee-Bot par groupe • ciseaux • ruban adhésif 	

PLAN DE LA LEÇON

Routines quotidiennes de BEEBOT

Mettons en place un programme de grande envergure !

Résumé			
Date		Durée totale	60 minutes
Sujet	Routines quotidiennes		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans		
Sujet principal	Comprendre et organiser les routines quotidiennes		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Gestion du temps Séquençage 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les tâches quotidiennes
Objectifs d'apprentissage			
	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les routines et les tâches quotidiennes courantes. Séquence et organisation des activités dans le cadre d'une routine quotidienne 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le concept de gestion du temps
Matériel nécessaire			
	<ul style="list-style-type: none"> Des cartes illustrées ou des images représentant des activités quotidiennes courantes (par exemple, se brosser les dents, prendre son petit-déjeuner, s'habiller). Grande feuille de papier ou tableau blanc avec marqueurs 		<ul style="list-style-type: none"> Horloge ou minuterie
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Accueillez les élèves et discutez avec eux de leurs habitudes quotidiennes.	Saluer les étudiants et Lancer une discussion sur les routines quotidiennes est un moyen efficace de commencer la leçon avec l'engagement et la participation des élèves.
	15 minutes	Posez des questions telles que "Quelles sont les choses que vous faites tous les jours ?" et "Pourquoi est-il important d'avoir une routine ?".	Poser des questions telles que "Quelles sont les choses que vous faites tous les jours ?" et "Pourquoi est-il important d'avoir une routine ?" favorise l'esprit critique et le développement de l'esprit d'équipe.



			encourage les étudiants à réfléchir à leurs propres habitudes et expériences.
	15-20 minutes	Expliquez qu'aujourd'hui, nous allons apprendre les routines quotidiennes et comment organiser notre journée.	Expliquer que la leçon portera sur les routines quotidiennes et l'organisation de la journée donne aux élèves un objectif et des attentes claires, ce qui les aide à comprendre la pertinence et l'importance du sujet.
<i>Pré-activité</i>	10-15 minutes	Montrez aux élèves les cartes illustrées ou les images de différentes activités quotidiennes. Discutez de chaque activité et demandez aux élèves d'indiquer à quel moment ils effectuent habituellement chaque tâche (matin, après-midi, soir), etc.) Placez les cartes sur la feuille de papier ou le tableau blanc dans un ordre aléatoire.	Cette activité est un moyen efficace d'impliquer les élèves dans les activités suivantes discuter des activités quotidiennes et de leur durée habituelle. Il s'agit d'une L'activité encourage les élèves à réfléchir de manière critique à leurs propres routines et à élargir leur vocabulaire lié aux activités quotidiennes.
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Expliquez qu'il est important d'avoir une séquence ou l'ordre de nos activités quotidiennes. Invitez les élèves à classer les cartes illustrées dans l'ordre correct, en commençant par le moment où ils se réveillent jusqu'à l'heure du coucher.	Cela permet de jeter les bases de l'organisation des cartes illustrées plus tard dans la leçon et aide à les élèves comprennent le déroulement logique d'une journée type.
	15 minutes	Encouragez les élèves à discuter et à partager leurs idées sur l'ordre correct. Guidez les élèves pour qu'ils réorganisent les cartes dans l'ordre	Encourager les élèves à discuter et à partager leurs idées dans le bon ordre favorise l'interaction en classe et l'apprentissage collaboratif.



		correct, en mettant l'accent sur les activités du matin, de l'après-midi et du soir.	Les élèves ont ainsi l'occasion d'exprimer leurs idées, d'échanger des idées et de se faire entendre. idées, et apprendre de l'expérience des L'objectif est de favoriser une meilleure compréhension du séquençage et de fournir une plate-forme pour une communication efficace.
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10-15 minutes	Fournir une feuille de travail ou d'activité avec des images d'activités quotidiennes dans une séquence mélangée. Demandez aux élèves de classer les images dans le bon ordre, en s'appuyant sur leur compréhension de l'enchaînement.	Cette activité encourage les élèves à à faire preuve d'esprit critique et à appliquer leur compréhension des routines quotidiennes pour réorganiser les images.
Conclusions et recommandations			
Passez en revue les principaux concepts abordés dans la leçon sur les routines quotidiennes, l'ordonnancement et la gestion du temps. Discutez de l'importance d'avoir une routine quotidienne et de la façon dont elle nous aide à organiser notre journée. Encourager les élèves à pratiquer leurs propres routines quotidiennes à la maison, en utilisant les compétences qu'ils ont acquises.		Révision des principaux concepts abordés dans la leçon sur les routines quotidiennes, le séquençage et la gestion du temps est essentielle pour renforcer l'apprentissage et s'assurer de la qualité de l'enseignement. compréhension. En discutant de l'importance d'avoir une routine quotidienne, les élèves sont en mesure de relier les concepts à des situations de la vie réelle et de comprendre comment cela les aide à organiser efficacement leur journée. Encourager les élèves à pratiquer leur propre Les routines quotidiennes à la maison leur donnent les moyens de appliquer les compétences acquises au cours de la leçon, promouvoir l'indépendance et la gestion du temps en dehors de la salle de classe. Cela permet également de personnaliser et d'adapter les routines en fonction des préférences et des besoins individuels.	

PLAN DE LA LEÇON

Intelligence artificielle (IA)

Vous voulez voir comment vos dessins prennent vie ?

Résumé			
Date		Durée totale	120 minutes
Sujet	Introduction à l'intelligence artificielle et à ses limites à l'aide de parties du corps		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	5 ans		
Sujet principal	Initier les élèves au concept d'intelligence artificielle. Utiliser une application qui permet d'animer automatiquement des personnages dessinés à la main par des enfants.		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> Exemples d'IA Définition et limites de l'IA 		<ul style="list-style-type: none"> Concept de dessins animés
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Exemples quotidiens d'IA (adaptés à l'âge des élèves) Définition et limites de l'IA (adaptées à l'âge des élèves) 		<ul style="list-style-type: none"> L'IA est conçue par des personnes et nous aide dans notre vie quotidienne. L'IA ne remplace pas les personnes Concept d'animation d'un dessin/apprentissage de l'utilisation d'une application d'IA 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> Tablette ou smartphone avec appareil photo et accès à Internet Cartes en papier ou en carton de différentes couleurs 		<ul style="list-style-type: none"> Feutres de couleur Crayons de couleur ciseaux 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	10 minutes	Demander : Que pensez-vous qu'il se passe lorsque quelqu'un demande une chanson à son téléphone portable ou à son assistant virtuel ? Qui joue la chanson ?	L'enseignant peut utiliser le téléphone portable pour demander différentes chansons (de préférence des chansons que les enfants connaissent bien).
	5 minutes	L'IA a ses limites (elle ne pourra jamais remplacer une personne physique).	Faire échouer l'assistant virtuel dans le choix de la chanson (éviter de vocaliser, de parler vite, de donner une commande confuse).
	5 minutes	Demandez-leur s'ils aimeraient que leurs	Expliquez que nous allons utiliser une IA pour



		dessins du corps humain bougent ou s'animent.	animer nos propres dessins du corps humain.
	10 minutes	Révision des principales parties du corps à dessiner : jambe, pied, bras, main, poitrine, tête et visage.	Le logiciel doit distinguer clairement ces parties afin d'effectuer l'animation correctement.
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Définition de l'IA (adaptée à l'âge des élèves)	Définition IA : Capacité d'un ordinateur, d'un appareil ou d'un robot à fournir une solution ou à répondre à une question en simulant le cerveau humain.
	10-15 minutes	Discussion principale : Exemples quotidiens d'IA (adaptés à l'âge des élèves)	Assistant virtuel, voiture à stationnement automatique, systèmes de reconnaissance faciale, etc. Faites remarquer aux élèves que l'IA est une simulation de l'intelligence humaine et que derrière ces mécanismes se cache le travail antérieur de personnes réelles.
	30 minutes	Activité guidée : 1. Dessinez un corps humain sur le carton coloré (pas blanc). Le carton et le feutre utilisés doivent être similaires. 2. Ouvrez l'application et scannez le dessin (en utilisant le guide fourni par l'application elle-même). Note : Diviser la classe en groupes de travail de 4 personnes (plus ou moins).	Comme on peut le constater, l'application n'est pas en mesure de différencier correctement les parties du corps (elle ne fait pas la distinction entre le papier et le dessin). L'IA ne fonctionne pas dans toutes les circonstances, elle a ses limites, alors que les humains sont capables de faire la différence entre le dessin de l'enfant et le carton.
	30 minutes	3. Dessinez à nouveau un corps humain (cette fois sur du carton ou du papier blanc) et coloriez-le dans des tons foncés.	Dans ce cas, l'IA (logiciel) a collecté (scanné) notre dessin, traité correctement toutes les parties du corps et réalisé une animation avec notre



		<p>4. Faites remarquer aux élèves que les articulations du corps humain doivent être clairement différenciées et séparées.</p> <p>5. Chaque élève doit montrer son animation à son groupe de travail. Si une animation n'est pas très réussie, laissez les enfants s'entraider pour trouver et résoudre le problème</p>	<p>dessin.</p> <p>Promouvoir le travail en équipe afin que les étudiants s'entraident pour utiliser l'application et corriger les dessins.</p>
<i>évaluation</i>	30 minutes	<p>Evaluation de l'évaluation</p> <p>L'objectif de cette leçon est de présenter aux élèves le terme d'intelligence artificielle et ses caractéristiques.</p>	<p>Les élèves ont pu utiliser un logiciel d'intelligence artificielle pour réaliser une animation de leurs propres dessins du corps humain.</p> <p>Grâce à cette leçon, les élèves devraient apprendre ce qu'est l'IA, plusieurs exemples et ses caractéristiques de base.</p>
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	10-15 minutes	<p>Concept d'animation d'un dessin/apprentissage de l'utilisation d'une application d'IA : Chaque groupe de travail doit présenter ses animations au reste de la classe. Dans chaque animation, toutes les parties du corps doivent être parfaitement définies.</p> <p>Définition et exemples quotidiens d'IA : chaque groupe doit être en mesure de donner un exemple d'IA et de l'expliquer (avec ses propres mots) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonctionnement de l'AI : l'AI simule le cerveau humain et son mode de pensée. • L'IA est créée par l'homme <p>Limites et objectifs de l'IA : Chaque groupe doit savoir que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'IA ne remplace pas les personnes • L'IA a ses limites (elle ne fonctionne pas toujours, cela dépend des données disponibles). <p>L'enseignant peut aider les élèves à s'exprimer en s'appuyant sur les exemples vus pendant la leçon et en les aidant à s'exprimer.</p> <p>poser les questions appropriées : "Notre application d'IA distingue-t-elle toujours les parties du corps que nous avons dessinées...no....Pourquoi ?</p>	
Conclusions et recommandations			

<ul style="list-style-type: none"> • L'idée de cette leçon est que les élèves se familiarisent avec le concept d'intelligence artificielle. Et qu'ils la ressentent comme un outil positif destiné à nous faciliter la vie. • L'application "Dessins animés" a été choisie parce que les enfants sont fascinés de voir leurs dessins bouger et prendre vie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il est recommandé à l'enseignant d'apprendre à utiliser l'application "Dessins animés" avant d'enseigner à la classe. • Pour faciliter l'accès des élèves à l'application, il est recommandé de créer un code QR gratuit à partir du site web. Lier l'application Dessins animés : https://sketch.metademolab.com/canvas
---	---

PLAN DE LA LEÇON

Notre premier programme informatique

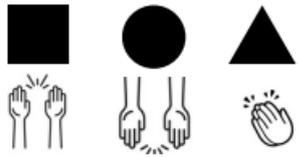
Comment communiquer avec un robot pour qu'il nous comprenne ?

Résumé		
Date	Durée totale 3 heures	
Sujet	Les élèves apprendront, sans ordinateur, les concepts d'algorithme et de programme. Utiliser les couleurs et les formes	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	5 ans	
Sujet principal	Les élèves apprendront pourquoi nous avons besoin d'un programme informatique. Ils apprendront à écrire, interpréter et analyser des algorithmes et des programmes simples. Tout cela en utilisant les formes et les couleurs	
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qu'un algorithme et à quoi sert-il ? Exemples d'algorithmes • Pourquoi devons-nous développer un programme informatique ? • Exprimer des algorithmes à l'aide d'un langage symbolique. 	
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> • À quoi sert un algorithme et comment l'appliquer à une action quotidienne ? • Qu'est-ce qu'un programme informatique ? • La différence entre algorithme et programme. 	<ul style="list-style-type: none"> • La séquence des instructions est importante dans un algorithme • Il peut y avoir plus d'une solution valide pour effectuer la même action. 	
Matériel nécessaire		
<ul style="list-style-type: none"> • tableau noir • crayons • Crayons de couleur 	<ul style="list-style-type: none"> • des craies de différentes couleurs • feuille de papier • la feuille de travail jointe à cette leçon (une copie pour chaque groupe) 	
Plan de la leçon		
La durée	Guide	Remarques



<i>Échauffement</i>	15 minutes	Nous commençons l'activité en décrivant les actions que nous entreprenons chaque jour. L'idée est que les élèves puissent détecter les actions et les décisions nécessaires à l'accomplissement d'une routine	Par exemple, l'enseignant peut poser des questions sur la routine quotidienne du brossage des dents (ou autre). "Est-ce que tu te brosses les dents ? Pourquoi faut-il se brosser les dents ? Que faites-vous lorsque vous vous brossez les dents ?"
	15-20 minutes	Lancez une discussion pour que les élèves échangent des idées sur le sujet choisi et décident des étapes nécessaires pour mener à bien l'action sélectionnée. Nous guidons les élèves pour définir les instructions et nous les dessinons au tableau.	Si différentes alternatives apparaissent, nous les dessinons séparément pour les analyser. Il peut y avoir différentes alternatives pour parvenir à la même solution. Nous insistons sur le fait que l'ordre des instructions est important
	15-20 minutes	Vérifiez que les tâches énumérées sont correctes. Expliquez aux élèves qu'ils viennent de "concevoir un algorithme" (qui est une liste ordonnée d'étapes permettant d'atteindre un objectif).	Les élèves peuvent mimer les instructions dessinées sur le tableau noir. Inviter les élèves à utiliser leurs propres mots pour décrire ce qu'est un algorithme.
	10 minutes	Passez en revue les couleurs et les formes qui seront utilisées dans l'activité suivante.	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	Revoir le concept d'algorithme et ce à quoi il sert. Souligner qu'il peut y avoir plusieurs algorithmes valables pour obtenir la même solution. L'ordre des instructions est important.	L'enseignant peut répéter l'exercice précédent avec une activité différente pour fixer les concepts.
	10 minutes	Discussion principale : Parfois, nous devons écrire un algorithme qui peut être exécuté	Il est recommandé de renforcer le concept d'algorithme et de programme à l'aide de plusieurs exemples :



		<p>par une machine ou un robot. Mais les robots ne sont pas capables de comprendre les langues humaines (langues naturelles, telles que l'anglais ou l'espagnol).</p> <p>Les algorithmes que nous concevons pour les robots consistent en un ensemble fini et fixe d'instructions que la machine peut exécuter.</p> <p>Les algorithmes écrits de cette manière sont appelés des programmes.</p>	<p>- Vous pouvez utiliser l'algorithme conçu dans l'activité précédente pour expliquer qu'un robot ne comprend pas la instruction "ramasser le brosse à dents pour se brosser les dents".</p> <p>- Lorsque nous voulons que l'aspirateur robot nettoie la maison, nous ne pouvons pas dire "robot nettoie la cuisine". Nous devons leur donner plus de concision commandes</p>
15 minutes	<p>Activités guidées :</p> <p>1. Expliquez que nous allons devenir des robots danseurs. En utilisant trois formes géométriques pour coder les pas de danse : un triangle indique qu'il faut danser. un carré que nous devons lever les deux mains, et un cercle que nous devons tendre les deux bras vers le bas.</p> <p>2. Divisez la classe en groupes de 3 à 4 personnes. Attribuez une couleur à chaque groupe.</p>		<p>- Ce code de danse est un proposition.</p> <p>- Une musique de fond peut être diffusée</p>
15-20 minutes	<p>3. Dessinez quelques séquences au tableau (une combinaison de couleurs et de symboles) et aidez la classe (les robots) à exécuter la danse correspondante.</p> <p>Répétez cet exercice autant de fois que nécessaire pour que les élèves comprennent bien le programme.</p>	<p>Par exemple, on pourrait dessiner ●▲▲▲■ et, ce qui signifie que l'"équipe rouge" doit tendre les bras vers le bas, puis l'"équipe bleue" frapper deux fois dans ses mains, puis l'"équipe jaune" frapper deux fois dans ses mains, et enfin l'"équipe rouge" tendre les bras vers le haut</p>	



