



Leçon A

Donner des directions

<p>Description</p>	<p>En apprenant les différentes façons de donner une marche à suivre, les élèves vont donner une série de directions pour se rendre à une destination choisie. Ils vont apprendre à coder pour donner des directions.</p> <p>Extension : Choisir ta propre aventure</p>	
<p>Suggestions</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter un ami à venir chez toi • Créer une chasse aux trésors autour de ta maison ou ta communauté 	
<p>Attentes du Curriculum</p>	<p>Français langue seconde</p> <p>A1. Listening to Understand</p> <p>A1.1 Using Listening Comprehension Strategies</p> <p>A1.2 Demonstrating Understanding (Grades 6–9 Core French, Grade 9 Extended French and French Immersion)</p> <p>A1.3 Listening for Meaning (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>A2. Listening to Interact</p> <p>A2.2 Interacting</p>	<p>Sciences et mathématiques</p> <p>Science</p> <p>Grades 6–8</p> <p>A1. STEM Investigation and Communication Skills: use a scientific research process, a scientific experimentation process, and an engineering design process to conduct investigations, following appropriate health and safety procedures</p>



	<p>B1. Speaking to Communicate</p> <p>B1.2 Producing Oral Communications</p> <p>B1.4 Applying Language Structures (Grade 9 Core French)</p> <p>B1.5 Applying Language Structures (Grade 9 Extended French and Grade 9 French Immersion)</p> <p>B2. Speaking to Interact</p> <p>B2.2 Interacting</p> <p>C1. Reading Comprehension</p> <p>C1.1 Using Reading Comprehension Strategies</p> <p>C1.2 Reading for Meaning</p> <p>C2. Purpose, Form, and Style</p> <p>C2.2 Characteristics of Text Forms (Grades 6–8 Core French)</p> <p>C2.2 Characteristics and Stylistic Elements of Text Forms (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>C2.2 Text Features and Elements of Style (Grade 9)</p> <p>D1. Purpose, Audience, and Form</p> <p>D1.2 Writing in a Variety of Forms</p> <p>D1.3 Developing Vocabulary (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>D1.5 Creating Media Texts (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>D1.3 Creating Media Texts (Grade 9 Extended French and French Immersion)</p> <p>D2. The Writing Process</p> <p>D2.1 Generating, Developing, and Organizing Ideas/Content</p> <p>D2.2 Drafting and Revising</p> <p>D2.3 Producing Finished Work</p> <p>D2.4 Metacognition</p>	<p>Grade 9</p> <p>A1. STEM Investigation Skills: apply scientific processes and an engineering design process in their investigations to develop a conceptual understanding of the science they are learning, and apply coding skills to model scientific concepts and relationships</p> <p>Grades 6–8</p> <p>A2. Coding and Emerging Technologies: use coding in investigations and to model concepts, and assess the impact of coding and of emerging technologies on everyday life and in STEM-related fields</p> <p>Math</p> <p>Grades 6–8</p> <p>C3. Coding: solve problems and create computational representations of mathematical situations using coding concepts and skills</p> <p>Grade 9</p> <p>C2. Coding: apply coding skills to represent mathematical concepts and relationships dynamically, and to solve problems, in algebra and across the other strands</p> <p>Grades 6–8</p> <p>E1. Spatial Sense: describe and represent shape, location, and movement by applying geometric properties and spatial relationships in order to navigate the world around them</p>
--	--	--



Descripteurs CECR	A2 : Peut donner des consignes simples pour aller d'un endroit à un autre en utilisant des expressions simples telles que « tournez à droite », « allez tout droit » et avec des connecteurs tels que « d'abord », « ensuite », « et puis ». B1 : Peut expliquer comment faire quelque chose en donnant des instructions détaillées. B2 : Peut faire la description claire et détaillée d'une procédure à suivre.	
Objectifs d'apprentissage	Nous apprenons à donner des directions à l'oral et à l'écrit.	
Critères d'évaluation	Je peux : <ul style="list-style-type: none">• Comprendre une marche à suivre• Choisir et employer un vocabulaire familier et simple pour donner des directions• Utiliser des phrases simples et complexes• Employer l'impératif pour donner des directions• Donner des directions avec des connecteurs simples comme <i>d'abord, ensuite, et puis</i> et <i>enfin</i>• Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale• Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs	
Fiche d'élève	Leçon A : Donner des directions – Fiche d'élève	
Sous-tâches	Activer A-1 : Les activités — Scratch - Idélo et Scratch: Regarder la vidéo d'Idélo, puis compléter les activités pour mieux comprendre la relation entre la langue française et la langue du codage Scratch.	A-1 : Les activités — Scratch



Sous-tâches	Acquérir A-2 : Faire du camping : Écrire des directions avec l'efficacité Utiliser la grille pour planifier une excursion de camping en collectionnant tous les objets/activités. Écrire les instructions sur une page séparée pour détailler ses mouvements — être le plus efficace avec ses mouvements possibles. Variante : Les élèves peuvent créer leur propre “forêt” à naviguer en utilisant la carte vide et les nouveaux objets à trouver avec le lien fourni en dessous de la carte.	A-2 : Faire du camping
Tâche finale	Ancrer Pour encourager l'exercice physique et l'exploration de ton quartier, tu participes à une activité de géolocalisation (exemple : Pokémon Go). Avec ton groupe, tu crées un parcours et tu dois donner des directions à ton équipe. Il y a plusieurs éléments à collectionner avant d'arriver au point de rencontre final.	
Évaluation	A : Exemple de Tâche finale Evaluation Grid English — Lessons Grille d'évaluation version française — Leçons	
Ressources supplémentaires	Extension : Si vous avez des élèves qui sont plus avancés en codage, essayez la leçon A.2 — Coder un robot SPIKE Prime de LEGO . C'est quoi le code informatique: 1 jour 1 actu	