Trouvons un renard argenté

Une activité d’apprentissage pour les élèves de la maternelle à la 2eannée

**Aperçu**

Avez-vous déjà tenté de trouver un renard? Ce n’est pas aussi facile que vous le pensez! Dans cette activité exploratoire, les élèves créeront des consignes, étape par étape, pour trouver ces mystérieuses créatures du Nouveau-Brunswick dans un labyrinthe grandeur nature, tout comme un programmeur informatique.

**Il vous faudra…**

|  |  |
| --- | --- |
| * Le livre *How to Find a Fox,* par : Nilah Magruder

(Pour une copie en ligne du livre, cliquez sur le lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=qqZks2YZtuo>)* Plan « Trouvez un renard argenté » (photocopies par groupe)
 | * Crayons de cire ou crayons de couleur
* Images à découper pour le labyrinthe (photocopies par groupe)
* Crayons
* Ciseaux
 |

**Consignes**

1. DISCUSSION : Demandez aux élèves de se réunir et posez cette question : *Avez-vous déjà essayé de trouver quelque chose?* Laissez les élèves donner des réponses (bas perdu, dernier morceau d’un casse-tête, destination en voiture, etc.). Puis, discutez : *Est-ce que cela a été facile ou difficile? Pourquoi?*
2. LIRE À HAUTE VOIX – *How to Find a Fox*: Avant la lecture, demandez aux élèves de partager ce qu’ils savent déjà sur les renards. Pour en savoir plus sur les renards roux et argentésqui vivent au Nouveau-Brunswick, consultez le site Web du World Atlas (en anglais) : <https://www.worldatlas.com/articles/silver-fox-facts-animals-of-north-america.html>. Ils sont connus pour être sournois et ne sont pas souvent vus par les gens. Demandez : *Pensez-vous que ça va être facile de trouver un renard?* Après la lecture, parlez de vos prédictions en tant que classe.
3. JEU « BOUGE DANS CETTE DIRECTION » : Demandez aux élèves de trouver un carreau et de s’y tenir debout en plaçant leurs deux pieds à l’intérieur (si votre plancher n’a pas de carreau, demandez simplement aux élèves de se tenir debout à un bras de distance). Jouez au jeu *« Bouge dans cette direction »* – vous pouvez dire avancez, reculez, à gauche et à droite avec des chiffres de 1 à 5 (p. ex. reculez de 3 carreaux). Assurez-vous de dire TOURNEZ à gauche ou TOURNEZ à droite avant de demander aux élèves d’aller dans cette direction. Les élèves devraient toujours avancer ou reculer. *\*Assurez-vous de pratiquer chaque déplacement en premier et de vous tenir debout dans la même direction que les élèves pour qu’ils se déplacent avec vous au lieu de refléter vos gestes.\** Vous pouvez dire autant de déplacements que vous le souhaitez jusqu’à ce que vous ayez l’impression que vos élèves sont à l’aise avec ces consignes. Pour accroître la difficulté : chronométrez-vous, allez de plus en plus vite ou jouez au dernier élève debout (si vous allez dans la mauvaise direction, vous vous assoyez en retrait jusqu’à ce qu’il ne reste plus qu’un élève).

(Pour les élèves de 2eannée : augmentez la difficulté en ajoutant des angles – voir l’image.)

1. PLAN « TROUVER UN RENARD ARGENTÉ » : Les renards ont tendance à accumuler de la nourriture dans leur maison et à être prêts pour tous les types de climat. L’exploratrice, dans l’histoire, a suivi plusieurs excellents conseils, mais le renard était un peu difficile à trouver! Cela aurait pu lui être utile si elle avait eu des consignes, étape par étape, jusqu’à l’endroit où elle savait que des renards habitaient.

*Nous avons découvert plusieurs tanières de renards argentés dans la forêt acadienne, et vous avez la chance de photographier ces animaux incroyables.* *Il y a toutefois plusieurs obstacles sur votre chemin.* *En groupe, vous devez créer des consignes, étape par étape, pour vous rendre de votre école à la forêt acadienne avant que les renards ne partent faire leur promenade habituelle.* *Utilisez la feuille de votre guide de planification pour créer les étapes et les tester sur le plancher de votre salle de classe.* *Invitez un autre groupe à les tester!*

Divisez les élèves en groupes de 2 à 4 et lisez la feuille modèle de planification avant de la distribuer. Les élèves doivent se regrouper et apporter des crayons de cire ou des crayons de couleur et des feuilles de planification afin de réaliser leur tâche.