	15-20 minutes	4. Distribuez la fiche de travail 1, à résoudre par équipe. Elles doivent associer avec des flèches les quatre séquences de figures avec leur danse correspondante (chaque groupe avec sa couleur).	<p>La solution de l'exercice est (la couleur dépend de chaque) :</p>
	15 minutes	5. Après avoir rempli la feuille de travail, nous la partageons avec la classe pour qu'elle soit corrigée.	Si certains groupes n'ont pas résolu les tâches correctement, nous analysons leurs réponses ensemble pour identifier les erreurs et les résoudre.
	30 minutes	6. Chaque groupe doit définir une chorégraphie (impliquant tous les "groupes de robots") et la dessiner sur une feuille de papier en utilisant le langage des chiffres. 7. Une fois les chorégraphies conçues, elles sont écrites une à une au tableau. La classe entière doit exécuter chaque chorégraphie en suivant les étapes décrites par les figures.	Essayez d'avoir au moins un symbole de la couleur de chaque dans chaque chorégraphie. Pour que tous les groupes disposent d'une pas à la danse.
	10 minutes	8. Posez la question suivante : "Quelles différences trouvez-vous entre la façon dont nous parlons avec nos amis et la façon dont nous parlons avec les autres ? des robots danseurs ?".	Nous orientons la discussion vers conclure que dans cette activité les robots (étudiants) n'ont pas été en mesure d'utiliser des (lever les bras, donner une paume, etc.). Ils n'ont eu à utiliser que trois formes géométriques de couleurs différentes
	10-15 minutes	9. Expliquez aux élèves que nous ne peuvent pas utiliser la même langue communiquer avec les gens comme nous le faisons	Dans ce cas, les élèves ont joué le rôle de robots exécutant (chorégraphiant) un programme (formes géométriques colorées).

		avec un robot. Les robots ne comprennent pas le langage naturel tel que "tapez des mains" ou "levez les bras". Pour communiquer avec les machines/robots, nous devons utiliser un langage spécial (dans notre cas, des formes géométriques colorées) que l'on appelle des programmes.	
<i>évaluation</i>	30 minutes	Appréciation ou évaluation L'objectif de cette leçon est de présenter aux élèves les concepts d'algorithme et de programme. A quoi ils servent et quelle est la différence entre eux.	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves devraient être capables d'utiliser un algorithme pour effectuer une action quotidienne. • Exprimer des algorithmes à l'aide d'un langage symbolique (Programme) • Les élèves doivent travailler en coopération pour résoudre le problème posé.
Exercice d'évaluation			
L'évaluation	<p>Cet exercice d'évaluation peut être réalisé en groupe, en tenant compte du fait que tous les membres doivent participer.</p> <p>Concept d'algorithme et ses caractéristiques :</p> <p>Ils doivent être capables d'exprimer avec leurs propres mots ce qu'est un algorithme et d'en développer un exemple.</p> <p>Ils doivent savoir que l'ordre des instructions est important. L'enseignant peut changer l'ordre de certaines instructions sur l'exemple proposé par les élèves et poser les questions :</p> <p>"Que se passe-t-il si je change l'ordre de ces deux instructions ? Puis-je effectuer l'action correctement en changeant l'ordre des instructions, et pourquoi ?</p> <p>Parfois, il n'y a pas de solution unique pour réaliser la même action. L'enseignant peut proposer aux élèves des exemples alternatifs pour réaliser la même action que celle qu'ils ont déjà proposée.</p> <p>Demandez aux élèves : Mon algorithme est-il également valable pour effectuer l'action proposée ? Pourquoi ?</p> <p>Concept de programme et ses caractéristiques :</p> <p>Les élèves doivent être capables d'exprimer avec leurs propres mots pourquoi nous avons besoin d'un programme informatique. À cette fin, l'enseignant peut demander : "Pouvons-nous utiliser l'algorithme ci-dessus pour communiquer avec un robot ? Quel type d'algorithme devons-nous utiliser pour communiquer avec les robots ?</p>		



	<p>Les élèves ont utilisé le langage symbolique pour écrire un "programme". Chaque participant a collaboré activement et positivement à la réalisation de la fiche de travail et au codage de la danse.</p> <p>Différence entre algorithme et programme :</p> <p>Les élèves doivent savoir quand on a besoin d'un algorithme et quand on a besoin d'un programme. L'enseignant peut poser les questions suivantes : Que doit utiliser mon partenaire s'il veut m'apprendre à dessiner une maison ? un algorithme ou un programme ? et si nous voulons communiquer avec une machine ?</p>
Conclusions et recommandations	
<ul style="list-style-type: none">• L'idée de cette leçon est d'initier les élèves au concept de programmation par le biais d'un sujet familier tel que les formes géométriques et les couleurs.	<ul style="list-style-type: none">• La leçon peut être prolongée en répétant les exercices précédents et en introduisant des tâches plus complexes. Par exemple, en introduisant davantage de formes géométriques associées à de nouveaux pas de danse.

4.7. Guide pédagogique - Arts

PLAN DE LA LEÇON

Bouteilles sensorielles de saison

Résumé		
Date		Durée totale 50 minutes
Sujet	Arts	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans	
Sujet principal	Parties du corps	
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> parties du corps fonctions conscience/appréciation de leur corps 	<ul style="list-style-type: none"> musique, histoires, dessin, coloriage, art des parties du corps
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> Identifier/nommer les parties du corps humain Développer la conscience et le contrôle du corps chez l'enfant Développer la motricité fine et la coordination 	<ul style="list-style-type: none"> Améliorer la mémoire et la concentration Développer leurs compétences linguistiques Renforcer l'estime de soi et la confiance en soi 	
Matériel nécessaire		
<ul style="list-style-type: none"> PC Projecteur / Tableau blanc électronique Système audio et vidéo Grandes feuilles de papier ou feuilles normales + aquarelles/crayons de couleur 	<ul style="list-style-type: none"> Craft Play Learn - https://www.craftplaylearn.com/ifyourehappy-and-you-know-it/ 	
Fiche de travail 1 <i>Source</i> : Grandes feuilles de papier ou feuilles normales + aquarelles/crayons de couleur	Feuille de travail 2 <i>Source</i> : https://www.creatingreallyawesomethings.com/59-hand-foot-print-art-projects ; https://ro.pinterest.com/pin/550916966886601338/	



Plan de la leçon

	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	Si tu es heureux et que tu sais - chanson https://www.youtube.com/watch?v=l4WNrvVjiTw Chantez la chanson avec les enfants et invitez-les à la jouer.	La chanson améliore l'équilibre et la coordination. Il met les enfants de bonne humeur.
<i>Activité principale</i>	5-10 minutes	Expliquez aux enfants qu'aujourd'hui, ils vont réviser les parties du corps. Distribuez aux enfants la feuille de travail 1 et invitez-les à découper les parties du corps. Demandez ensuite aux enfants d'assembler les découpes au bon endroit pour former un corps.	Cette activité est facultative et dépend de la capacité des enfants à découper le papier. Il peut leur falloir plus de 5 minutes pour couper et assembler les pièces. Il aide les enfants à identifier/reconnaître et à placer les différentes parties du corps.
	10-15 minutes	Utilisez le clip vidéo basé sur le livre d'Eric Carle, De la tête aux pieds. (https://www.youtube.com/watch?v=fOIX72g0UdA). -Lecture de la vidéo sans le son et guider les enfants pour qu'ils devinent ce qui se passe dans les images (Je suis un pingouin et je tourne la tête. Peux-tu le faire ? Je peux le faire !). -Repassez la vidéo (avec ou sans les sons, selon le niveau d'anglais des enfants) et encouragez les enfants à la jouer. -Jeu de rôle : Modélisez le dialogue : Vous jouez le rôle d'un animal et les enfants vous répondent : Enseignant : Je suis un pingouin et je tourne la tête. Peux-tu le faire ? Les enfants : Je peux le faire ! -Jeu de rôle (d'abord toute la classe en chœur, puis en binôme) Demandez	Vous pouvez ne sélectionner que quelques animaux et encourager les enfants à ne jouer que 2/3 des dialogues.

		aux enfants de jouer 2 ou 3 des dialogues (pingouin / girafe / buffle / singe / phoque / gorille / chat / crocodile / chameau / âne / éléphant /). Concentrez-vous sur la dernière image : Je suis un garçon/une fille et je peux ... Demandez aux enfants ce qu'ils peuvent faire d'autre.	
	15 minutes	Peinture des mains et des pieds Dites aux enfants qu'ils peuvent faire des choses merveilleuses des choses avec leurs mains et leurs pieds, comme créer de belles peintures d'une manière originale. Vous pouvez leur montrer des exemples. Peignez le dessous des pieds et la paume des mains avec des peintures lavables. Demandez aux enfants de presser d'abord leurs pieds ou leurs mains sur de grandes feuilles de papier, en laissant des empreintes colorées, pour voir comment cela fonctionne. Invitez-les ensuite à penser à quelque chose qu'ils aimeraient faire et à le créer avec leurs mains et leurs pieds.	Assurez-vous que les enfants portent des vêtements adaptés. À la fin de l'activité, assurez-vous d'avoir beaucoup d'eau à votre disposition. les nettoyages. L'art des parties du corps peut aider les enfants à prendre conscience de leur corps. Dites-leur qu'ils peuvent faire des empreintes de tout ce qu'ils imaginent, des fleurs aux animaux ou aux oiseaux. Encouragez-les à combiner les empreintes avec le dessin et la peinture.
	3 minutes	Exposer les travaux des enfants sur le murs de la salle de classe et organiser une galerie d'art.	Organiser un art scolaire une galerie où les enfants présenteront leurs œuvres à leurs parents et à leurs camarades. Vous pouvez également inviter les enfants à prendre des photos et à les combiner dans une vidéo qui sera ensuite téléchargée sur le site de l'école maternelle.
Exercice d'évaluation			
	7 minutes	Les enfants présentent leurs travaux et en discutent avec leurs camarades.	Chaque enfant partage ses idées sur les images de ses camarades dans un environnement favorable et sans jugement.
		<ul style="list-style-type: none"> Participez aux activités que vous planifiez avec les enfants en les observant, en les écoutant et en prenant des notes afin d'évaluer la situation avec précision et d'apporter le soutien nécessaire. Veillez à ce que tous les enfants connaissent le vocabulaire et sa relation avec les parties du corps. 	



		<ul style="list-style-type: none">• Fournir un retour d'information immédiat, détaillé et encourageant, axé sur les performances.• Justifiez toujours vos commentaires en utilisant les critères qui ont été préalablement convenus avec l'enfant (Es-tu sûr que c'est ton genou ? Qu'en penses-tu ?).• Inclure les enfants d'âge préscolaire qui sont plus âgés dans le processus d'évaluation.• Encourager les enfants à exprimer leurs pensées et leurs opinions de manière positive et sans jugement.
Conclusions et recommandations		
<ul style="list-style-type: none">• Les enfants devraient être capables de reconnaître les parties de leur corps, car cela les aidera à commencer à prendre conscience de leur corps.• L'enseignement des parties du corps humain aux enfants répond à leur curiosité. Les expériences d'apprentissage des enfants, leur vocabulaire et leur compréhension des fonctions des parties du corps peuvent tous être améliorés en leur enseignant les parties du corps.		<ul style="list-style-type: none">• En outre, il aide les enfants à se sentir à l'aise avec leur corps et à l'apprécier.• Suivi : Organisez une galerie d'art à l'école où les enfants présenteront leurs œuvres aux parents et à leurs camarades. Vous pouvez également inviter les enfants à prendre des photos et à les réunir dans une vidéo ou un album qui sera téléchargé sur le site de l'école maternelle.• Conformément aux recommandations, observez et contrôlez chaque enfant lorsqu'il participe à des activités. Concentrez-vous sur ce dont ils ont besoin et aidez-les à se corriger. Veillez à ce qu'ils se sentent à l'aise et à ce qu'ils apprécient leur réussite

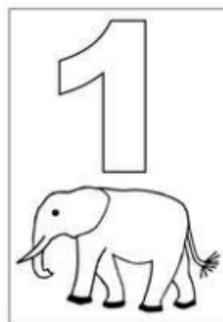
PLAN DE LA LEÇON

Le numéro 1 !

Les mathématiques sont-elles nécessaires pour faire les courses ? Comment un légume gère-t-il son argent ? Comment tes parents font-ils ?

Pouvez-vous imaginer d'autres façons d'utiliser les mathématiques dans la vie quotidienne ?

Résumé		
Date		Durée totale 50 minutes
Sujet	Arts	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans	
Sujet principal	Chiffres	
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> numéros 1 à 5 numéro 1 	<ul style="list-style-type: none"> musique, dessin, coloriage, photographies, sculpture
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le nombre et le chiffre 1 et l'associer à la quantité. Devenir réceptif au rythme des battements 	<ul style="list-style-type: none"> Faire les gestes spécifiques nécessaires pour écrire correctement le chiffre 1. Prendre conscience de la place qu'occupe le numéro 1 dans l'échelle numérique. Pour colorer esthétiquement le chiffre 1 	
Matériel nécessaire		
<ul style="list-style-type: none"> PC Projecteur / Tableau blanc électronique Images (les 3 diapositives) Système audio et vidéo 15 chansons à compter, jeux de doigts et comptines pour les enfants d'âge préscolaire https://childhood101.com/15-preschoolcounting-songs-fingerplays-rhymes/ Chansons à compter pour les enfants d'âge préscolaire https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/counting-songs-for-preschool/ Flashcards avec les chiffres 1-5/ https://tinyurl.com/yv957exb 	<p>Fiche de travail 1</p>  <p>Source : https://ro.pinterest.com/pin/396387204701216060/</p> <p>Feuille de travail 2</p>	



Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	<p>Invitez les enfants à s'asseoir en cercle. Chantez une chanson à compter, comme 5 petits canards, 5 petits singes, 1, 2, 3, 4, 5. Avec la classe, comptez de 1 à 5 plusieurs fois en comptant les doigts et les orteils, en comptant à voix haute ou à voix basse, en sautant cinq fois et en tapant des mains cinq fois. Lorsque vous montrez les cartes flash des nombres, demandez aux enfants de nommer les nombres.</p>	<p>Les enfants peuvent apprendre à compter en avant et en arrière à l'envers des chansons à compter, ce qui peut également contribuer à développer leur sens des mathématiques et des nombres. Ainsi, les enfants s'entraînent à dire les chiffres à l'envers et mémorisent l'ordre des chiffres. Les enfants apprennent qu'un nombre est plus qu'un simple mot puisqu'il représente une valeur lorsqu'ils chantent une chanson sur les 5 exemplaires d'un objet, qui se transforment en 4 lorsque l'un d'entre eux part, puis en 3, etc.</p>
	5 minutes	<p>Frapper des mains sur les rythmes : Demandez aux enfants de fermer les yeux pour écouter. Tout d'abord, montrez</p>	<p>Cette activité aide à les enfants se concentrent et être très attentif à ce qu'ils sont faire. Il pratique la répétition et les travaux sur la mémoire</p>



		<p>comment effectuer une opération de base, d'une ou de plusieurs heures. deux claquements de mains. Demandez ensuite aux enfants d'ouvrir les yeux et de répéter ce que vous venez de faire. Faites de même avec des variations dans les applaudissements de 1 à 5, faites une pause et répétez. Invitez les enfants à répéter ce qu'ils viennent de faire fait. Jouez quelques séries et augmentez lentement les motifs. Vous pouvez le faire fort, puis doux. Vous pouvez le faire lentement puis rapidement.</p>	
<i>Activité principale</i>	10 minutes	<p>Expliquez-leur qu'aujourd'hui, ils vont apprendre ce qu'est le chiffre 1 et qu'ils vont l'écrire. Chasse au trésor : Éparpillez des objets dans la pièce et demandez-leur de trouver le plus grand nombre</p>	<p>Le mouvement le rend plus facile à retenir. L'activité a également S'adresse aux apprenants kinesthésiques.</p>



		possible d'objets identiques. Comptez le nombre d'objets découverts par chaque enfant. L'enfant qui en a le plus gagne. Répétez l'opération pour les autres objets.	
	5 minutes	Montrez aux élèves comment écrire le chiffre 1 en l'air et au tableau. Demandez aux enfants de modéliser le chiffre 1 à l'aide de pâte à modeler ou de lego, puis de placer un objet à proximité (1 jouet / 1 crayon / 1 livre). Les enfants prennent des photos et les rassemblent dans un album de classe sur Numbers	Discutez du nombre avec les enfants et demandez-leur à quoi ressemble le chiffre 1. Encouragez leur imagination (comme une chenille/un poteau, etc.)
	10 minutes	Demandez aux élèves d'écrire le chiffre 1 dans l'air. Donnez aux enfants une feuille de travail (ils peuvent choisir la feuille de leur choix) et invitez-les à colorier le chiffre 1 dans l'air. numéro 1. Demandez aux élèves d'écrire le chiffre 1 dans leur cahier (farine/sable).	Cela activera le Le cortex moteur, qui aide à la rétention et à la compréhension.
	5 minutes	Statues : travail en binôme/jeu de	Les enfants prennent des photos et les assemblent en



		rôle : l'un des enfants est le sculpteur et l'autre le matériau. Le sculpteur doit transformer son partenaire en chiffre 1.	un album de classe sur Numbers.
<i>L'évaluation</i>	10 minutes	Projeter les photos prises. Les enfants présentent leurs statues à leurs camarades et reçoivent leurs commentaires.	Chaque enfant partage ses idées sur les images de ses camarades dans un environnement favorable et sans jugement.

