FICHE PÉDAGOGIQUE DE TECHNOLOGIE

Section : grande **Effectif total :** 30 **G :** 15 **F :** 15 **AH :** 00 **G :** 00 **F :** 00

Date :

Champ disciplinaire : Mathématiques, sciences et technologie

Activité : technologie

Titre : utilisation de smartphone pour lancer un jeu

Disposition : assis sur des chaises autour des tables

Durée : 30 min

Matériels/supports : smartphone.

Lieu : salle de classe

Documents/bibliographie : curricula TIC de la grande section.

Objectif spécifique : utiliser quelques outils TIC

Objectifs d'apprentissage :

- Allumer le smartphone ;
- Ouvrir les applications dans les applications ;
- Sélectionner un jeu de son choix ;
- Jouer.

ÉTAPES	ACTIVITÉS ENSEIGNANT.E	ACTIVITÉS APPRENANT.E.S	OBSERVATIONS
PHASE DE PRÉSENTATION			
RAPPEL DE LA LEÇON PRÉCÉDENTE / VÉRIFICATION DES PRÉREQUIS (2min)	**Mise en train :** fait une animation Pose la question : c'est quel appareil nous avons manipuler la dernière fois ? -corrige les imperfections s'il y'a lieu -félicitent et encourage	Participent activement à l'animation -répondent à la question -se corrigent	
MOTIVATION (5min)	- Raconte une histoire : Hier, j'ai découvert un jeu très intéressant sur mon smart phone. C'était tellement intéressant que j'ai décidé de venir vous apprendre à jouer - Pose une question ✓ Vous voulez bien apprendre ce jeu ? -Restez sages et suivez bien ! -Communique les objectifs d'apprentissage	- Écoutent attentivement et réagissent - Répondent et réagissent -Écoutent et énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes	

PHASE DE DÉVELOPPEMENT			
PRÉSENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (3min)	- Explique les étapes du déroulement de l'activité -Sensibilise sur l'entretien du smart phone et les dangers liés à sa mauvaise utilisation	-Écoutent attentivement	
ANALYSE **ÉCHANGES / PRODUCTION** **(15 min)**	**<u>Étape 1</u> : Présentation du matériel** - Présente le smartphone **<u>Étape 2 :</u> activités d'apprentissage** **Exercice 1 :** Fait la démonstration : allume, entre dans les applications, choisit un jeu et jouer **Exercice 2 :** Invite les apprenants à prendre chacun un smartphone Invite à allumer, entrer dans les applications, choisir un jeu et jouer	- Observent et verbalisent - Écoutent attentivement - Observent attentivement - Prennent chacun un smartphone - Allument le smartphone, entrent dans les applications, choisissent un jeu et jouent	

	<u>Étape 3 :</u> Jeu -met à la disposition de chaque groupe, des smartphones -explique le jeu : Vous allez prendre les smartphones. Celui qui arrive à l'allumer, à entrer dans les applications, à choisir le jeu et à jouer est le gagnant. -Au signal, les invite à commencer le jeu. -À la fin, il félicite les gagnants et encourage les perdants	- Se mettent en position par groupe - Écoutent attentivement et s'exécutent - Participent au jeu - Se félicitent et s'encouragent	
PHASE D'ÉVALUATION			
CONTRÔLE DES ACQUISITIONS (5min)	Le jeu tient lieu d'évaluation	Participent au jeu	**<u>Critères :</u>** Les apprenants entrent dans les applications et lancent un jeu

RANGEMENT : l'éducateur.trice avec l'aide des apprenants rangent le matériel.