1. DÉFI DU LABYRINTHE DU RENARD : Demandez aux groupes de découper les grandes images pour le labyrinthe une fois leur plan créé. À l’aide des carreaux du plancher de la classe et des images à découper, jumelez deux groupes pour qu’un groupe teste les étapes de l’autre (et vice versa) en suivant les consignes ( en se déplaçant) pour voir si elles fonctionnent! Encouragez tous les groupes et laissez du temps pour les changements, si nécessaire. Pour les groupes qui finissent rapidement, déplacez certains des obstacles sur le plancher et demandez-leur de recommencer ou de trouver un autre chemin avec les nouveaux obstacles!
2. RÉFLEXION ET PROCHAINES ÉTAPES : Demandez aux élèves de réfléchir au défi et à leur travail d’équipe en répondant aux questions suivantes : *« Avez-vous fait face à des obstacles ou à des difficultés en cherchant les renards?* *Si vous aviez à le refaire, que changeriez-vous?* *Qu’avez-vous ressenti en trouvant les renards argentés grâce à vos consignes étape par étape? »*
3. LIENS AVEC LA CARRIÈRE : Discussion : « *Connaissez-vous des programmeurs informatiques?* *Un programmeur informatique est une personne qui crée des consignes étape par étape pour un ordinateur afin que les programmes et les jeux fonctionnent correctement.* *C’est ce que nous avons fait aujourd’hui!* *Un programmeur informatique taperait les consignes dans un ordinateur. C’est grâce à un programmeur informatique si vous pouvez utiliser* *un ordinateur ou jouer un jeu vidéo.* *Comment se sentirait-on de pouvoir gagner sa vie en créant des consignes étape par étape pour les ordinateurs? »*
4. DIFFUSION : N’hésitez pas à nous envoyer des photos de votre classe en train de réaliser cette activité sur Twitter @NBCOE.

**Extensions possibles :**

* Consultez le site <https://code.org/hourofcode/overview> avec tout le groupe et terminez quelques niveaux d’un jeu de programmation sur votre tableau blanc interactif, comme Flappy l’oiseau ou Star Wars.
* Essayez l’application ScratchJr sur les iPads de la classe.
* Créez un autre ensemble de consignes étape par étape (texte procédural) pour diverses zones de votre école ou de votre classe ou d’autres activités.
* Pour les élèves de 2eannée, utilisez un tableau à cent cases en mathématiques pour donner des consignes étape par étape d’un nombre à un autre.

**Compétences globales**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| **Collaboration** | **Communication** | **Pensée critique et résolution de problèmes** | **Innovation, créativité et entrepreneuriat** | **Conscience de soi et autogestion** |

**Sources**

World Atlas – Silver Fox Facts (en anglais) : <https://www.worldatlas.com/articles/silver-fox-facts-animals-of-north-america.html>

Les angles pour les enfants (en anglais) : <https://playcoolmath.com/en/math-lessons/math-for-kids/basic-geometric-shapes/angle>

**Plan « Trouvez un renard argenté »**

Noms :

N’oubliez pas d’utiliser des consignes étape par étape, comme **avancer**, **reculer**, **à gauche** et **à droite** et des nombres (**1, 2, 3, 4 et 5**) pour aller de notre école aux renards argentés dans la forêt acadienne. Il ne faut pas se déplacer en diagonale! Coloriez votre trajet et assurez-vous de contourner les obstacles. Bonne chance!

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Départ****École** |  |  |  | **Maman ourse** |
|  |  | **Montagnes** |  |  |
| **Chantier de construction** |  |  | **Chute** |  |
|  | **Ruche** |  |  | **Renards argentés****Fin** |

**Banque de mots**

- Aller - faire - marcher – pas - carreau - carré - bouger - sauter - tourner

Nos consignes étape par étape

1. **Départ** de notre école.
2.

1.

1.

1.

1.

1.

1.

1.

1.

**Arrivée** dans la forêt acadienne et prise d’une photo des renards argentés.

Images à découper pour le labyrinthe

|  |  |
| --- | --- |
| **École** |  **Maman ourse** |
|  **Montagnes** | **Chantier de construction**  |
|  **Chute** |  **Ruche** |
| **Renards argentés** |