Exercice d'évaluation

Discutez avec les enfants de la forme du chiffre 1 afin qu'ils le reconnaissent lorsqu'ils voient des chiffres. Observez, écoutez et participez aux activités que vous organisez avec les enfants afin d'obtenir une évaluation précise de ce qui se passe et d'apporter votre aide si nécessaire. Assurez-vous que tous les enfants écrivent correctement le chiffre 1 dans le sable/la farine et dans leurs cahiers. Donnez un retour d'information immédiat, spécifique et positif, axé sur les performances. Veillez à toujours justifier vos commentaires. Aidez les enfants à se corriger en recourant aux critères préalablement établis avec eux (Es-tu sûr que le nombre a cette forme ? Qu'en penses-tu ?).

Dans le cas d'enfants d'âge préscolaire plus âgés, faites-les participer à l'évaluation. Donnez également à chaque enfant la possibilité de partager ses idées au sein de son groupe, dans un environnement favorable et sans jugement.

Conclusions et recommandations

- Certains enfants peuvent trouver l'apprentissage, et en particulier les mathématiques, difficile. Selon la recherche, les arts et, en particulier, la musique peuvent donner de l'énergie aux enfants et stimuler leur cerveau, les préparant ainsi à l'apprentissage. Ainsi, la compréhension des mathématiques peut changer radicalement lorsque la musique est utilisée, faisant des mathématiques une expérience plus agréable pour tous.
- Le mélange des deux rend les mathématiques plus agréables pour les enfants et favorise un environnement d'apprentissage plus détendu. En plus d'encourager l'engagement et l'attention pendant les cours, la musique peut également stimuler la mémoire.
- L'ajout de mouvements en frappant dans les mains augmente la coordination œil-main et facilite la mémorisation. La musique associée au mouvement peut aider l'enfant à développer sa force, sa coordination, son équilibre corporel et sa conscience. Enfin, la prise de photos, le dessin, le coloriage et les jeux de rôle sur la sculpture permettent aux enfants de s'exprimer, de donner un sens au sujet et de se l'approprier.
- Dans le cadre des recommandations, observez et vérifiez chaque enfant lorsqu'il écrit le chiffre 1. Concentrez-vous sur ce dont ils ont besoin et aidez-les à se corriger. Veillez à ce qu'ils apprécient leur réussite.

PLAN DE LA LEÇON

"J'ai une petite maison !"

Où habitez-vous ? Aimez-vous votre maison ? Avez-vous déjà imaginé votre maison idéale ? À quoi ressemblerait-elle ? A un carré ou à un rectangle ?

Résumé			
Date		Durée totale	50 minutes
Sujet	Arts		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans		
Sujet principal	Couleurs et formes		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> les formes géométriques (triangles, rectangles, carrés, cercles, demi-cercles, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> couleurs 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et nommer les formes et les couleurs Reconnaître/identifier des formes dans l'environnement. Discuter des caractéristiques des différentes formes. Comparer et opposer différentes formes. 		<ul style="list-style-type: none"> Observer et identifier les formes utilisées pour dessiner/peindre une maison et l'environnement autour de la maison. Utiliser les formes géométriques et les couleurs adéquates pour dessiner une maison et son environnement. Compétences : compétences linguistiques orales, compétences de travail indépendant, capacité à observer et à traduire correctement ce qu'ils visualisent, capacité d'écoute consciente, motricité fine et globale, enthousiasme pour l'apprentissage. 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> PC Projecteur / Tableau blanc électronique Images (les diapositives) Système audio et vidéo Crayons de couleur/crayons de cire/plastique/argile, feuilles blanches, blocs de construction colorés/maquette de maison 		<p>Diapositive 1 : Une maison à la campagne</p>  <p>Source : https://tinyurl.com/4up2hw3b</p> <p>Diapositive 2 : Une maison en ville</p>  <p>Source : https://tinyurl.com/4nu3nbvs</p>	

Diapositive 3 : Une maison dans les montagnes



Source : <https://www.houzz.ie/photos/garageapartment-main-coast-round-window-instairwellphvwvp~372188>

Diapositive 4 : Une maison avec piscine



Source : <https://tinyurl.com/bdh2pyxf>

Diapositive 5 : Un jardin d'enfants



Source : <https://tinyurl.com/4r9ekctk>

Diapositive 6 : Un nouveau jardin d'enfants



Source : <https://www.atlasobscura.com/places/kindergarten-wolfartsweie>

Plan de la leçon

Durée de l'accord

Guide

Remarques



<i>Échauffement</i>	3 minutes	Étendez les formes sur le sol et demandez aux enfants de lever les mains en l'air. Lorsque tout le monde a levé la main, dites : "Touchez/pointez un triangle (vert)". Demandez aux enfants de toucher/pointer le triangle rouge. Répétez l'opération avec chaque forme. Demandez aux enfants comment ils ont identifié chaque figure géométrique pour justifier leur choix.	Cela activera le cortex moteur, ce qui favorisera la rétention et l'apprentissage. L'activité se concentre sur la reconnaissance/identification des formes et de leurs couleurs.
	3 minutes	Forme manquante : Placez quelques formes sur un plateau, recouvrez-les d'une serviette, puis retirez-en une. Découvrez le plateau et demandez aux enfants d'identifier la forme manquante. Encouragez-les à justifier leur choix.	L'objectif de l'activité est d'identifier les formes et leurs couleurs et de nommer les formes manquantes.
	4 minutes	Jeu d'association de formes et de couleurs : Invitez les enfants à explorer les formes avec des blocs de	Ce jeu permet aux enfants de s'entraîner à trier et à associer les couleurs et les formes. Il favorise également les capacités de résolution de problèmes, l'acuité visuelle



		<p>couleurs différentes. Répartissez les enfants par groupes de quatre et faites-les s'asseoir autour d'une table. Posez sur chaque table de grandes feuilles de papier sur lesquelles vous avez préalablement dessiné des formes de couleurs différentes. Distribuez des blocs de couleurs différentes que les enfants doivent associer aux formes dessinées sur les tables.</p>	<p>de la main et le sens de l'écoute. la coordination, la reconnaissance des formes et la motricité fine.</p>
<i>Activité principale</i>	10 minutes	<p>Dessiner et peindre avec des formes : Invitez les enfants à regarder et à observer un modèle de maison/des diapositives avec des maisons. Encouragez-les à observer, analyser et discuter de la maison modèle, de ses principaux éléments et des formes qu'ils identifient.</p>	<p>L'activité développe les capacités d'observation et d'analyse. Elle a également pour but d'inspirer les enfants pour l'activité suivante.</p>
	5 minutes	<p>Demandez aux enfants d'imaginer à quoi pourrait</p>	<p>Les enfants partagent leurs idées avec leurs camarades : Ma maison est à la campagne. Les</p>



		ressembler leur maison idéale et quelles formes et couleurs ils pourraient utiliser.	les fenêtres de ma maison sont comme un carré/ un cercle/ un triangle, etc. Encouragez les enfants à laisser libre cours à leur imagination.
	15 minutes	Donnez aux enfants des feuilles de papier blanc et leur demander de dessiner et de colorier/peindre la maison de leurs rêves en utilisant des formes géométriques.	Les enfants peuvent choisir ce que couleurs/matériaux (crayons de couleur, peintures, pâte à modeler,) pour utiliser ou même combiner les matériaux proposés. Encouragez les enfants à laisser libre cours à leur imagination.
<i>L'évaluation</i>	10 minutes	Organiser une galerie d'exposition d'œuvres d'enfants peintures/dessins. Les enfants présentent leurs produits à leurs camarades et reçoivent leurs commentaires.	Chaque enfant partage ses idées sur la maison de ses camarades dans un environnement favorable et sans jugement.
Exercice d'évaluation			
<p>Observez constamment la classe pour déterminer si tout le monde comprend un concept ou participe à l'activité. Si certains enfants éprouvent des difficultés avec une activité ou un concept, vous pouvez former un petit groupe ou fournir des conseils individuels. Utilisez l'évaluation formative informelle et verbale liée aux performances des enfants.</p> <p>Donnez un retour d'information immédiat. Soyez précis dans vos commentaires et aidez les enfants à corriger une réponse. Demandez aux enfants d'évaluer leur travail : "Comment penses-tu t'en être sorti dans cette maison ? Laissez aux enfants le temps de partager leurs réalisations avec leurs camarades.</p>			
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none">Le thème des formes et des couleurs est vaste et peut inclure diverses activités. Veillez à faire participer les enfants à un éventail d'activités diverses sur les formes pour les aider à intérioriser les concepts : <p>a. chansons chantées : J'ai une petite maison, par G. Zurli - https://www.youtube.com/watch?v=Ke08aV6YpjY</p> <p>b. ou des activités picturales (telles que Peindre avec</p>		<p>c. un album de classe sur les formes Emmenez les enfants faire un "tour des formes" pour qu'ils puissent explorer la classe (ou le jardin d'enfants, si vous avez le temps ; cela pourrait être une session séparée) et trouver des formes. Discutez des formes qu'ils ont trouvées. Ils peuvent également utiliser un appareil photo pour photographier les formes et compiler les images dans un album de classe sur les formes. De plus, demandez aux enfants de dessiner leur propre version de la forme ou de la découper dans un vieux journal, un magazine, etc. pour la mettre dans l'album de la classe.</p>	

<p>formes http://www.athomewithali.net/2012/11/painting-with-shapes.html). L'enseignant crée des triangles, des rectangles, des carrés, des cercles et des demi-cercles en découpant de petites éponges bon marché. Au lieu d'utiliser des pinceaux, les enfants créent des œuvres d'art avec des éponges. L'enseignant organise une galerie où les enfants expliquent leurs peintures et reçoivent les commentaires de leurs pairs.</p>	
--	--

PLAN DE LA LEÇON

Il est temps de ranger vos jouets.

Chaque enfant joue. Aimez-vous jouer ? Nous aussi, nous aimons jouer, mais chaque fois que nous jouons, nous devons ranger. Ranger peut être amusant !

Résumé		
Date		Durée totale 50 minutes
Sujet	Arts	
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans	
Sujet principal	Routine quotidienne	
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> instructions/directions jouets à l'écart rangement 	<ul style="list-style-type: none"> musique et danse commander/trier des jouets se lever / s'asseoir / dessiner / lire / chanter / regarder
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à connaître l'espace qui nous entoure. Réguler leur comportement (faire attention à ranger leurs jouets/ranger). Améliorer les capacités motrices par la musique et la danse (en arrangeant les jouets par la chanson et la danse - le mouvement). 	<ul style="list-style-type: none"> Donnez aux enfants l'occasion de réfléchir à leurs actions (ce qui peut arriver s'ils ne rangent pas). Suivez la ligne logique des événements. Développer des compétences telles que : commander consciemment des jouets, des compétences linguistiques orales pendant le chant, des compétences de travail indépendant, l'écoute active, etc. 	
Matériel nécessaire		
<ul style="list-style-type: none"> PC Projecteur / Tableau blanc électronique Images (les 3 diapositives) Système audio et vidéo Chanson du nettoyage Chanson pour enfants pour le rangement Chansons super simples 	<ul style="list-style-type: none"> Image 1 : L'armoire Image 2 : La pièce Image 3 : A l'école maternelle 	
Plan de la leçon		



	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	Montrez aux enfants les 3 diapositives avec des images de rangement/désordre de l'armoire/de la chambre/du jardin d'enfants. Image 1 : L'armoire Image 2 : La pièce Image 3 : A l'école maternelle Discutez avec les enfants des raisons pour lesquelles nous devrions ranger l'endroit où nous vivons.	Vous pouvez utiliser un PC ou des images imprimées. Commencez à discuter des images en désordre, Encouragez les enfants à faire des suggestions et à révéler les images bien rangées à la fin. Les enfants comparent leurs suggestions par rapport aux images données
	5 minutes	Discutez avec les enfants de ce qu'ils doivent faire après avoir joué avec leurs jouets.	Discutez de ce qui se passera s'ils ne mettent pas leur éloigner les jouets (conséquences : par exemple, trébucher sur des jouets tombés par terre)
<i>Activité principale</i>	5 minutes	Jouez la chanson et encouragez-les à se joindre à vous et à chanter avec vous.	Laisser les enfants découvrir la chanson (musique et images) sans instructions
	10 minutes	Jouez la chanson et encouragez-les à jouer les paroles/mimer les actions.	Le cortex moteur est ainsi activé, ce qui favorise la rétention et la compréhension.
	15 minutes	Invitez les enfants à jeter un coup d'œil autour d'eux et à vérifier si leurs affaires et leurs jouets sont à leur place et là où ils devraient être. Jouez la chanson et invitez-les à ranger tout en chantant la chanson.	Pendant le processus de rangement, réviser avec les enfants comment trier jouets par catégories, couleurs, tailles. En outre, réviser l'enseignement vocabulaire tel que : se lever/s'asseoir/sing/regarder la vidéo/danser. Demandez aux enfants de penser à une action/un code, comme un même représentant "ranger", et négociez une représentation. Vous peuvent jouer à Simon Says avec les activités qu'ils font à l'école maternelle, y compris le rangement (debout/assis). /Dessiner, lire, chanter, regarder une vidéo, etc.)



<i>L'évaluation</i>	10 minutes	Vérifiez (avec l'aide des enfants eux-mêmes) si les enfants ont rangé et mis tout dans leurs boîtes ou étagères ou invitez les enfants à vérifier s'ils ont rangé toutes leurs affaires (en chantant la chanson).	Donner aux enfants des conseils verbaux un retour d'information basé sur le niveau d'accomplissement de leurs tâches, en les aidant à se corriger
Exercice d'évaluation			
<ul style="list-style-type: none">• Vérifiez (avec l'aide des enfants eux-mêmes) si les enfants ont rangé et mis tout dans leurs boîtes ou étagères ou invitez les enfants à vérifier s'ils ont rangé toutes leurs affaires (en chantant la chanson).• Utilisez l'évaluation formative informelle et verbale liée aux performances des enfants en observant, en écoutant et en participant à des expériences avec les enfants. Dans le cas d'enfants d'âge préscolaire plus âgés, faites-les participer à l'évaluation.• Commencez par les instructions. En plus d'expliquer aux enfants ce qu'ils doivent faire (par exemple, ranger toutes leurs affaires dans leurs boîtes en chantant la chanson), vos instructions doivent également inclure la mesure du succès pour chaque enfant (par exemple, avoir tout ordonné et rangé au bon endroit) afin qu'ils puissent également évaluer leur travail.• Vos commentaires doivent être immédiats, spécifiques et positifs, se concentrer sur les performances et aider les enfants à se corriger (Es-tu sûr que ce jouet est à la bonne place ? Qu'en penses-tu ?). Ils se sentiront ainsi en sécurité. Il est également très utile de donner à chaque enfant l'occasion de partager ses idées au sein de son groupe dans un environnement favorable et sans jugement (le début de l'évaluation par les pairs). En réalisant le rôle de la coopération, les enfants apprennent que travailler ensemble les aide à atteindre leurs objectifs, ce qui constitue un retour d'information très efficace.			
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none">• Les enfants ont besoin de routines dans leur vie, qui doivent être correctement insérées dans leur emploi du temps quotidien. En général, les enfants peuvent se familiariser avec les routines quotidiennes par le biais de différents arts, tels que les chansons, le dessin ou les collages (lorsque nous discutons des routines avec eux).• La musique crée un état positif et met les enfants de bonne humeur en réduisant le stress, en augmentant l'attention, en améliorant la concentration, en renforçant la mémoire et en stimulant la motivation. La musique permet aux enfants d'intérioriser le message par la répétition.		<ul style="list-style-type: none">• La répétition permet de s'appropriier le contenu. Les chansons sont contagieuses et leurs enseignements dépassent le cadre de la salle de classe pour se transformer en habitudes de vie.• En guise de recommandations, veillez à ce que les enfants respectent les consignes lorsqu'ils rangent leurs affaires : chanter pour eux-mêmes, faire attention à l'endroit où ils posent leurs jouets et ne pas gêner leurs camarades.	



PLAN DE LA LEÇON

Le printemps arrive !

Le printemps est la façon dont la nature nous dit : "Jouons et apprenons !"

