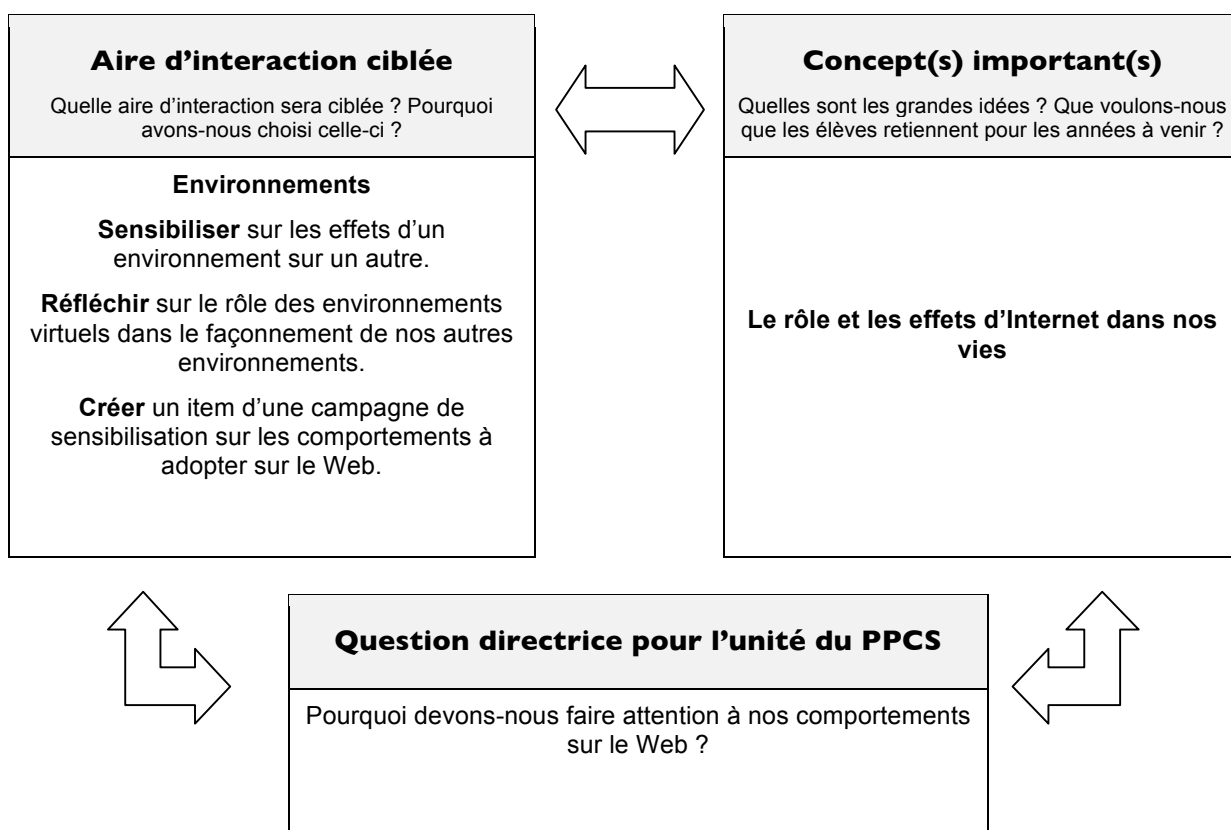


Plan de travail des unités du PPCS

| | |
|----------------------------|---|
| Titre de l'unité | La campagne de sensibilisation |
| Enseignant(s) | David Martel |
| Matière et année | Technologie de l'informatique, première année du secondaire |
| Échéancier et temps requis | 8 périodes de 75 minutes |

