



# C

Leçon

## Créer une application

<p><b>Description</b></p>	<p>En écoutant et lisant des textes qui discutent des problèmes et enjeux de la vie quotidienne, les élèves vont identifier un besoin et expliquer ce qu'ils peuvent faire pour adresser ce besoin. Ils vont créer et présenter les fonctions d'une application qui pourra adresser ce besoin.</p>	
<p><b>Suggestions</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer une application qui aide à réduire son empreinte écologique</li> <li>• Développer une application qui aide les élèves à faire leurs devoirs</li> </ul>	
<p><b>Attentes du Curriculum</b></p>	<p><b>Français langue seconde</b></p> <p><b>A1. Listening to Understand</b></p> <p><b>A1.1 Using Listening Comprehension Strategies</b></p> <p><b>A1.2 Demonstrating Understanding (Grades 6–9 Core French, Grade 9 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>A1.3 Listening for Meaning (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>A2. Listening to Interact</b></p> <p><b>A2.2 Interacting</b></p>	<p><b>Sciences et mathématiques</b></p> <p><b>Science</b></p> <p><b>Grades 6–8</b></p> <p><b>A1. STEM Investigation and Communication Skills:</b> 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><b>B1. Speaking to Communicate</b></p> <p><b>B1.2 Producing Oral Communications</b></p> <p><b>B1.4 Applying Language Structures (Grade 9 Core French)</b></p> <p><b>B1.5 Applying Language Structures (Grade 9 Extended French and Grade 9 French Immersion)</b></p> <p><b>B2. Speaking to Interact</b></p> <p><b>B2.2 Interacting</b></p> <p><b>C1. Reading Comprehension</b></p> <p><b>C1.1 Using Reading Comprehension Strategies</b></p> <p><b>C1.2 Reading for Meaning</b></p> <p><b>C2. Purpose, Form, and Style</b></p> <p><b>C2.2 Characteristics of Text Forms (Grades 6–8 Core French)</b></p> <p><b>C2.2 Characteristics and Stylistic Elements of Text Forms (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>C2.2 Text Features and Elements of Style (Grade 9)</b></p> <p><b>D1. Purpose, Audience, and Form</b></p> <p><b>D1.2 Writing in a Variety of Forms</b></p> <p><b>D1.3 Developing Vocabulary (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>D1.5 Creating Media Texts (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>D1.3 Creating Media Texts (Grade 9 Extended French and French Immersion)</b></p> <p><b>D2. The Writing Process</b></p> <p><b>D2.1 Generating, Developing, and Organizing Ideas/Content</b></p> <p><b>D2.2 Drafting and Revising</b></p> <p><b>D2.3 Producing Finished Work</b></p> <p><b>D2.4 Metacognition</b></p>	<p><b>Grade 9</b></p> <p><b>A1. STEM Investigation Skills:</b> 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><b>Grades 6–8</b></p> <p><b>A2. Coding and Emerging Technologies:</b> 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><b>Math</b></p> <p><b>Grades 6–8</b></p> <p><b>C3. Coding:</b> solve problems and create computational representations of mathematical situations using coding concepts and skills</p> <p><b>Grade 9</b></p> <p><b>C2. Coding:</b> apply coding skills to represent mathematical concepts and relationships dynamically, and to solve problems, in algebra and across the other strands</p> <p><b>Grades 6–8</b></p> <p><b>E1. Spatial Sense:</b> describe and represent shape, location, and movement by applying geometric properties and spatial relationships in order to navigate the world around them</p>
--	--	--



<p><b>Descripteurs CECR</b></p>	<p><b>B1</b> : Peut faire un exposé non complexe, préparé, sur un sujet familier, dans son domaine, qui soit assez clair pour être suivi sans difficulté la plupart du temps et dans lequel les points importants soient expliqués avec assez de précision.</p> <p><b>B2</b> : Peut faire un exposé clair, préparé, en avançant des raisons pour ou contre un point de vue particulier et en présentant les avantages et les inconvénients d'options diverses.</p>	
<p><b>Objectifs d'apprentissage</b></p>	<p>Nous apprenons à expliquer un problème et à proposer une solution.</p>	
<p><b>Critères d'évaluation</b></p>	<p><b>Je peux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher et identifier des problèmes dans la vie réelle</li> <li>• Employer un vocabulaire familier et simple pour expliquer des enjeux dans la vie quotidienne</li> <li>• Proposer des solutions qui adressent un problème identifié</li> <li>• Expliquer les raisons pour mes solutions avec des connecteurs simples comme <i>parce que, mais</i> et <i>car</i></li> <li>• Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale</li> <li>• Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs</li> </ul>	
<p><b>Fiche d'élève</b></p>	<p><a href="#">Leçon C : Créer une application — Fiche d'élève</a></p>	
<p><b>Sous-tâches</b></p>	<p><b>Activer</b> Introduction de la tâche</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regarder la vidéo sur Idéllo.</li> <li>2. Discuter du projet décrit.</li> <li>3. Partager quelles applications est-ce qu'on utilise qui répondent à un besoin</li> <li>4. Examiner quels besoins dans la communauté des élèves pourraient être adressés.</li> </ol>	<p><a href="#">C-1 : Introduction</a></p>
<p><b>Sous-tâches</b></p>	<p><b>Acquérir</b> Cercles intérieur/extérieur — Communication orale</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regarder la vidéo qui répond à un besoin. Discuter comment cette application est utile et répond à un besoin.</li> <li>2. Partager quelles applications nous rendent un service utile dans notre vie.</li> </ol>	<p><a href="#">C-2 : Communication — Recycler des objets</a></p>



<b>Sous-tâches</b>	<b>Acquérir</b> Générer des idées sur le sujet de la durabilité <ol style="list-style-type: none"><li>1. Visionner les vidéos</li><li>2. En groupe, présenter le contenu d'une des vidéos à la classe</li><li>3. Discuter</li></ol>	<a href="#">C-3 : Générer des idées</a>
<b>Tâche finale</b>	<b>Ancrer</b> Il y a un concours pour la création d'une application. Une compagnie va offrir un prix pour la meilleure application qui adresse un besoin dans votre communauté. Les jeunes de 11 ans à 16 ans sont invités à participer au concours et tu es intéressé. Fais une présentation qui parle du problème et explique l'application que tu vas créer. Utilise les ressources suivantes qui incluent plus de détails pour t'aider à créer ton appli et ta présentation.	
<b>Évaluation</b>	<a href="#">C : Modèle pour créer une appli / Guide pour la présentation</a> <a href="#">C : Créer un prototype de l'appli — Scratch</a> <a href="#">Rubrique d'auto-réflexion</a>  <a href="#">Evaluation Grid English — Lessons</a> <a href="#">Grille d'évaluation version française — Leçons</a>	
<b>Ressources supplémentaires</b>	TV5 Monde : Consultez les fiches enseignants qui accompagnent les vidéos.	