Résumé			
Date		Durée totale	50 minutes
Sujet	Arts		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	4-5 ans		
Sujet principal	Saisons/printemps		
Sous-thèmes ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none"> • saisons • météo • les vêtements qu'ils portent au printemps 	<ul style="list-style-type: none"> • musique, danse, dessin, coloriage, collage, jeu de rôle • défilé de mode avec des vêtements de printemps 	
Objectifs d'apprentissage			
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les saisons sur la roue • Identifier les éléments spécifiques du printemps • Identifier les différents types de temps 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des symboles représentant les types de temps • Pour créer une horloge météo 	
Matériel nécessaire			
<ul style="list-style-type: none"> • PC • Projecteur / Tableau blanc électronique • Système audio et vidéo • Liens vers les roues de saison : https://wordwall.net/resource/10000259/seasons https://wordwall.net/resource/32198159/seasons 		Pour réaliser le collage de l'horloge météo : <ul style="list-style-type: none"> • Carton, attaches en papier, marqueurs, ciseaux, coton/ruban, colle • Assiettes en papier blanc ou cercles en carton blanc • Images de magazines ou photographies illustrant différents types de temps/dessins d'enfants 	
Plan de la leçon			
	Durée de l'accord	Guide	Remarques
<i>Échauffement</i>	5 minutes	Jouez à la roue des saisons avec les enfants et demandez-leur de vous dire quelle saison est représentée sur les images lorsque la roue est en marche. et quels sont les éléments qui caractérisent cette saison. Invitez les enfants à identifier plusieurs éléments du printemps. https://wordwall.net/resource/10000259/seasons	Si la roue n'est pas conviviale, vous pouvez changer de modèle. Demandez aux enfants quelle est leur saison préférée et pourquoi.



		https://wordwall.net/resource/32198159/seasons	
	10 minutes	Jouez de la musique entraînante et invitez les enfants à un défilé de mode, en portant des vêtements ou des accessoires représentant une saison. Demandez aux autres enfants de deviner la saison présentée.	Demandez aux parents de vous aider dans cette activité et faites en sorte que leurs enfants soient habillés en conséquence.
<i>Activité principale</i>	5 minutes	1. discuter avec les enfants du temps qu'il fait au printemps et de l'influence de ce temps sur la façon dont nous nous habillons. 2. Dites aux enfants qu'ils vont fabriquer leur propre horloge météorologique indiquant le temps qu'il fait et qu'ils pourront utiliser à la maison et à l'école maternelle. Ainsi, ils sauront et décideront des vêtements à mettre chaque jour.	L'activité sensibilise les enfants de différents types de le temps et les la façon dont le temps influence notre vie (quels vêtements porter).
	20 minutes	1. Dites-leur qu'ils peuvent dessiner et/ou utiliser des collages. Donnez aux enfants ce dont ils ont besoin pour fabriquer leur horloge météo. 2. Invitez les enfants à faire la base de l'horloge en dessinant un cercle (utilisez une assiette en papier ou du carton). 3. Créez l'horloge météo. Demandez aux enfants de réfléchir à une image ou à une couleur pour décrire le temps (par exemple, le soleil pour les journées ensoleillées, un parapluie pour les journées pluvieuses, un nuage ou un coton pour les journées nuageuses, un arbre penché pour indiquer les journées venteuses ; le	L'activité aide les enfants à développer leur autonomie. Les enfants ont le choix pour fabriquer l'horloge météo (ils peuvent dessiner ou/et utiliser des découpes de magazines pour représenter divers types de temps). L'activité les aide à décider des vêtements qu'ils porteront en fonction du temps.

		<p>bleu pour le froid, le rouge pour les journées pluvieuses, le rouge pour les journées pluvieuses). températures ; rouge - températures chaudes). Dites-leur qu'ils devront également ajouter un symbole de la neige (comme c'est parfois le cas) neige même au printemps).</p> <p>4. Invitez les enfants à diviser leur cercle en sections pour les différents types de le temps.</p> <p>5. Invitez les enfants à faire des dessins ou des coller des images tirées de magazines/de coton représenter différents symboles météorologiques dans les sections de leur cercle.</p> <p>6. Aidez les enfants à créer un flèche/flèche.</p> <p>7. Aidez les enfants à attacher les de la flèche vers les centres de leurs avec des attaches en papier.</p> <p>8. Montrez aux enfants comment indiquer le météo du jour en pointant le sur l'image correcte.</p>	
évaluation	5 minutes	<p>Jeu de rôle : par groupes de deux, les enfants règlent leur horloge et se demandent mutuellement quel temps il fait et quel type de vêtements ils vont mettre. Quel temps fait-il aujourd'hui ? Il fait froid. Alors, mets des vêtements chauds.</p> <p>Modélisez l'activité et encouragez les enfants à</p>	L'activité développe le tour de parole des enfants dans la conversation.

		prolonger leur conversation.	
Exercice d'évaluation			
<p>Observer, écouter et participer à l'activité pour obtenir une évaluation précise de ce qui se passe et aider les enfants lorsqu'ils en ont besoin. Donnez un retour d'information immédiat, spécifique et positif, axé sur les performances.</p> <p>Veillez à toujours justifier vos commentaires. Vérifiez la compréhension des enfants en répondant aux questions suivantes : Chaque enfant a-t-il réussi à fabriquer une "horloge météo" ? / Les enfants ont-ils pu expliquer comment le temps qu'il fait influence la façon dont nous nous habillons ? / Les enfants ont-ils pu dessiner ou utiliser des découpages pour représenter chaque type de temps ? L'enfant a-t-il été capable de maintenir le tour de rôle dans le jeu de rôle ?</p>			
Conclusions et recommandations			
<ul style="list-style-type: none"> • Discutez des différents sons émis par le temps. Utilisez une plaque à biscuits pour faire du tonnerre, un moule à tarte et du riz pour la pluie, et un ventilateur pour le vent. Demandez aux enfants de fermer les yeux et de décrire le type de temps auquel ils pensent que chaque objet ressemble. • Mon histoire : Demandez aux parents de fournir une photo de leur enfant en train de pratiquer une activité printanière en plein air. Demandez à l'enfant de décrire l'activité, le temps qu'il fait et les vêtements qu'il porte, puis intégrez le tout dans une histoire. 		<ul style="list-style-type: none"> • Dites aux enfants qu'ils utiliseront leur horloge météo à la maison pour savoir quels vêtements mettre chaque jour et qu'ils fabriqueront également une horloge météo pour leur classe afin de l'utiliser à l'école. • Dans le cadre des recommandations, observez et vérifiez chaque enfant pendant qu'il fabrique son horloge météorologique et qu'il joue un rôle. Concentrez-vous sur ce dont ils ont besoin et aidez-les à se corriger. Veillez à ce qu'ils apprécient leur réussite 	

5. Phase de pilotage

5.1. Module 2 Sciences

Informations générales			
Date	27.10.2023 et 28.07.2023	Durée totale	1 heure avec les enfants, 40 minutes avec les enseignants
École/ Pays	Akata Makata / Grèce		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	Précolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	5
Module	Module 2- Sciences		
Plan de cours	Routine de jour et de nuit		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur avec accès à l'internet • Deux poupées représentant les 2 dessins animés • vidéo (https://youtu.be/dJz_noKP-Bw) • globe terrestre • torche • une partie sombre de la salle de classe pour travailler • feuille de travail • colle • ciseaux • tambourin 		
Description du lieu	Salle de classe intérieure		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Formuler leurs idées sur le jour et la nuit et leur alternance répétée	Oui	les enfants ont pu formuler des idées sur le jour et la nuit
Décrire l'alternance du jour et de la nuit et comprendre qu'elle est due à la rotation de la Terre sur son axe.	Oui	Le jeu du mouvement a beaucoup aidé à cette compréhension

Utiliser des modèles pour représenter la Terre et son mouvement autour d'elle-même	Oui	
Percevoir la répétabilité (modèle) du phénomène de l'alternance du jour et de la nuit	Oui	La vidéo nous a beaucoup aidés
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	1 heure avec les enfants et 40 minutes avec les enseignants
Séquence d'activités d'échauffement	dans la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont présentés, et quel âge ont-ils en comptant les années avec les doigts, puis sans les doigts ?
Séquence d'activités guidées	L'expérience de la lampe de poche met en évidence différentes Les photos des pays et lieux de la Terre les ont aidés à mieux comprendre l'alternance du jour et de la nuit. Les fiches de travail contenant des images des habitudes quotidiennes des enfants qui sont caractéristiques et facilement reconnaissables du jour et de la nuit ont été facilement réalisées par les enfants (ils ont découpé les images de la fiche de travail et les ont collées dans la bonne case), parce qu'ils connaissaient ces activités de par leur expérience personnelle et leur routine.
Exercice d'évaluation	Les enfants ont été invités à danser et à jouer à un jeu de rôle, simulant le phénomène de l'alternance jour-nuit. Cela leur a permis d'évaluer leur compréhension du concept de rotation de la Terre sur son axe et autour du soleil.
Autres	

Retour d'information

Les étudiants	Les élèves se sont engagés pendant toute la durée du plan de cours. Ils ont semblé apprécier le cours et l'évaluation a montré qu'ils comprenaient les concepts enseignés.
Enseignants	Les enseignants se sont vu présenter les plans de cours en juillet et les ont ensuite testés avec les enfants en octobre. Leurs réactions ont été très positives, ils ont estimé que le plan de cours était très structuré et que les objectifs d'apprentissage avaient été atteints.

Informations générales			
Date	06.07.2023	Durée totale	1 heure
École/ Pays	Akata Makata/ Grèce		
Groupe d'années	4-6 ans	Niveau scolaire	Préscolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	2
Module	Module 2 Sciences		
Plan de cours	Parties du corps		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Grande bouteille en plastique (x2) • Pailles • Ballons • Ciseaux • Ruban • Modelage de l'argile • 		
Description de l'emplacement	salle de classe préscolaire		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques



Comprendre la structure et la fonction de base des poumons.	Oui	les enfants ont pu formuler des idées sur la fonction des poumons
Apprendre comment l'air entre et sort des poumons.	Oui	L'expérience a beaucoup aidé à cette compréhension
Apprécier l'importance de la respiration pour notre corps	Oui	Les enfants étaient ravis de faire leurs exercices de respiration et d'inspirer et d'expirer
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge des enfants, et les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	1 heure
Séquence d'activités d'échauffement	Lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement à la conversation sur l'importance des poumons et ont partagé leurs idées sur la manière dont ils pensaient que les poumons fonctionnaient.
Séquence d'activités guidées	Les enfants d'âge préscolaire ont apprécié le processus de construction d'un modèle de poumon.
Exercice d'évaluation	Les élèves ont observé ce qu'ils avaient fabriqué et ont expliqué à leurs professeurs le fonctionnement des poumons. Ils ont ensuite observé l'expansion de leur estomac lorsqu'ils inspirent et ont pu faire le lien entre ce mouvement et le modèle.
Autres	



Les étudiants	Les élèves se sont engagés pendant toute la durée du plan de cours. Ils ont semblé apprécier le cours et l'évaluation a montré qu'ils comprenaient les concepts enseignés.
Enseignants	Les enseignants ont testé le plan de cours avec les enfants en mai. Leurs réactions ont été très positives, ils ont estimé que le plan de cours était très structuré et que les objectifs d'apprentissage avaient été atteints. En juillet, ces enseignants ont partagé les plans de cours avec le reste des enseignants de l'école.

Informations générales			
Date	06.07.2023	Durée totale	1 heure
École/ Pays	Akata Makata / Grèce		
Groupe d'années	4-6 ans	Niveau scolaire	préscolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	10
Module	Module 2- Sciences		
Plan de cours	Compter les trésors de la nature		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Espace extérieur avec accès à des matériaux naturels (feuilles, pierres, bâtons, fleurs, etc.) • Grande feuille de papier ou de carton • Marqueur ou crayon • Petits récipients ou paniers • Cartes de chiffres ou chiffres en mousse 		
Description de l'emplacement	espace extérieur - jardin		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Introduire le concept des nombres aux enfants d'âge préscolaire d'une manière ludique et attrayante.	Oui	les enfants ont pu formuler des idées sur les nombres
Développer la capacité des enfants d'âge préscolaire à compter les objets avec précision.	Oui	La chasse aux numéros a beaucoup aidé pour cette compréhension
Encourager les enfants d'âge préscolaire à explorer les propriétés des matériaux naturels.	Oui	Les enfants étaient impatients de découvrir ce qu'il y avait dans le jardin
Initier les enfants d'âge préscolaire à des concepts	Oui	Les enfants d'âge préscolaire ont pu trier et classer des



scientifiques de base tels que le tri et la classification des matériaux naturels en fonction de leurs différentes propriétés.		matériaux naturels, ce qu'ils ont fait avec beaucoup d'enthousiasme
Développer la créativité des enfants d'âge préscolaire par le biais d'activités artistiques basées sur la nature.	Oui	L'activité était très pratique et les enfants ont réalisé des créations de land art avec leurs enseignants.
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	1 heure
Séquence d'activités d'échauffement	Lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont engagés à compter les nombres ou à crier tous les nombres qu'ils connaissaient.
Séquence d'activités guidées	Les enfants d'âge préscolaire se sont enthousiasmés lorsqu'ils ont compris qu'ils allaient participer à une chasse au trésor dans la nature pour trouver un certain nombre d'objets. Ils ont choisi des paniers sur lesquels figurait un chiffre (5, 10 ou 15, par exemple). Ils ont pu trouver le nombre d'objets correspondant au numéro inscrit sur leur panier
Exercice d'évaluation	Les élèves ont documenté leur collecte, observé ce qu'ils ont trouvé et partagé avec leurs enseignants la manière dont ils ont compté. Cela les aidera à comprendre le concept des nombres et leur capacité à identifier et à compter des objets.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves se sont engagés pendant toute la durée du plan de cours. Ils ont semblé apprécier le cours et l'évaluation a montré qu'ils comprenaient les concepts enseignés.
Enseignants	Les enseignants ont reçu les plans de cours en juillet et les ont testés avec les enfants. Leurs réactions ont été très positives, ils ont estimé que le plan de cours était très structuré et que les objectifs d'apprentissage avaient été atteints.

Informations générales			
Date	15.09.2023 et 28.07.2023	Durée totale	1 heure avec les enfants, 40 minutes avec les enseignants
École/ Pays	Akata Makata / Grèce		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	préscolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	5
Module	Module 2- Sciences		
Plan de cours	Exploration des couleurs		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Récipients ou gobelets remplis d'eau rouge, jaune et bleue • Colorant alimentaire • Gouttes d'eau • Filtres à café blancs • Plateau ou assiette • Feuille d'enregistrement • Aquarelle ou tempera 		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Initier les enfants d'âge préscolaire au concept des couleurs primaires et au mélange des couleurs.	Oui	les enfants ont pu formuler des idées sur la couleur mélange
Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment la combinaison des couleurs primaires permet de créer des objets de valeur. nouvelles couleurs.	Oui	L'expérience a beaucoup aidé pour cette compréhension

Encourager les enfants d'âge préscolaire à prévoir et à expérimenter le mélange des couleurs.	Oui	Les enfants étaient ravis de prédire quelle couleur serait apparaître
Donner aux enfants d'âge préscolaire l'occasion de documenter leurs observations sur les mélanges de couleurs et d'y réfléchir.	Oui	La feuille de travail m'a beaucoup aidé
Améliorer la motricité fine des enfants d'âge préscolaire grâce à des activités de peinture et de coloriage.	Oui	L'activité était vraiment pratique
Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants d'âge préscolaire.	Oui	Les enfants ont réalisé de jolies créations
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	80 minutes avec les enfants et 40 minutes avec les enseignants
Séquence d'activités d'échauffement	Lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont engagés à ajouter les gouttes de couleurs dans les gobelets et à mélanger chaque gobelet avec une cuillère jusqu'à ce que l'eau soit colorée.
Séquence d'activités guidées	Les enfants d'âge préscolaire ont prédit ce qui se passerait lorsqu'ils mélangeraient les couleurs primaires.
Exercice d'évaluation	Les élèves ont consigné leurs observations sur l'expérience des couleurs sur une feuille d'enregistrement, en utilisant de l'aquarelle. Cela leur permet de voir comment la fusion de deux couleurs produit une teinte distincte.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves se sont engagés pendant toute la durée du plan de cours. Ils ont semblé apprécier le cours et l'évaluation a montré qu'ils comprenaient les concepts enseignés
Enseignants	Les enseignants se sont vu présenter les plans de cours en juillet et les ont ensuite testés avec les enfants en septembre. Leurs réactions ont été très positives, ils ont estimé que le plan de cours était très structuré et que les objectifs d'apprentissage avaient été atteints.