Étape I – Intégration du ou des concepts importants, de l'aire d'interaction et de la question directrice pour l'unité



| |
|--|
| <p>Évaluation</p> <p>Quelle(s) tâche(s) permettront aux élèves de répondre à la question directrice pour l'unité ?</p> <p>De quelle façon pourra-t-on vérifier la compréhension des élèves ? Comment montreront-ils ce qu'ils ont appris ?</p> |
| <p>En équipe de 4 (sous forme de coopération où chaque coéquipier a un rôle [responsable du temps, porte-parole, responsable du matériel, animateur et secrétaire]), les élèves devront créer un item d'une campagne de sensibilisation sur l'identité numérique, la cyberintimidation, la fraude, le vol d'identité ou le droit d'auteur. Chaque équipe a le choix entre 1) une affiche 11 pouces par 17 pouces, 2) deux fonds d'écran pour ordinateurs (1280 pixels par 1024 pixels) et 3) un dépliant (format lettre, recto verso).</p> <p>Ils devront utiliser la démarche et le dossier de conception technologique et intégrer les connaissances informatiques acquises jusqu'à présent.</p> |

Quels objectifs spécifiques du PPCS seront abordés au cours de cette unité ?

RECHERCHE

- Évaluer l'importance du problème dans la vie, la société et l'environnement.
- Identifier et citer une gamme de sources et d'informations adaptées.
- Concevoir des essais afin d'évaluer le produit ou la solution en fonction des exigences spécifiques énumérées dans le cahier des charges.

PLANIFICATION

- Produire plusieurs solutions réalisables répondant au cahier des charges.
- Élaborer un plan de création de produit ou de la solution utilisant efficacement les ressources et le temps.

CRÉATION

- Utiliser de manière compétente une gamme de techniques et d'équipements appropriés.
- Créer un produit ou fournir une solution de qualité adaptée.

ÉVALUATION

- Évaluer le succès du produit ou de la solution de manière objective en se basant sur les essais, leurs propres opinions et celles de l'utilisateur visé.
- Évaluer l'impact du produit ou de la solution sur les individus et la société.

ATTITUDES EN TECHNOLOGIE

- Travailler efficacement comme membres d'une équipe, en collaborant, en reconnaissant et en soutenant le point de vue des autres.

* Grille intermédiaire adaptée pour l'âge de l'élève.

Quels critères d'évaluation du PPCS seront utilisés ?

Cycle de conception technologique

- Recherche
- Conception
- Planification
- Création
- Évaluation du prototype
- Attitudes en technologie

Étape 2 – Planification rétroactive : de l'évaluation aux activités d'apprentissage par le biais de la recherche

Contenu

Quelles sont les connaissances ou les compétences (issues du plan de cours) que les élèves devront utiliser pour répondre à la question directrice pour l'unité ?

Le cas échéant, quelles normes ou compétences imposées au niveau local, provincial, du district ou de l'État devons-nous prendre en compte ? Comment pouvons-nous les adapter pour élaborer le ou les concepts importants de l'étape 1 ?

Les connaissances relatives au cycle de conception technologique de l'IB.

Les connaissances acquises dans le cours en lien avec l'identité numérique, la cyberintimidation, la fraude, le vol d'identité ou le droit d'auteur.

Les compétences acquises dans le cours concernant les logiciels qui serviront au design des items du devis technique.

Apprendre à apprendre

En quoi cette unité contribuera-t-elle au développement global des compétences générales ou spécifiques à une matière de l'aire *apprendre à apprendre* ?

Travailler en groupe : déléguer et prendre des responsabilités, s'adapter à des rôles, résoudre des conflits, etc.

Informar les autres : les compétences de présentation sur divers supports.

Culture de l'information : faire des liens entre différentes sources.