Informations générales			
Date	28.07.2023	Durée totale	70 minutes
École/ Pays	Akata Makata / Grèce		
Groupe d'années	4-6 ans	Niveau scolaire	préscolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	4
Module	Module 2- Sciences		
Plan de cours	Bouteilles sensorielles des saisons		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Objets magnétiques (trombones, rondelles, boulons), • vis, cure-pipe) • 4 Bouteilles d'eau en plastique ou en verre • Huile pour bébé, Colorant alimentaire • Baguette magnétique • Fleurs, feuilles, galets, sable, coquillages • Paillettes, fausse neige et/ou flocons de neige • Pom-poms • Entonnoir • Journal d'observations 		
Description de l'emplacement	Salle de classe préscolaire		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Initier les enfants d'âge préscolaire au concept du magnétisme.	Oui	
Montrer aux enfants d'âge préscolaire comment, en combinant différents objets, ils peuvent créer des bouteilles sensorielles de saison.	Oui	



Encourager les enfants d'âge préscolaire à prédire et à expérimenter avec des objets magnétiques.	Oui	L'expérience a beaucoup aidé pour cette compréhension
Donner aux enfants d'âge préscolaire l'occasion de documenter leurs observations et d'y réfléchir.	Oui	
Pour améliorer la motricité fine des enfants d'âge préscolaire et la coordination entre les mains et les yeux.	Oui	
Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants d'âge préscolaire	Oui	
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge des enfants, et les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	70 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	Lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement à la conversation sur les quatre saisons.
Séquence d'activités guidées	Les enfants d'âge préscolaire ont apprécié le processus de l'exposition sensorielle. bouteilles.
Exercice d'évaluation	Les élèves ont observé ce qui se passait lorsqu'ils utilisaient la baguette magnétique sur des bouteilles contenant ou non des objets magnétiques. Ensuite, ils ont compris le concept d'attraction et les aimants se repoussent lorsqu'ils repoussent d'autres objets ou eux-mêmes.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves se sont engagés pendant toute la durée du plan de cours. Ils ont semblé apprécier le cours et l'évaluation a montré qu'ils comprenaient les concepts enseignés.
Enseignants	Les enseignants ont testé le plan de cours avec les enfants en juillet. Leurs réactions ont été très positives, ils ont estimé que le plan de cours était très structuré et que les objectifs d'apprentissage avaient été atteints.

5.2. Module 3 Technologie

Informations générales			
Date	20.07.2023	Durée totale	40 min
École/ Pays	École primaire GCSchool, Nicosie, Chypre		
Groupe d'années	6 ans	Niveau scolaire	préscolaire
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	6
Module	Module 3		
Plan de cours	Création d'un jeu scénarisé basé sur Seasons		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • PC de l'enseignant / projecteur • PC • Crayons/papier pour écrire les points des mois de chaque saison 		
Description de l'emplacement	En classe		
Autres	classe mixte d'enfants parlant anglais et grec		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les étudiants doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (PC).	Oui	Les élèves ont pu utiliser le PC et l'application de dessin PAINT
Analyser et comprendre les des saisons différentes et des mois différents pour chaque saison	Oui	les élèves étaient d'accord avec cet objectif
Capacité à présenter leur histoire à la classe	Oui	Pas de problème, les élèves ont pu partager leurs dessins
Création d'un dessin Capacité à associer divers événements de la vie réelle à une saison particulière	Oui	quelques difficultés avec certains l'utilisation de la souris par les élèves de manière efficace afin de créer des dessins

Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Le niveau d'activité était adéquat pour ce groupe d'âge. Tous les élèves ont pu utiliser l'ordinateur et la souris pour créer la tâche requise
Durée de la leçon Plan	40 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	la séquence était correcte, il était facile de suivre l'échauffement et la tâche réelle que les élèves devaient accomplir.
Séquence d'activités guidées	Le temps alloué à chaque activité est suffisant, la séquence est à nouveau dans le bon ordre et les élèves ont pu suivre facilement.
Exercice d'évaluation	Le montant de l'évaluation était correct, tous les élèves avaient préparé leur clé USB et sauvegardé leur dessin afin de pouvoir le présenter à la classe.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves ont apprécié l'exercice, ils ont été attentifs à ce qui était demandé.
Enseignants	Les enseignants n'ont pas rencontré de difficultés avec la leçon ou le matériel utilisé. Ils ont apprécié la leçon car ils ont vu leurs élèves l'apprécier

Informations générales			
Date	18.09.2023	Durée totale	40 min
École/ Pays	École primaire GCSchool, Nicosie, Chypre		
Groupe d'années	6+	Niveau scolaire	École primaire
Nombre d'étudiants	33	Nombre d'enseignants	7 Enseignants
Module	Module 3		
Plan de cours	Identifier une routine quotidienne et rechercher sur le web une photo de cette routine		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC • Projecteur • Tablettes / PC • Stylos/papier 		
Description de l'emplacement	En classe		
Autres	classe mixte d'enfants parlant anglais et grec		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Oui	Les élèves ont pu utiliser les ordinateurs et les applications nécessaires à la leçon.
Identifier une routine que l'élève effectue quotidiennement	Oui	Tous les élèves étaient d'accord.
Apprendre à utiliser efficacement le moteur de recherche pour trouver une photo qui illustre la routine quotidienne.	Oui	Cette tâche s'est avérée quelque peu difficile en fonction de la routine, certains élèves ayant dû chercher un peu plus loin pour trouver exactement ce qu'ils voulaient.
Être capable d'associer une routine à une tâche spécifique et à un moment de la journée afin de pouvoir effectuer une	Oui	Cela s'est bien passé, mais il a fallu faire des recherches spécifiques pour trouver l'heure exacte de la routine.

recherche efficace.		
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	L'activité était adaptée à tous les élèves
Durée de la leçon Plan	40 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	Ils ont apprécié le défi, ils étaient impatients de commencer la tâche requis
Séquence d'activités guidées	La séquence a été suivie comme dans le plan de cours
Exercice d'évaluation	La durée de 5 minutes pour l'ensemble de l'évaluation peut être prolongée de 2 à 3 minutes afin que l'enseignant ait suffisamment de temps pour passer en revue tous les élèves.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves étaient heureux d'apprendre des méthodes de recherche plus efficaces. Ils avaient besoin de savoir comment réduire les résultats de leurs recherches.
Enseignants	Les enseignants ont trouvé la leçon amusante et agréable à suivre. Les élèves ont montré de l'intérêt et ont participé activement tout au long de la leçon, tant sur le plan pratique que théorique.

Informations générales			
Date	19.07.2023	Durée totale	40 min
École/ Pays	École primaire anglaise Falcon, Nicosie, Chypre		
Groupe d'années	4 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	25	Nombre d'enseignants	4 Enseignants
Module	Module 3		
Plan de cours	Compter les nombres à l'aide de la technologie		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • PC de l'enseignant / projecteur • Tablettes avec stylet • Cartes imprimées • Boîte pour les cartes 		
Description du lieu	En classe		
Autres	classe mixte d'enfants parlant anglais et grec		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Oui	Les élèves ont pu utiliser les tablettes qu'ils utilisaient, même si l'application était prête à l'emploi
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes), analyser le nombre de timbres dont ils ont besoin pour créer et comprendre ce qu'ils doivent faire (comment appliquer le nombre équivalent de timbres).	Oui	les élèves savaient comment utiliser le stylet, mais ils avaient besoin d'être guidés lorsqu'ils commettaient des erreurs
Reconnaître les nombres	Oui	Ils ont pu reconnaître les chiffres
Comprendre et appliquer la répétition dans la création des timbres	Oui	ils ont rencontré des difficultés pour produire des timbres de même taille
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

--

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Le niveau d'activité était adéquat pour ce groupe d'âge. Tous les élèves ont pu utiliser la tablette et le stylet
Durée de la leçon Plan	40 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	la séquence était correcte, il était facile de suivre l'échauffement et la tâche réelle que les élèves devaient accomplir.
Séquence d'activités guidées	Le temps alloué à chaque activité est suffisant, la séquence est à nouveau dans le bon ordre et les étudiants ont pu suivre facilement.
Exercice d'évaluation	La quantité d'évaluation était correcte puisque les enseignants évaluaient le travail des étudiants au fur et à mesure qu'ils le faisaient.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves étaient très enthousiastes à l'idée d'utiliser les tablettes pendant leurs cours. Ils ont tous exprimé le besoin d'avoir plus de temps avec les tablettes afin d'écrire plus de nombres.
Enseignants	Les enseignants n'ont pas rencontré de difficultés avec la leçon ou le matériel utilisé. Ils ont apprécié la leçon car ils ont vu leurs élèves l'apprécier. La seule chose est que les élèves avaient besoin de plus de temps pour faire plus d'exercices. Cela a provoqué des perturbations en classe auxquelles les enseignants ont dû faire face.

Informations générales			
Date	19.07.2023	Durée totale	40 min
École/ Pays	École primaire anglaise Falcon, Nicosie, Chypre		
Groupe d'années	4-6 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	28	Nombre d'enseignants	4 Enseignants
Module	Module 3		
Plan de cours	Utiliser la technologie pour identifier les formes		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC • Projecteur • Tablettes 		
Description de l'emplacement	Dehors dans la cour (l'activité des élèves)		
Autres	classe mixte d'enfants parlant anglais et grec		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Oui	Les élèves ont pu utiliser des tablettes qu'ils ont utilisées
La possibilité d'accéder à des Applications, apprentissage des bases fonctions (prendre une photo, enregistrer, récupérer)	Oui	les élèves savaient comment accéder à l'application photo, prendre la photo et l'enregistrer
Analyser une forme pour déterminer où la trouver	Oui	c'était comme une chasse au trésor tâche... il fallait qu'ils aient l'air un peu... plus difficile pour certaines formes
Apprendre à identifier les formes Apprendre les couleurs de base	Oui	C'était une tâche facile, tous les



		les élèves sont capables d'identifier les couleurs et les formes
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage : La quantité de tablettes était suffisante pour être partagée entre les élèves.		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Le niveau d'activité était adéquat pour ce groupe d'âge. Tous les étudiants étaient déjà bien informés sur la façon de prendre photos, vidéos et enregistrement
Durée de la leçon Plan	40 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	tout le monde a été enthousiasmé par les questions de départ et et très enthousiastes à l'idée d'utiliser la technologie dans les cours.
Séquence d'activités guidées	Le temps alloué à chaque activité est suffisant, la séquence est à nouveau dans le bon ordre et les étudiants ont pu suivre facilement.
Exercice d'évaluation	Le temps de retour en classe pour vérifier la concordance entre les photos et les originaux est suffisant (10 minutes).
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves étaient très enthousiastes à l'idée d'utiliser les tablettes à l'extérieur, dans la cour. Ils ont tous exprimé le besoin de passer plus de temps avec les tablettes afin de trouver encore plus de formes
Enseignants	Les enseignants n'ont pas rencontré de difficultés avec la leçon ou le matériel utilisé. Ils ont apprécié la leçon car ils ont vu leurs élèves l'apprécier.

Informations générales			
Date	14.09.2023	Durée totale	40 min
École/ Pays	École primaire anglaise Falcon, Nicosie, Chypre		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	26	Nombre d'enseignants	3 enseignants + 2 assistants
Module	Module 3		
Plan de cours	Utiliser la technologie pour découvrir les parties du corps		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Enseignant PC • Projecteur • Tablettes / téléphones intelligents 		
Description de l'emplacement	En classe		
Autres	classe mixte d'enfants parlant anglais et grec		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les élèves doivent démontrer qu'ils savent utiliser la technologie (tablettes).	Oui	Les élèves ont pu utiliser les tablettes et les téléphones portables qu'ils utilisaient
Analyser et comprendre ce qu'est chaque sens et quelle partie du corps doit être utilisée.	Oui	C'était une tâche facile, tous les élèves ont pu identifier le sens.
Création d'une vidéo et d'un spectacle Capacité à présenter leur histoire à la classe	Oui	quelques difficultés par certains étudiants
Analyser le sens que l'enseignant explique	Oui	C'était une tâche facile, tous les élèves ont été capables d'identifier le sens
<p align="center">Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :</p> <p align="center">En raison du partage des ressources, de la tablette ou du téléphone portable, certains élèves n'ont pas été en mesure de réaliser la vidéo demandée en raison des limites de temps de la leçon et du manque de ressources.</p>		

--

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	L'activité était adéquate pour la plupart, mais la partie où les étudiants devaient réaliser une vidéo a posé quelques problèmes. Cela est dû à la disponibilité des ressources et pas tellement à un problème de connaissances.
Durée de la leçon Plan	40 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	tout le monde a été enthousiasmé par les questions de départ et très enthousiastes à l'idée d'utiliser la technologie dans les cours.
Séquence d'activités guidées	le temps alloué aux enfants pour faire le tour de la classe et réaliser leur vidéo aurait dû être plus long, notamment parce que les élèves sont dépassés par l'utilisation des tablettes et que tout le monde veut essayer la vidéo
Exercice d'évaluation	La durée de 2 minutes pour la présentation peut convenir aux petits groupes de la classe, mais cela peut poser un problème s'il y a beaucoup d'étudiants et que tout ne commence pas à temps.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves étaient très enthousiastes à l'idée d'utiliser les tablettes et les téléphones portables. Certains ont exprimé une certaine déception parce qu'ils n'ont pas eu l'occasion d'utiliser les tablettes.
Enseignants	Les enseignants ont indiqué que la leçon était amusante à faire et qu'elle l'était aussi pour les élèves. La leçon a attiré l'attention des élèves dès le début et ils ne se sont ennuyés à aucun niveau.

5.3. Module 4 Ingénierie

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	2 heures
École/ Pays	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italie)		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 4		
Plan de cours	travail sur la saison en cours - Automne		
Matériau utilisé	PC, téléphone portable, cartes, réticulé, bristol		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres	Classe hétérogène de 3 à 5 ans		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
apprendre les saisons	Oui	
utiliser l'ordinateur pour apprendre des chansons et des comptines sur les saisons	Oui	
le développement de la pensée informatique	Oui	
ouvrages sur les saisons et les émotions	Oui	
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration

Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	2 heures divisées en quatre parties
Séquence d'activités d'échauffement	dans la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont présentés
Séquence d'activités guidées	les élèves ont illustré les chansons apprises à l'aide d'un instrument audiovisuel en chantant des comptines et en suivant la séquence sur le PC. Ils se sont rendus disponibles pour montrer leurs capacités à suivre la vidéo, à chanter et à bouger.
Exercice d'évaluation	les enfants ont été invités à répéter les noms des saisons après avoir regardé la vidéo sur l'ordinateur et beaucoup d'entre eux s'en souvenaient très bien. l'apprentissage des saisons a contribué à développer la pensée computationnelle des enfants grâce à l'utilisation de la couleur.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Ils se sont beaucoup amusés à chanter des comptines sur l'automne, la saison actuelle. Il était très intéressant de comprendre les émotions suscitées par les saisons. La plupart d'entre eux préfèrent l'été.
Enseignants	L'enseignante a joué un rôle fondamental dans ce voyage, car elle a non seulement facilité les activités des enfants, mais elle les a aussi fait participer activement, sans négliger personne, et les a aidés à se connaître les uns les autres en leur posant de nombreuses questions amusantes.

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	2 heures
École/ Pays	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italie)		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 4		
Plan de cours	Parties du corps		
Matériau utilisé	PC, téléphone portable, cartes, réticulé, bristol, constructions Lego		
Description de l'emplacement	salle de classe intérieure		
Autres	classe hétérogène de 3 à 5 ans		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
perception de la partie du corps	Oui	difficulté pour les plus petits (3 ans)
perception des parties du corps par le biais et le développement de la pensée computationnelle	Oui	des exercices facilités et des commandes simplifiées en fonction de la tranche d'âge
partie du corps et émotions	Oui	contextualiser de nombreuses et des domaines intéressants où les enfants perçoivent les émotions dans le corps
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	2 heures divisées en quatre parties
Séquence d'activités d'échauffement	Lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont présentés.
Séquence d'activités guidées	les enfants ont d'abord été invités à suivre les instructions du PC et à indiquer les parties du corps concernées, puis, grâce au réseau qui développe la pensée informatique, ils ont pu reconnaître les différentes directions et parties du corps dans l'espace. l'apprentissage de certaines parties du corps à travers la description des émotions est très intéressant.
Exercice d'évaluation	les exercices de filet et d'émotions se sont révélés très utiles pour aider les enfants à apprendre les parties du corps
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	les enfants ont coopéré entre eux de manière active et ont ensuite suivi, dans le cadre d'un jeu libre, la reproduction du corps humain à l'aide de Legos
Enseignants	L'enseignante a joué un rôle fondamental dans ce voyage, car non seulement elle a facilité les activités des enfants, mais elle les a fait participer activement, sans négliger personne, et les a aidés à se connaître les uns les autres en leur posant de nombreuses questions amusantes, ce qui a également permis aux enfants de coopérer entre eux.

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	2 heures
École/ Pays	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italie)		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 4		
Plan de cours	Chiffres		
Matériau utilisé	PC, téléphone portable, cartes,		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres	Classe hétérogène de 3 à 5 ans		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Les chiffres reconnaissent	Oui	de un à dix
dire les nombres dans l'ordre	Oui	
utiliser l'ordinateur pour apprendre à compter	Oui	difficulté pour les plus petits (3 années)
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.
Durée de la leçon Plan	1 heure



Séquence d'activités d'échauffement	dans la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement et se sont présentés, et quel âge ont-ils en comptant les années avec les doigts, puis sans les doigts ?
Séquence d'activités guidées	Au lieu de ballons, le filet a été utilisé pour faciliter l'apprentissage des chiffres et le lier à l'activité motrice. Ensuite, l'enseignant forme un cercle et attribue à chacun un numéro. Lorsque l'enseignant prononce un numéro, les enfants qui ont ce numéro doivent sauter et frapper dans leurs mains. Ensuite, l'enseignant montre à nouveau les chiffres sur l'ordinateur et les enfants doivent compter dans l'ordre, du plus petit au plus grand.
Exercice d'évaluation	les enfants ont été invités à danser pour apprendre les chiffres au rythme de la musique. cela a permis de suivre la musique à travers l'ordinateur et d'apprendre les pas.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	les élèves les plus jeunes ont éprouvé des difficultés à compter en suivant le PC, cela s'est mieux passé si on l'associait à une chanson
Enseignants	L'enseignante a joué un rôle fondamental dans ce voyage, car non seulement elle a facilité les activités des enfants, mais elle les a fait participer activement, sans négliger personne, et les a aidés à se connaître les uns les autres en leur posant de nombreuses questions amusantes, ce qui a également permis aux enfants de coopérer les uns avec les autres.

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	2 heures
École/ Pays	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italie)		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 4		
Plan de cours	Routine quotidienne		
Matériau utilisé	PC, téléphone portable, cartes, réticulé, bristol		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres	Classe hétérogène de 3 à 5 ans		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Apprendre la routine quotidienne	Oui	
Reconnaître la différence entre le jour et la nuit	Oui	des exercices facilités et des commandes simplifiées en fonction de la tranche d'âge
savoir comment guider un enfant dans ses activités quotidiennes	Oui	difficulté pour les plus petits (3 ans)
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge de l'enfant. âge

Durée de la leçon Plan	1 heure
Séquence d'activités d'échauffement	lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement, se sont présentés et ont expliqué comment se passait leur journée.
Séquence d'activités guidées	les enfants sont invités à décrire leur routine à l'aide d'un programme PC en rythme avec la musique. ils doivent ensuite deviner si l'activité proposée par l'enseignant a lieu le jour ou la nuit.
Exercice d'évaluation	les enfants sont placés en cercle et on leur demande s'ils préfèrent le jour et la nuit et pourquoi. Cet exercice permet également de faire ressortir les peurs des enfants et de les calmer grâce à une méditation guidée sur le PC.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves ont parlé de ce qu'ils ont ressenti pendant le week-end passé et de ce qu'ils ressentent lorsqu'ils savent qu'ils devront affronter le prochain. Ils savent bien reconnaître les activités qui ont lieu pendant la journée et celles qui ont lieu pendant la nuit. Ils apprennent encore les jours de la semaine et les mois.
Enseignants	L'enseignante a joué un rôle fondamental dans ce voyage, car non seulement elle a facilité les activités des enfants, mais elle les a fait participer activement, sans négliger personne, et les a aidés à se connaître les uns les autres en leur posant de nombreuses questions amusantes, ce qui a également permis aux enfants de coopérer les uns avec les autres.

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	1 heure
École/ Pays	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italie)		
Groupe d'années	3-5 ans	Niveau scolaire	Enseignement préscolaire
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 4		
Plan de cours	Couleurs et formes		
Matériau utilisé	PC, téléphone portable, cartes, réticulé, bristol		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres	classe hétérogène de 3 à 5 ans		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Reconnaître les couleurs primaires et secondaires	Oui	difficulté pour les plus petits (3 ans)
Reconnaître les formes	Oui	des exercices dirigés et des commandes simplifiées en fonction de la tranche d'âge
Reconnaître les couleurs et les formes ensemble	Oui	difficulté pour les plus petits (3 ans)
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	les activités proposées se sont avérées adaptées à chaque groupe d'âge d'enfants, les activités ont été modulées en fonction de l'âge.

Durée de la leçon Plan	1 heure
Séquence d'activités d'échauffement	lors de la phase d'échauffement, les enfants ont participé activement, se sont présentés et ont dit quelle était leur couleur préférée.
Séquence d'activités guidées	les enfants sont invités à apprendre les couleurs et les formes primaires et secondaires à l'aide d'un programme PC, puis à deviner à nouveau la couleur à l'aide d'un programme PC. les enfants sont invités à dessiner les couleurs et les formes de l'automne (saison actuelle).
Exercice d'évaluation	à travers le jeu de la clôture, ils sont invités à donner Les élèves doivent donner des instructions à leurs camarades sur la façon de se déplacer à l'intérieur en indiquant la direction des flèches et leur couleur.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	les enfants ont coopéré entre eux de manière active et ont ensuite suivi, la phase d'évaluation a été facilitée par l'enseignant en fonction de l'âge des enfants.
Enseignants	L'enseignante a joué un rôle fondamental dans ce voyage, car non seulement elle a facilité les activités des enfants, mais elle les a fait participer activement, sans négliger personne, et les a aidés à se connaître les uns les autres en leur posant de nombreuses questions amusantes, ce qui a également permis aux enfants de coopérer les uns avec les autres.

5.4. Module 5 Maths

Informations générales			
Date	16.06.2023	Durée totale	80 min
École/ Pays	Complexe d'écoles et de jardins d'enfants à Łętownia/Pologne		
Groupe d'années	5-6 ans	Niveau scolaire	pré-boursier
Nombre d'étudiants	18	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 5		
Plan de cours	Saisons		
Matériau utilisé	des images représentant les saisons, des puzzles, de la musique, des cercles de couleurs, des silhouettes de parties de l'armoire, une feuille de papier - du matériel pour réaliser des œuvres d'art		
Description de l'emplacement	salle de classe intérieure		
Autres	les activités liées à l'introduction des saisons ont été réalisées conformément au plan d'enseignement, les activités de projet réalisées ont été de nature consolidante.		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
développer la capacité à reconnaître les saisons	Oui	Les enfants reconnaissent les quatre saisons et en donnent les caractéristiques.
développer la capacité à séparer les vêtements en fonction de leur utilité	Oui	Les enfants classent les éléments de leur garde-robe en fonction de la saison appropriée et font la distinction entre les vêtements chauds et les vêtements froids.



l'acquisition de compétences en matière de calcul, reconnaissance de la séquence temporelle	Oui	Les enfants nomment les saisons dans le bon ordre à l'aide d'un le schéma de rimes. Ils comprennent la séquence des les saisons
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les activités étaient adaptées au groupe d'âge. Les enfants ont fait face aux tâches. Ils ont identifié les les saisons appropriées sans trop de difficultés et ont correctement adapté les parties de leurs vêtements aux conditions météorologiques
Durée de la leçon Plan	80 minutes divisées en deux classes d'environ 40 minutes chacune.
Séquence d'activités d'échauffement	Parler des saisons avec les enfants, les nommer, apprendre une comptine. Attribution d'une illustration appropriée à chaque saison et exercices de mouvement. Jeu musical avec le morceau Saisons de Vivaldi : les enfants ont dansé au rythme de la musique. Lorsque la musique s'arrête, l'enseignant montre l'illustration choisie, les enfants nomment la saison et effectuent l'exercice donné.
Séquence d'activités guidées	Répartis en quatre équipes, les enfants ont trouvé là une excellente forme d'intégration : chaque groupe a tiré une enveloppe et a reconstitué une image à partir d'un puzzle représentant la saison. Une fois le puzzle assemblé, les enfants ont nommé et fait correspondre les légendes. Au cours d'une discussion sur les saisons, les enfants d'âge préscolaire ont démontré leur grande connaissance en comptant le nombre de saisons. Ils ont indiqué quelle saison suivait l'autre. Ils ont montré qu'ils connaissaient les caractéristiques de chaque saison. Au cours d'un jeu de mouvement sur les saisons (printemps vert, automne rouge, hiver bleu, été jaune), les enfants ont fait preuve d'agilité et de maturité émotionnelle. Les enfants ont fait preuve d'agilité et de maturité émotionnelle, ce fut une expérience intéressante. Dans le dernier jeu de la partie principale, les enfants d'âge préscolaire ont associé différents types de vêtements aux saisons correspondantes. Ils ont ensuite compté les pièces de l'armoire et indiqué celles qui étaient les plus nombreuses et celles qui étaient les moins nombreuses. Ils ont également déterminé quels étaient les



	vêtements les plus chauds (les plus épais) et les plus légers (les plus minces).
Exercice d'évaluation	à travers le jeu de la clôture, ils sont invités à donner des instructions à leurs camarades sur la façon de se déplacer à l'intérieur en nommant la direction des flèches et leur couleur
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les enfants aiment travailler avec des méthodes basées sur l'activité et se débrouillent bien dans les tâches de groupe. Ils créent des œuvres d'art intéressantes.
Enseignants	La coopération avec les enfants d'âge préscolaire pendant les cours a été très bonne, les enfants étaient désireux d'agir, ce qui a eu un impact positif sur la réalisation des objectifs visés.

Informations générales			
Date	15.06.2023	Durée totale	1h10
École/ Pays	École primaire à Zakrzów / Polska		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	pré-boursier
Nombre d'étudiants	13	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 5		
Plan de cours	Nombres - Qu'est-ce qu'un nombre et que nous apporte-t-il ?		
Matériau utilisé	Jouets (ours en peluche, blocs, voitures), chaises, dominos, balles colorées, tableau interactif.		
Description de l'emplacement	salle de classe intérieure		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Développer la capacité à compter des objets	Oui	
Développer la capacité à trier des objets en fonction de leurs caractéristiques communes	Oui	
Développer le concept de nombre dans ses aspects cardinaux et ordinaux	Oui	
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les cours ont été dispensés à des enfants d'âges différents, de sorte que les plus jeunes n'ont eu que peu de problèmes avec l'aspect ordinal des nombres
Durée de la leçon Plan	1 heure
Séquence d'activités d'échauffement	Les enfants ont été intéressés par la partie introductive. Les petits enfants aiment les jeux physiques.
Séquence d'activités guidées	Les méthodes préparées étaient attrayantes pour les enfants. Ils ont pu manipuler les jouets, ranger les boules de couleur et les dominos avec le nombre correspondant à tour de rôle, ce qui les a séduits. Les enfants ont acquis des connaissances et se sont familiarisés avec l'ordre des nombres de manière pratique. Les activités ont été renforcées par des jeux sur le tableau blanc interactif.
Exercice d'évaluation	Les enfants ont testé leurs connaissances acquises en des jeux attrayants. Ils ont disposé des ours en peluche sur des chaises et ont testé leurs connaissances en décrivant l'ours en peluche qu'ils avaient choisi. Ils ont beaucoup apprécié ce jeu en ligne.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves aiment participer à des activités, surtout lorsqu'ils peuvent manipuler et agir de manière pratique.
Enseignants	Chaque activité pratique et les éléments d'information Les technologies de l'information et de la communication sont attrayantes pour les enfants et ils sont impatients d'entreprendre les tâches.

Informations générales			
Date	14.06.2023	Durée totale	90 minutes
École/ Pays	École primaire à Zakrzów / Polska		
Groupe d'années	5-6 ans	Niveau scolaire	pré-boursier
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 5		
Plan de cours	Routine quotidienne		
Matériau utilisé	Illustrations du programme journalier, des fruits et des légumes		
Description de l'emplacement	Salle de classe intérieure		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Développer une compréhension des concepts de plus grand, moins grand et égal	Oui	Les enfants peuvent identifier un ensemble de et déterminer s'il est plus grand, plus petit, égal à
Capacité à identifier les points communs et les différences, notion de temps	Oui	Les enfants peuvent nommer les activités de la journée, identifier les termes matin, midi, soirée
développer la capacité à préparer un repas sain	Oui	les enfants peuvent préparer un repas sain
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les enfants se sont très bien adaptés aux activités proposées. De plus, l'anglais a été enseigné, car les noms des moments de la journée et des activités ont été donnés dans cette langue.
Durée de la leçon Plan	90 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	Les enfants ont été intéressés par les activités proposées. Le mouvement et la musique sont parfaits pour le début des activités et constituent une excellente introduction aux thèmes abordés.
Séquence d'activités guidées	Les enfants connaissaient l'ordre du jour et étaient capables de identifier et trier ce qu'ils faisaient le matin, midi et soir. les activités du matin et du midi étaient similaires pour la plupart, des différences apparaissant dans la soirée. Ils ont excellé dans un jeu de mots, tout en rivalisant pour obtenir un meilleur score pour le groupe. Enfin, ils ont trié les aliments sains et malsains et ont préparé des repas sains.
Exercice d'évaluation	Chaque enfant a eu l'occasion d'effectuer la tâche Ils se sont très bien débrouillés.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les enfants apprécient vraiment les tâches de compétition et les L'occasion de faire bouger les choses, comme l'a montré le travail commun sur une salade saine.
Enseignants	Les objectifs visés ont été atteints lors de la réalisation du classes.

Informations générales			
Date	20.06.2023	Durée totale	70 min
École/ Pays	Complexe d'écoles et de jardins d'enfants à Łętownia/Pologne		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	pré-boursier
Nombre d'étudiants	17	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 5		
Plan de cours	Couleurs et formes		
Matériau utilisé	Figures géométriques de différentes couleurs, sac magique avec des œufs colorés, rubans colorés, feuilles de papier, colle, écharpe d'animation.		
Description de l'emplacement	salle de classe intérieure		
Autres	des activités liées à l'apprentissage des couleurs et des figures ont été menées au cours de l'année scolaire, ce qui constitue une forme de consolidation de la matière.		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
améliorer la capacité à reconnaître et à nommer les couleurs	Oui	Les enfants peuvent nommer les couleurs : rouge, bleu, jaune, vert.
développer la capacité à reconnaître des figures géométriques	Oui	Les enfants nomment et reconnaissent figures géométriques : cercle, carré, rectangle, triangle.
développer la capacité à préparer un repas sain	Oui	développement de l'espace l'imagination
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les activités étaient bien adaptées à la tranche d'âge. Les enfants se sont très bien acquittés de leurs tâches. Ils ont fait preuve d'une grande créativité lors de la réalisation de leurs œuvres. Par conséquent, tous les membres du groupe ont pu admirer leurs créations.
Durée de la leçon Plan	70 minutes divisées en deux classes d'environ 35 minutes chacune.
Séquence d'activités d'échauffement	Les enfants ont été intéressés par les activités proposées. Le mouvement et la musique sont parfaits pour le début des activités et constituent une excellente introduction aux thèmes abordés.
Séquence d'activités guidées	Les enfants étaient curieux des formes qu'ils pouvaient dessiner et réagissaient rapidement aux indications de l'enseignant en pointant du doigt les figures correctes. Les enfants se sont beaucoup amusés en jouant en groupes, où ils devaient travailler en étroite collaboration pour créer la bonne forme à partir de leur corps. Ils ont particulièrement apprécié de voir l'effet de ce jeu sur l'écran du tableau blanc interactif.
Exercice d'évaluation	Les enfants ont librement formé des carrés, des cercles et des triangles avec des rubans de couleur.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les enfants aiment travailler avec des méthodes basées sur l'activité et sont à l'aise dans les tâches de groupe.
Enseignants	L'enseignant a dispensé les cours de manière très efficace et les enfants ont coopéré volontiers, ce qui a facilité la réalisation des objectifs.