| <p>Activités d'apprentissage</p> <p>Comment les élèves sauront-ils ce qui est attendu d'eux ? Pourront-ils consulter des exemples, des grilles d'évaluation ou des modèles ?</p> <p>Comment les élèves pourront-ils acquérir les connaissances et appliquer les compétences requises ? Comment s'exerceront-ils à les appliquer ?</p> <p>Les acquis préliminaires des élèves sont-ils suffisants ? Comment allons-nous le vérifier ?</p> | <p>Stratégies d'enseignement</p> <p>De quelle manière allons-nous utiliser l'évaluation formative pour fournir une rétroaction aux élèves au cours de l'unité ?</p> <p>Quelles seront les différentes stratégies d'enseignement que nous emploierons ?</p> <p>Comment adaptons-nous l'enseignement et l'apprentissage à tous les élèves ? Avons-nous pris des dispositions pour les élèves qui étudient dans une langue différente de leur langue maternelle ? Qu'avons-nous prévu pour les élèves ayant des besoins éducationnels spéciaux ?</p> |
|---|---|
| <p>AVANT (période préparatoire à l'évaluation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève est amené à réfléchir sur le droit d'auteur, l'identité numérique et les autres sujets possibles. Il fait un exercice afin de trouver des images libres de droits et se questionne par rapport à son empreinte numérique. 2. L'élève comprend que l'aire d'interaction environnements outrepassa le côté écologique. 3. Les élèves se familiarisent avec les ressources qui seront utilisées dans le cadre du projet. <ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves prennent connaissance des différents documents qui seront utilisés dans le cadre de ce projet. 2. Les élèves regardent la grille d'évaluation et prennent des notes sur les attentes. 3. Les élèves se regroupent par deux. Ensuite, les groupes de deux sont placés deux par deux par l'enseignant afin de faire des groupes de quatre. 4. Les élèves distribuent les rôles en fonction de leurs forces. <ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves désignés comme experts par leur équipe participent à la formation. Les autres élèves découvrent les logiciels par eux-mêmes. <p>PENDANT</p> <p><i>Recherche</i> : Effectuer des recherches sur le droit d'auteur, l'identité numérique ou les autres sujets. Choix d'un sujet ou des sujets à exploiter dans la campagne. Sélection des sources d'information qui seront utilisées.</p> <p><i>Conception</i> : Conception des croquis et esquisses de l'item à produire. Modification des croquis en fonction du but à atteindre.</p> <p><i>Planification</i> : Effectuer la planification (étape par étape) pour l'item à créer en incluant le matériel nécessaire, les</p> | <p>AVANT (préparation à l'activité d'évaluation)</p> <p><u>Exposé et exercices sur les concepts importants</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Voir ce que les élèves savent déjà au sujet de l'identité numérique, le droit d'auteur et les autres sujets. 2. Présentation des concepts importants au moyen de présentation multimédia et exercices. 3. Jeu de l'enveloppe et de la carte postale (les informations publiées sur le Web sont comparables à une carte postale, elles peuvent être lues par tous. Il faut donc faire attention aux informations que l'on publie sur le Web). 4. Présentation d'exemples concrets d'actions posées dans l'environnement virtuel qui influent sur l'environnement réel. 5. Présentation des ressources que les élèves devront utiliser durant le projet. 6. Présentation de diverses campagnes de sensibilisation à titre d'exemple. 7. Présentation de la consigne générale du travail. <p><u>Présentation du cycle de conception et du dossier de conception</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant présente le cycle de conception aux élèves. Ce dernier les guidera tout au long de l'évaluation, car c'est la première fois que les élèves sont introduits au cycle. 2. Présentation de la grille d'évaluation finale et de la grille d'autoévaluation (et d'évaluation par les pairs) qui servira à plusieurs reprises pendant l'activité. 3. Formation des équipes. 4. Présentation des rôles de coopération à l'intérieur de l'équipe (responsable du temps, porte-parole, responsable du matériel, animateur et secrétaire). <p><u>Formation des experts et apprentissage par découverte</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant forme des experts pour les logiciels Microsoft Publisher et Gimp. <p>PENDANT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explications de chaque étape du dossier de conception. 2. Suivi rigoureux auprès de chaque équipe pour être certain que les étapes sont bien comprises et commencent à être intégrées. 3. Encadrement des équipes par le biais de rencontre avec les équipes à chaque période. 4. Évaluation formative des équipes en cours de projet afin de les |

personnes travaillant à leur réalisation et le temps prévu pour les réaliser.