Informations générales			
Date	22.06.2023	Durée totale	75 min
École/ Pays	École primaire à Zakrzów / Pologne		
Groupe d'années	5-6 ans	Niveau scolaire	pré-boursier
Nombre d'étudiants	16	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 5		
Plan de cours	Parties du corps		
Matériau utilisé	Papier gris, feutres, cœurs colorés, sacs de sport		
Description de l'emplacement	salle de classe intérieure		
Autres	les activités liées aux parties du corps réalisées pendant l'année scolaire, il s'agit d'une forme de consolidation de la matière.		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Développement de l'orientation corporelle	Oui	Les enfants sont capables de nommer les parties du corps, ils essaient d'indiquer le côté droit et le côté gauche.
développer le concept de "paires"	Oui	Les enfants se familiarisent avec le concept de "paires"
développement de la coordination motrice dans le schéma corporel	Oui	Les enfants peuvent signaler les orientations par rapport à leur corps
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les activités étaient bien adaptées à la tranche d'âge. Les enfants se sont bien acquittés des tâches. Ils étaient intéressés par les activités pratiques
Durée de la leçon Plan	75 minutes
Séquence d'activités d'échauffement	jeu de mouvement avec indication des parties du corps
Séquence d'activités guidées	Les enfants étaient très émus à l'idée de tracer les figures sur la feuille. Des supports pédagogiques colorés et attrayants ont permis de mieux consolider les côtés droit et gauche. Des activités dynamiques ont permis de familiariser les enfants avec des termes et des tâches difficiles pour eux.
Exercice d'évaluation	Les enfants se sont bien acquittés de leur tâche, ce qui témoigne d'un bon apprentissage.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les enfants aiment travailler avec des méthodes basées sur l'activité et sont à l'aise dans les tâches de groupe.
Enseignants	Les tâches d'activité ont facilité l'apprentissage des enfants

5.5. Module 6 Robotique éducative

Informations générales			
Date	01/06/2023	Durée totale	1h45
École/ Pays	EIPACA Manosque /France		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	MS - GS
Nombre d'étudiants	10 étudiants	Nombre d'enseignants	4 enseignants
Module	Module 6		
Plan de cours	Concept d'intelligence artificielle (IA) utilisant les parties du corps.		
Matériau utilisé	2 tablettes avec appareil photo et accès à l'internet Papiers de différentes couleurs. Feutres de couleur Crayons de couleur		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Exemples quotidiens d'IA (adaptés à l'âge des élèves)	Oui	La plupart des étudiants ont retenu l'exemple d'"Alexa" (assistant virtuel pour la production musicale et d'autres tâches).
Définition et limites de l'IA (adaptées à l'âge des élèves)	Oui	Il était clair pour les étudiants que l'intelligence artificielle n'est pas parfaite et qu'elle ne fonctionne pas toujours bien
L'IA est conçue par des personnes et nous aide dans notre vie quotidienne ; elle ne remplace pas les personnes.	Oui	

Concept d'animation d'un dessin/apprentissage de l'utilisation d'une application d'IA	Oui	Tous les élèves ont réussi à animer leur dessin
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les plus jeunes élèves ont eu des difficultés à dessiner le corps humain et ont eu besoin d'aide pour réaliser leur dessin.
Durée de la leçon Plan	1h 30- 2h
Séquence d'activités d'échauffement	Les étudiants ont été très participatifs et intéressés par cette partie. Toutes les activités proposées ont été suivies
Séquence d'activités guidées	Comme les plus jeunes élèves avaient du mal à dessiner un corps humain, certains enfants n'ont pas fait un deuxième dessin sur un corps humain (sur un papier de couleur pour que l'application ait du mal à reconnaître la silhouette de leur dessin). C'est pourquoi nous avons choisi de dessiner d'abord le corps humain bien défini sur une feuille blanche, puis sur une feuille de couleur.
Exercice d'évaluation	Une fois la partie pratique terminée, les étudiants se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon. Les étudiants se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon : qu'est-ce qu'une IA, les limites, les exemples, etc, Les élèves ont pu définir avec leurs propres mots ce qu'est l'IA et donner quelques exemples. Ils ont clairement indiqué qu'elle n'est pas efficace à 100 % et qu'elle est positive pour les humains.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Il s'agit d'une activité différente et nouvelle. Les élèves ont montré un grand intérêt pour les nouveaux concepts présentés.
Enseignants	Les élèves étaient très enthousiastes à l'idée d'organiser un atelier de robotique. Ils ont vraiment aimé la pratique et ont été très participatifs. Ils considèrent qu'il s'agit d'une bonne leçon à faire en classe

Informations générales			
Date	01/06/2023	Durée totale	1h15
École/ Pays	EIPACA Manosque /France		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	MS - GS
Nombre d'étudiants	10 étudiants	Nombre d'enseignants	2 enseignants
Module	Module 6		
Plan de cours	Notre premier programme informatique utilisant les formes et les couleurs		
Matériau utilisé	tableau noir crayons Crayons de couleur des craies de différentes couleurs feuille de papier plusieurs exemplaires de la feuille de travail		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
À quoi sert un algorithme et comment l'appliquer à une action quotidienne ?	Oui	Le terme "algorithme" est compliqué pour les enfants, mais ils ont compris le concept d'une liste d'étapes pour effectuer une (se brosser les dents, aller à l'école, etc.).
Qu'est-ce qu'un programme informatique ? La différence entre algorithme et programme.	Oui	Les élèves ont compris que nous avons besoin d'un autre langage pour communiquer avec les robots.



La séquence des instructions est importante dans un algorithme Il peut y avoir plus d'une solution valide pour effectuer la même action.	Oui	Grâce aux exemples pratiques, ils ont prouvé que l'ordre des tâches est important et qu'il peut y avoir plus d'une solution valable.
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	nous avons dû faire la fiche de travail 1 à l'oral car certains élèves la trouvaient compliquée (surtout les plus jeunes).
Durée de la leçon Plan	1h 15. La réalisation de la leçon a pris moins de temps que la planification initiale. Les étudiants ont appris les concepts dès la première fois sans avoir besoin de répéter les exercices.
Séquence d'activités d'échauffement	Les élèves ont été très participatifs et intéressés par cette partie. Nous avons choisi de créer un algorithme avec les tâches que nous effectuons le matin, depuis le moment où nous nous réveillons jusqu'à celui où nous disons bonjour à l'enseignant. Une fois les étapes définies, nous les avons lues à l'enseignant.
Séquence d'activités guidées	Nous avons réalisé toutes les activités proposées, à l'exception de la activité où les élèves devaient concevoir eux-mêmes une séquence d'étapes pour les autres groupes (il était compliqué pour les plus jeunes d'écrire une séquence de formes géométriques avec le même nombre d'étapes).
Exercice d'évaluation	Une fois la partie pratique terminée, les élèves se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon. Les élèves se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon : qu'est-ce qu'un programme, un algorithme et leurs différences.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	La partie sur les robots danseurs était très amusante.
Enseignants	Les élèves ont participé très activement à la leçon. Il est fortement recommandé de répéter la leçon plusieurs fois afin que les élèves puissent bien fixer les connaissances.

Informations générales			
Date	12/06/2023	Durée totale	3h
École/ Pays	EIPACA Manosque /France		
Groupe d'années	4-5 ans	Niveau scolaire	MS - GS
Nombre d'étudiants	8-10 étudiants	Nombre d'enseignants	2 enseignants
Module	Module 6		
Plan de cours	BeeBot Mat counting 1-10 & BeeBot Daily routines		
Matériau utilisé	Deux robots Beebot Un numéro de planche Beebot Routines d'une planche Beebot Un jeu de cartes pour travailler avec les chiffres deux jeux de cartes de commande Bee-Bot Un jeu de cartes des rôles de Bee-Bot Ciseaux Ruban adhésif		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres	Profitant du fait qu'il s'agissait d'une classe multi-niveaux sans beaucoup d'élèves. Les deux leçons ont été données le même jour, mais dans des sessions différentes séparées par une longue pause. Les élèves avaient déjà suivi la leçon précédente. Celle-ci expliquait comment communiquer avec les robots.		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Travailler en coopération pour atteindre un objectif	Oui	Les élèves ont coopéré pour atteindre les vestiges proposés. Mais malgré le fait que tous les élèves ont joué tous les rôles proposés, mais certains d'entre eux ont éprouvé des difficultés à travailler en équipe. Manifestement, tous les élèves voulaient programmer le robot.

S'initier aux fonctions d'un robot Bee-Bot. Programmer leur robot Bee-Bot	Oui	Les étudiants peuvent rapidement et facilement a compris comment faire fonctionner le robot.
Décomposer un "problème" plus important en parties plus petites pour le résoudre plus facilement. Exécuter un programme complexe pour le robot Bee-Bot	Oui	Pour programmer le robot afin qu'il suive les routines exécutées, les élèves ont commencé par quatre actions, puis ils ont ajouté une routine à la fois.
L'ordre des instructions/étapes dans un programme est importante.	Oui	
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	Les élèves ont réalisé l'ensemble de la séquence d'activités sans aucun problème.
Durée de la leçon Plan	2 heures
Séquence d'activités d'échauffement	Les activités se sont déroulées comme décrit dans la leçon. Les élèves ont participé activement à la discussion. Évitez de donner le robot aux élèves tant qu'ils n'ont pas besoin de prêter attention à la conversation.
Séquence d'activités guidées	L'utilisation des rôles a été très utile pour organiser le travail et éviter les conflits. Tous les élèves ont joué tous les rôles. Les élèves ont très bien travaillé sur les leçons... des programmes les moins compliqués (la leçon sur les nombres) aux programmes les plus compliqués (la génération des routines quotidiennes).
Exercice d'évaluation	Tout au long de la leçon, il a été vérifié que tous les élèves a compris et assumé tous les rôles établis. Une fois la partie pratique terminée, les étudiants se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon. Les élèves se sont assis tous ensemble et ont été interrogés sur les concepts de base de la leçon
Autres	



--	--

Retour d'information	
Les étudiants	Les élèves ont vraiment apprécié de suivre les cours avec les Robot BeeBot.
Enseignants	La leçon a été très intéressante et amusante pour les élèves. Ils ont rapidement appris à faire fonctionner le robot

Informations générales			
Date	13/06/2023	Durée totale	1h45
École/ Pays	EIPACA Manosque /France		
Groupe d'années	6 ans	Niveau scolaire	GS
Nombre d'étudiants	17 étudiants	Nombre d'enseignants	3 enseignants
Module	Module 6		
Plan de cours	Laissez-nous créer l'histoire des saisons		
Matériau utilisé	Tablettes et smartphones avec l'application Scratch Jr. téléchargée et installée.		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres	Nous constituons des groupes de trois étudiants par groupe.		

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
L'élève est capable de travailler en groupe pour raconter une histoire.	Oui	Certains élèves de cet âge éprouvent des difficultés à partager et à travailler en groupe.
Tous les élèves doivent trouver des idées créatives pour créer l'histoire.	Oui	Les élèves de cet âge ont tendance à être très créatifs et à avoir des idées très originales. Ils aiment vraiment pouvoir utiliser leur créativité
L'histoire répond aux exigences établies. Pour ce faire, les élèves ont dû utiliser les fonctions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Combiner différents mouvements 	Oui	Pour que les étudiants ne Si l'on s'arrête aux premières étapes, il est nécessaire de les encourager/guider pour qu'ils passent au niveau suivant.

<ul style="list-style-type: none"> • blocs en séquences programmées • Personnaliser les personnages • Enregistrer des sons et les ajouter à des projets • Mettre en œuvre différents contextes 		
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	La plupart des élèves ont réalisé la séquence d'activités programmée. Une minorité d'élèves a éprouvé des difficultés à réaliser certaines séquences
Durée de la leçon Plan	3 heures réparties en deux sessions de 1h30
Séquence d'activités d'échauffement	Cette partie de l'activité s'est déroulée sans problème et les élèves ont été très participatifs
Séquence d'activités guidées	Les élèves ont été particulièrement impressionnés par la possibilité de personnaliser les personnages avec leurs propres photos et la personnalisation des couleurs. Il est recommandé de motiver les élèves à passer aux phases suivantes de la leçon
Exercice d'évaluation	Les groupes ont trouvé très intéressant de présenter leur histoire au reste de la classe.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	La partie sur les robots danseurs était très amusante.
Enseignants	La leçon a été très intéressante pour les élèves. Il serait très intéressant de répéter la leçon en classe pour que les élèves



	<p>puissent fixer leurs connaissances. Certains enseignants estiment qu'une formation supplémentaire est nécessaire pour bien utiliser le logiciel.</p>
--	---

5.6. Module 7 Arts

Informations générales			
Date	31.10.2023	Durée totale	50 minutes
École/ Pays	EuroEd Kindergarten, Roumanie		
Groupe d'années	5-6	Niveau scolaire	Grand groupe
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1 + 1 assistants pédagogiques
Module	Module 7		
Plan de cours	Formes et couleurs		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> • PC, tableau intelligent, feuilles de papier, aquarelles, pinceaux • crayons/crayons de couleur/plastique/argile, feuilles blanches, blocs de construction colorés/une maquette de maison • images (https://tinyurl.com/4up2hw3b https://tinyurl.com/4nu3nbvs https://www.houzz.ie/photos/garage-apartment-maine-coastroundwindowinstairwellphvwp~372188https://tinyurl.com/bdh2pyxf https://tinyurl.com/4r9ekctkhttps://www.atlasobscura.com/places/kindergarten-wolfartsweier) • Feuilles de travail 		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Reconnaître et nommer les formes et les couleurs	Oui	Tous les enfants sont capables de reconnaître les formes et les couleurs
Discuter des caractéristiques des différentes formes.	Oui	Tous les enfants ont pu parler des caractéristiques des différentes formes.



Comparer et opposer différentes formes.	Oui	Tous les enfants ont pu comparer et opposer différentes formes.
Observer et identifier les formes utilisées pour dessiner/peindre une maison et l'environnement autour de la maison.	Oui	Tous les enfants ont pu observer et identifier les formes utilisées pour dessiner/peindre une maison et l'environnement autour de la maison.
Utiliser les formes géométriques et les couleurs adéquates pour dessiner une maison et son environnement.	Oui	Tous les enfants ont pu utiliser formes géométriques/couleurs adéquates pour dessiner une maison et son environnement
Compétences : compétences linguistiques orales, compétences de travail indépendant, capacité à observer et à traduire correctement ce qu'ils visualisent, capacité d'écoute consciente, motricité fine et globale, enthousiasme pour l'apprentissage.	Oui	Les activités ont contribué à développer les différentes compétences des enfants : compétences orales et linguistiques, compétences de travail autonome, capacité d'observer et de traduire correctement ce qu'ils font, etc. visualisation, écoute consciente, motricité fine et globale, enthousiasme pour l'apprentissage
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	à en juger par l'engagement et la participation des enfants Tout au long de la leçon, toutes les activités étaient adaptées à ce groupe d'âge.
Durée de la leçon Plan	
Séquence d'activités d'échauffement	Les exercices d'échauffement bien choisis ont suscité l'intérêt et la curiosité des enfants. C'est aussi l'occasion pour l'enseignant de découvrir ce que les enfants savent déjà sur le sujet, de renforcer des éléments de langage importants et de mettre les enfants de bonne humeur (chansons).
Séquence d'activités guidées	<ul style="list-style-type: none"> Les activités étaient bien choisies, avec des liens avec ce que les enfants savaient déjà, et s'appuyaient sur les connaissances antérieures (transitions douces et opportunes entre les activités).



	<p>Les activités présentaient les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Préparer et faire participer les élèves aux activités• Bonne utilisation des activités numériques et traditionnelles (la roue numérique était une bonne introduction et a suscité l'intérêt des enfants pour le sujet).• Bonne utilisation du TPR• Stimuler la créativité et l'imagination des enfants en leur demandant de dessiner et de colorier/peindre la maison de leurs rêves à l'aide de formes géométriques.• Engager les enfants en les aidant à explorer le sujet (du concret au plus abstrait, de l'observation à l'analyse et aux discussions).• Bon équilibre entre le mouvement et les activités statiques• Utilisation équilibrée des arts (chansons, peinture et dessin)• Développer les compétences en matière d'expression orale et d'écoute• Développer les compétences de présentation des enfants en leur demandant de présenter la maison de leurs rêves.• Aider les enfants à exprimer leurs opinions en leur demandant de partager leurs idées sur la maison de leurs camarades dans un environnement favorable et sans jugement.• Toutes les activités ont été modélisées et démontrées par l'enseignant avec l'aide des enfants.• Développement de l'esprit critique (les enfants devaient justifier leurs réponses/préférences/opinions)• Respecter les besoins et l'individualité de chaque enfant (lorsque certains enfants ont eu des difficultés avec la représentation abstraite des formes, l'enseignant a eu recours à des objets concrets).• Encourager le bon comportement et le respect des points de vue et des préférences d'autrui• Développer la confiance et l'estime de soi
Exercice d'évaluation	Tous les enfants ont participé à l'évaluation en présentant leurs dessins et en donnant leur avis sur les peintures de leurs camarades, sans porter de jugement.
Autres	

Les étudiants	Ils ont exprimé leur enthousiasme et leur appréciation de la leçon.
Enseignants	L'enseignante nous a dit qu'elle avait réussi toutes les activités, qui étaient adaptées à l'âge des élèves et très attrayantes

Informations générales			
Date	25.10.2023	Durée totale	50 minutes
École/ Pays	EuroEd Kindergarten, Roumanie		
Groupe d'années	5-6	Niveau scolaire	Grand groupe
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1 + 2 assistants pédagogiques
Module	Module 7		
Plan de cours	Saisons		
Matériau utilisé	PC, tableau intelligent, feuilles de papier, assiettes en carton blanc ou carton blanc cercles - 1 par enfant ; ciseaux - 1 par enfant ; attaches en papier - 1 par enfant ; des marqueurs ; des images de magazines ou des photographies représentant différents types de météo/dessin d'enfant ; coton/ruban ; colle -Liens vers les roues de saison : https://wordwall.net/ressource/10000259/seasons https://wordwall.net/ressource/32198159/seasons -Fiches de travail		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Reconnaître les saisons sur la roue	Oui	Tous les enfants ont pu nommer et identifier les saisons sur la roue.
Identifier les éléments spécifiques du printemps	Oui	Tous les enfants ont pu identifier des éléments spécifiques du printemps et de l'automne.
Identifier les différents types de temps	Oui	Tous les enfants ont été capables d'identifier les différents types de temps.



Utiliser des symboles représentant les types de temps	Oui	Tous les enfants ont pu utiliser des symboles représentant tous les types de temps
Pour créer une horloge météo	Oui	Tous les enfants ont pu créer une horloge météorologique
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	toutes les activités étaient adaptées à ce groupe d'âge (comme en témoigne l'engagement des enfants dans les activités).
Durée de la leçon Plan	
Séquence d'activités d'échauffement	Les activités d'échauffement étaient bien choisies et ont stimulé l'imagination et la curiosité des enfants. C'était également une bonne occasion pour l'enseignant de demander aux élèves ce qu'ils savaient sur le sujet, de répéter le vocabulaire clé et de créer une atmosphère agréable (chanson).
Séquence d'activités guidées	Elles étaient bien choisies, avec des liens avec ce que les enfants savaient déjà, et s'appuyaient sur les connaissances antérieures. Les activités proposées faisaient partie d'un plan séquentiel et réfléchi permettant aux enfants de passer facilement d'une activité à l'autre et de s'engager dans chaque tâche. Les activités présentaient les caractéristiques suivantes : -Préparer et faire participer les élèves aux activités -Bonne utilisation du TPR -Bon équilibre entre les activités numériques et traditionnelles -Bonne utilisation des arts (musique, peinture) -Bon équilibre entre le mouvement et les activités statiques -Relier la leçon au contexte de l'enfant et à ce qu'il vit enfants connaître le sujet -Créer des attentes en matière d'apprentissage et stimuler la créativité et l'imagination (activités stimulant l'imagination des enfants : le défilé de mode et l'horloge météo). -Développer les compétences en matière d'expression orale et d'écoute -Développer chez les enfants la conscience de l'enchaînement des événements -Développer le travail en binôme et en groupe -Développer la confiance et l'estime de soi



	<ul style="list-style-type: none">-Toutes les activités ont été modélisées et démontrées par l'enseignant avec l'aide des enfants.-Développement de l'esprit critique (les enfants devaient justifier leurs réponses)-Encourager le bon comportement et le respect des points de vue et des préférences des autres.-Respecter les besoins et l'individualité de chaque enfant
Exercice d'évaluation	Tous les enfants ont participé à l'évaluation et à l'activité de jeu de rôle en s'entraînant. L'activité a également été encouragée et soutenue par leur enseignant.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Ils ont exprimé leur enthousiasme et leur appréciation de la leçon.
Enseignants	<p>L'enseignante nous a dit qu'elle avait réussi toutes les activités, qui étaient adaptées à l'âge des élèves et très attrayantes.</p> <p>L'enseignante a également souligné que le plan de cours est transférable à d'autres sujets. Ainsi, compte tenu de la saison actuelle (automne), elle a changé le sujet du printemps à l'automne et cela a très bien fonctionné.</p>

Informations générales			
Date	25.10.2023	Durée totale	50 minutes
École/ Pays	EuroEd Kindergarten, Roumanie		
Groupe d'années	5-6	Niveau scolaire	Grand groupe
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1
Module	Module 7		
Plan de cours	Chiffres		
Matériau utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - PC, tableau blanc électronique - Feuilles de travail (les 2 feuilles de travail) - Système audio et vidéo - 15 chansons à compter, jeux de doigts et comptines pour les enfants d'âge préscolaire https://childhood101.com/15-preschool-counting-songs-fingerplaysrhymes/ -Chansons à compter pour les enfants d'âge préscolaire https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/counting-songs-forpreschool/ -Flashcards avec les chiffres 1-5/ https://tinyurl.com/yv957exb -Fiches de travail 		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Reconnaître le nombre et le chiffre 1 et l'associer à la quantité.	Oui	Tous les enfants ont reconnu le nombre et le chiffre 1 et l'ont associé à la quantité.



Devenir réceptif au rythme des battements.	Oui	Tous les enfants ont fait les gestes spécifiques nécessaires à l'écriture correcte du chiffre 1 et ont été réceptif au rythme des battements.
Faire les gestes spécifiques nécessaires pour écrire correctement le chiffre 1	Oui	Tous les enfants ont été capables de faire les gestes nécessaires pour écrire le chiffre 1
Prendre conscience de la place qu'occupe le numéro 1 dans l'échelle numérique.	Oui	Tous les enfants étaient conscients de la position du chiffre 1 dans l'échelle numérique.
Pour colorer esthétiquement le chiffre 1.	Oui	Tous les enfants ont coloré esthétiquement le chiffre 1/créé le chiffre 1 à partir de leur corps.
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	tous les enfants ont participé activement à la leçon ; tous les étaient adaptées à ce groupe d'âge.
Durée de la leçon Plan	50 minutes (suffisamment de temps pour réaliser toutes les activités et respecter les règles de l'art) rythme individuel des enfants)
Séquence d'activités d'échauffement	Les activités d'échauffement ont été bien sélectionnées et ont suscité Les enfants ont chanté la chanson et ont également compté de 1 à 5 à plusieurs reprises en comptant leurs doigts et leurs orteils. Les enfants ont chanté la chanson et ont également compté de 1 à 5 à plusieurs reprises en comptant leurs doigts et leurs orteils ou en comptant leurs actions telles que sauter, se serrer la main et taper cinq fois dans les mains. Les enfants ont également appris qu'un nombre est plus qu'un simple mot puisqu'il représente une valeur lorsqu'ils chantent une chanson sur les 5 de quelque chose, qui se transforme en 4 lorsque l'un d'eux s'en va, puis en 3, etc. C'était aussi une bonne occasion pour l'enseignant de répéter le vocabulaire clé et de créer une atmosphère agréable (chanson).
Séquence d'activités guidées	Les activités étaient bien choisies, allant de concepts concrets à des concepts plus abstraits. Les enfants, guidés par



	<p>leur enseignant, passaient facilement d'une activité à l'autre et restaient concentrés et engagés dans chaque tâche. Les activités présentaient les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">-Préparer et faire participer les élèves-Bonne utilisation du TPR-Bonne utilisation des arts (musique, dessin, coloriage et sculpture)-Bon équilibre entre les activités numériques et traditionnelles-Introduction et bonne utilisation des exercices numériques-Bon équilibre entre les mouvements et les tâches statiques-Créer des attentes en matière d'apprentissage et stimuler la créativité et l'imagination (les enfants ont été invités à dessiner le chiffre 1 dans la farine, à le colorier sur leurs feuilles de travail ou à le créer à partir de leur corps).-Développement de la confiance et de l'estime de soi (les enfants ont toujours été encouragés par l'enseignant à accomplir leurs tâches).-Toutes les activités ont été modélisées et démontrées par l'enseignant avec l'aide des enfants.-Développement de l'esprit critique (les enfants devaient justifier leurs réponses)-Encourager le bon comportement et le respect des points de vue et des préférences des autres.-Respecter les besoins et l'individualité de chaque enfant. (lorsque l'un des enfants a éprouvé des difficultés à identifier le chiffre 1, l'enseignant l'a aidé en recourant à des supports plus concrets ou au contexte de l'enfant).
Exercice d'évaluation	Tous les enfants ont participé à la phase d'évaluation. L'enseignante s'est concentrée sur leurs besoins. Elle les a encouragés et les a aidés à se corriger.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Les enfants ont aimé ce qu'ils faisaient en participant participer avec enthousiasme à toutes les activités
Enseignants	L'enseignante nous a dit qu'elle avait atteint tous les objectifs et que les activités étaient adaptées à l'âge des élèves et très attrayantes. Elle nous a également dit qu'elle avait adapté le plan de cours à ses enfants et qu'elle avait utilisé une activité numérique pour l'évaluation.

Informations générales			
Date	27.10.2023	Durée totale	50 minutes
École/ Pays	EuroEd Kindergarten, Roumanie		
Groupe d'années	5-6	Niveau scolaire	Grand groupe
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1 + 1 assistants pédagogiques
Module	Module 7		
Plan de cours	Routine quotidienne		
Matériau utilisé	-Ordinateur, tableau intelligent, feuilles de papier -Chanson du nettoyage Chanson pour enfants pour le rangement Chansons super simples https://www.youtube.com/watch?v=SFE0mMWbA-Y Images : https://www.123rf.com/clipart-vector/tidy_up.html https://www.shutterstock.com/search/messytidyhttps://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.devgameapp.KinderkardenGirlsGames&hl=en_ZA -Fiches de travail		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Apprendre à connaître l'espace qui nous entoure.	Oui	Tous les enfants ont appris à connaître l'espace qui les entoure
Réguler leur comportement (faire attention à ranger leurs jouets/ranger).	Oui	Tous les enfants ont participé aux activités et ont été capables de réguler leur comportement.



Améliorer les capacités motrices par la musique et la danse (en arrangeant les jouets par la chanson et la danse - le mouvement).	Oui	Tous les enfants ont pu améliorer leurs capacités motrices grâce à la musique et à la danse.
Offrir aux enfants la possibilité de réfléchir à leurs actions (ce qui peut arriver s'ils ne rangent pas).	Oui	Tous les enfants ont eu l'occasion de réfléchir à leurs actions (ce qui pourrait arriver s'ils ne rangeaient pas). Les activités les ont sensibilisés aux conséquences de leurs actes.
Suivez la ligne logique des événements.	Oui	Tous les enfants ont pu suivre le déroulement logique des événements.
Développer des compétences telles que : commander consciemment des jouets, compétences linguistiques orales pendant le chant, travail indépendant. l'écoute active, etc.	Oui	Tous les enfants ont travaillé sur des compétences telles que : la commande consciente de jouets, l'expression orale et linguistique, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Les élèves peuvent acquérir des compétences en chantant, en travaillant de manière indépendante, en écoutant de manière active, etc.
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	toutes les activités étaient adaptées à ce groupe d'âge et engageaient les enfants corps et âme.
Durée de la leçon Plan	OK
Séquence d'activités d'échauffement	Les activités d'échauffement ont été bien choisies et ont suscité l'intérêt et la curiosité des enfants. C'était également une bonne occasion pour l'enseignant de demander aux élèves ce qu'ils savaient sur le sujet, de répéter le vocabulaire clé et de créer une atmosphère agréable (chanson This is the way...).



Séquence d'activités guidées	<p>Ils étaient bien choisis, avec des liens avec ce que les enfants connaissaient déjà, et s'appuyaient sur les connaissances antérieures.</p> <p>Les activités présentaient les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">-Préparer et faire participer les élèves aux activités-Bonne utilisation du TPR-Bonne utilisation de la musique (chansons qui créent un état positif et mettent les enfants de bonne humeur en améliorant la concentration, en renforçant la mémoire, en stimulant la motivation et en permettant aux enfants d'intérioriser le message par la répétition).-Bon équilibre entre le mouvement et les activités statiques.-Créer des attentes en matière d'apprentissage et stimuler la créativité et l'imagination (l'histoire est d'abord diffusée sans le son et les enfants sont invités à imaginer l'histoire, puis à la comparer avec l'original).-Développer les compétences en matière d'expression orale et d'écoute-Développer la conscience des enfants de la séquence des événements et des conséquences de leurs actions (ce qui se passe s'ils ne rangent pas leurs jouets).-Aider les enfants à suivre les instructions-Développer le travail en binôme et en groupe-Développer la confiance et l'estime de soi-Toutes les activités ont été modélisées et démontrées par l'enseignant avec l'aide des enfants.-Développement de l'esprit critique (les enfants devaient justifier leurs réponses)-Encourager le bon comportement et le respect des points de vue et des préférences des autres.-Respecter les besoins et l'individualité de chaque enfant.-Utiliser un éventail d'arts pour familiariser les enfants avec la vie quotidienne. <p>routines</p> <ul style="list-style-type: none">-Transposable dans un nouveau contexte (l'enseignant a introduit de nouvelles activités complétant le programme quotidien des enfants).
Exercice d'évaluation	<p>Tous les enfants ont participé à l'évaluation en partageant leurs idées sur les peintures de leurs camarades, sans porter de jugement. L'évaluation de leurs œuvres a été consolidée par leur enseignant.</p>
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Ils ont exprimé leur enthousiasme et leur appréciation de la leçon.
Enseignants	L'enseignante nous a dit qu'elle avait atteint tous les objectifs d'apprentissage, qui étaient adaptés à l'âge des élèves et très attrayants. Elle a également déclaré que si l'enseignant a besoin de plus d'activités avec les enfants plus âgés, il peut réviser l'ensemble du programme quotidien des enfants et ainsi ajouter des activités centrées sur la chanson This is the way...(https://www.youtube.com/watch?v=Pd4WnsXwdqw)

Informations générales			
Date	13,10,2023	Durée totale	50 minutes
École/ Pays	EuroEd Kindergarten, Roumanie		
Groupe d'années	5-6	Niveau scolaire	Grand groupe
Nombre d'étudiants	15	Nombre d'enseignants	1 + 2 assistants pédagogiques
Module	Module 7		
Plan de cours	Parties du corps		
Matériau utilisé	PC, tableau intelligent, feuilles de papier, aquarelles, pinceaux https://www.craftplaylearn.com/if-youre-happy-and-you-know-it/ https://youtu.be/9xp1XWmJ_Wo -Fiches de travail		
Description de l'emplacement	Salle de classe		
Autres			

Objectifs d'apprentissage		
Liste des objectifs d'apprentissage	Atteint/ non atteint	Remarques
Identifier/nommer les parties du corps humain	Oui	Tous les enfants ont nommé les parties du corps, les ont montrées du doigt et ont travaillé avec elles dans leurs feuilles de travail.
Développer la conscience et le contrôle du corps chez l'enfant	Oui	Similaire au premier point. Tous les enfants ont montré qu'ils étaient conscients des actions qu'ils pouvaient faire avec leur corps.
Développer la motricité fine et la coordination	Oui	Tous les enfants étaient capables de bouger leurs parties du corps selon les instructions de l'enseignant.



Améliorer la mémoire et la concentration	Oui	Tous les enfants ont pu retenir et répéter toutes les parties du corps.
Développer leurs compétences linguistiques	Oui	Tous les enfants ont été capables de répéter et d'utiliser les nouveaux mots relatifs aux parties du corps dans leurs propres phrases.
Renforcer l'estime de soi et la confiance en soi	Oui	Tous les enfants ont été fiers et ont apprécié la galerie d'art avec leurs peintures.
Autres remarques sur les objectifs d'apprentissage :		

Remarques/ Propositions d'amélioration	
Adéquation des activités au groupe d'âge proposé	à en juger par l'engagement et la participation des enfants Tout au long de la leçon, toutes les activités étaient adaptées à ce groupe d'âge.
Durée de la leçon Plan	la leçon est très dense, l'enseignant doit donc être bien préparé. organisée et maîtrisant l'imprévu des enfants réactions.
Séquence d'activités d'échauffement	Les activités d'échauffement ont été bien choisies et ont suscité l'intérêt et la curiosité des enfants. C'est aussi une bonne occasion pour l'enseignant de demander aux élèves ce qu'ils savent sur le sujet, de répéter le vocabulaire clé et de créer une atmosphère agréable (chanson).
Séquence d'activités guidées	-Ils étaient bien choisis, avec des liens avec ce que les enfants savaient déjà, et s'appuyaient sur les connaissances antérieures. Les activités présentaient les caractéristiques suivantes : -Préparer et faire participer les élèves aux activités -Bonne utilisation du TPR -Créer des attentes en matière d'apprentissage et stimuler la créativité et l'imagination (l'histoire est d'abord diffusée sans le son et les enfants sont invités à imaginer l'histoire, puis à la comparer avec l'original). -Développer les compétences en matière d'expression orale et d'écoute



	<ul style="list-style-type: none">-Développer chez les enfants la conscience de l'enchaînement des événements-Développer le travail en binôme et en groupe-Développer la confiance et l'estime de soi-Toutes les activités ont été modélisées et démontrées par l'enseignant avec l'aide des enfants.-Développement de l'esprit critique (les enfants devaient justifier leurs réponses)-Encourager le bon comportement et le respect des points de vue et des préférences des autres.-Bon équilibre entre le mouvement et les activités statiques.-Respecter les besoins et l'individualité de chaque enfant.
Exercice d'évaluation	Tous les enfants ont participé à l'évaluation en partageant leurs idées sur les peintures de leurs camarades, sans porter de jugement. L'évaluation de leurs œuvres a été consolidée par leur enseignant.
Autres	

Retour d'information	
Les étudiants	Ils ont exprimé leur enthousiasme et leur appréciation de la leçon (visages heureux, accolades).
Enseignants	L'enseignante nous a dit qu'elle avait réussi toutes les activités, qui étaient adaptées à l'âge des élèves et très attrayantes.



STEAMERS

steamersproject.eu