Création : Création de l'item de la campagne de sensibilisation. Tenu du journal de bord ainsi que des étapes réalisées pour y arriver.

Évaluation : Évaluation de l'ensemble de la campagne publicitaire (par soi-même et par d'autres personnes extérieures à l'équipe), du travail effectué et de leurs coéquipiers durant le projet.

APRÈS

1. Autoévaluation et évaluation de ses pairs sur sa démarche.
2. Publication du matériel produit sur le Web

guider par rapport aux aspects à améliorer.

APRÈS

1. Évaluation finale.
2. Rétroaction sur le projet.
3. Support dans la publication des présentations sur le Web.
4. Pilotage du processus de sélection afin de trouver les meilleures créations.
5. Impression ou diffusion sur le Web ou dans l'école des meilleures créations.

Ressources

Quelles sont les ressources dont nous disposons ?

Comment utiliserons-nous l'environnement de la classe, l'environnement local ou la communauté pour faciliter l'apprentissage des élèves au cours de l'unité ?

Laboratoire informatique

Logiciels (Microsoft Publisher, Gimp, etc.)

Documents imprimés : devis technique, croquis des items à produire, dossier de conception.

Documents numériques : présentations multimédias sur le droit d'auteur et l'identité numérique

Trousse « Vigileance sur le Web ».

Site de cours sur lequel seront affichées les ressources devant être utilisées dans le cadre du projet.

Réflexion et évaluation continues

Les questions suivantes vous aideront à consigner régulièrement des informations sur l'unité. Vous trouverez d'autres questions à la fin de la section « Planification de l'enseignement et de l'apprentissage » du document intitulé *Le Programme de premier cycle secondaire : des principes à la pratique*.

Élèves et enseignants

Par quoi avons-nous été convaincus ? L'unité a-t-elle d'une façon ou d'une autre remis en question nos compétences ou nos connaissances dans la matière ?

Quelles recherches ont été initiées au cours de l'apprentissage ? Quelles activités complémentaires, le cas échéant, l'unité a-t-elle suscitées ?

De quelle manière avons-nous réfléchi, tant sur l'unité que sur notre propre apprentissage ?

Quelles qualités du profil de l'apprenant les élèves ont-ils été encouragés à développer au cours de cette unité ? Quelles étaient les occasions offertes aux élèves d'initier des actions ?

Liens éventuels

La collaboration avec d'autres enseignants du même ou d'un autre groupe de matières a-t-elle été efficace ?

La collaboration avec des enseignants d'autres matières a-t-elle permis de créer une compréhension interdisciplinaire ?

Évaluation

Les élèves ont-ils été capables de démontrer ce qu'ils avaient appris ?

En quoi les tâches d'évaluation ont-elles permis aux élèves de démontrer les attentes en matière d'apprentissage définies pour cette unité ? Comment ai-je vérifié que les élèves avaient la possibilité d'atteindre tous les niveaux des descripteurs des différents critères ?

Sommes-nous prêts pour les étapes suivantes ?

Recueil des données

Comment avons-nous sélectionné les données à recueillir ? Ces données ont-elles été utiles ?

Ajustement à apporter à la tâche

Il faudrait enlever l'item relatif aux fonds d'écran pour iPod. Les productions attendues ont été toutes décevantes.

Profil de l'apprenant

Les élèves ont ciblé la qualité de communicateur comme étant la plus importante. Ils ont justifié ce choix en disant que le message qu'ils devaient passer était important, donc il faut être un bon communicateur.

Évaluation

L'évaluation du projet est très rapide. Étant donné que les élèves sont observés tout au long du projet, l'enseignant sait toujours où chaque équipe est rendue. Cela rend la correction plus rapide. Un critère relatif à l'esthétisme a été ajouté. Ce dernier n'a pas été pénalisant, car il contenait divers éléments vus avec les élèves tout au long de l'année (disposition du texte et des images dans une création, choix des couleurs et des polices, images libres de droits, etc.)

Figure 12

Plan de travail des unités du PPCS