

Guide pédagogique des instituteurs de l'école d'application ÉNS/B



Auteurs

Équipe d'accompagnement de l'École Normale Supérieure de Libreville (ÉNS) et de l'Université Laval

Kaçandre BOURDELAIS

ENGOZOGO Guy

Justine GILBERT

MAVOUNGOU Brigitte Pulchérie

MBENGONE EKOUMA Carole

MONÉYI NKO Adrien Joseph

NDIMA François



Directrice de l'école primaire d'application ÉNS/B

MBOUI ENDAMANE Philippine

Institutrices et instituteurs de l'école primaire d'application ÉNS/B

ADA NGUEMA Agathe Estelle ép. BENGONE

ALENE MVÉ Clarisse

ANGOME ZUÉ Florence

NZOGO NGOUA Gabriel

PEMBE Irène

BOUSSOUGOU Jean-Clément

DOUTSONA IVORA Marie Aubièrge ép. IBINGA

ADA ALLOGHONDO Paule Sandra

NTSAME NDONG Marie Geneviève

NTSAME BIBANG Perrine ép. MENGUE

BISSO BI-OLAGA Valentine

NKENE EKOMESSE Apoline

ELLA EDOU Arthur Bernard

MINKOUÉ MINKO Colette Chantal

ABOUGONE MBA Hélène

NDOUNGOU Jean-Clair

ASSENGONE NANG Jeanne Jolye Reine ép. MBA ONDO

ZANG OBAME Lovy Stéphanie

AFANE OKOUÉ Marie Hélène

EYANG OBIANG Marjolaine

MVOMO OBIANG Rachel

ETOGONG MENDOME Martine Emiline



Collaborateurs

NDOGHE Solange ép. NDONG ESSANGUI

ZOO EYINDANGA René Casimir



Table des matières

Contexte.....	i
Un processus de coélaboration pour la conception du guide.....	ii
Préparation du World Café	ii
Définition du rôle des participants (équipe-école ÉNS/B)	ii
Définition du rôle des accompagnateurs	ii
Principes.....	iii
Déroulement	iii
Gestion du temps	iii
Le Journal	1
Liste des possibilités.....	1
Scénario pédagogique 1	2
Écrire	6
Liste des possibilités.....	6
Scénario pédagogique 1	7
Scénario pédagogique 2	8
Scénario pédagogique 3	10
Scénario pédagogique 4	11
Scénario pédagogique 5	12
Scénario pédagogique 6	13
Scénario pédagogique 7	14
Scénario pédagogique 8	15
Scénario pédagogique 9	16
Scénario pédagogique 10	17
Activité Mémoriser	18
Liste des possibilités.....	18
Scénario pédagogique 1	19
Scénario pédagogique 2	21
Scénario pédagogique 3	24
Activité Dessiner	26
Liste des possibilités.....	26
Liste des possibilités pédagogiques selon les différents niveaux.....	27
Scénario pédagogique 1	28

Projet ÉNS/B : École laboratoire pour l'intégration des XO à Libreville



Scénario pédagogique 2	29
Scénario pédagogique 3	30
Scénario pédagogique 4	32
Activité Speak.....	34
Liste des possibilités.....	34
Scénario pédagogique 1	35
Scénario pédagogique 2	36
Scénario pédagogique 3	37
Scénario pédagogique 4.....	38
Scénario pédagogique 5	39
Activité Enregistrer	40
Liste des possibilités.....	40
Scénario pédagogique 1	42
Scénario pédagogique 2	43
Scénario pédagogique 3	45
Activité Calculer	46
Liste des possibilités.....	46
Scénario pédagogique 1	47
Scénario pédagogique 2	48
Scénario pédagogique 3	49
Activité Ruler.....	51
Liste des possibilités.....	51
Scénario pédagogique 1	52
Scénario pédagogique 2	53
Activité Lune	54
Liste des possibilités.....	54

Contexte

Cher lecteur, dans un premier temps, afin que vous puissiez vous inspirer du présent guide, il importe de vous expliquer son contexte de réalisation. Dans le cadre du projet *ÉNS/B : Une école laboratoire pour l'intégration pédagogique des TIC (XO) à Libreville*, 24 membres de l'équipe-école de l'école primaire d'application ÉNS/B ont pris part à une formation de 27 heures sur l'ordinateur XO s'échelonnant sur une période de trois semaines (9 mars 2010 au 31 mars 2010 inclusivement). Bien que des séances de formation se tiennent toujours auprès des instituteurs et que la réflexion collective accompagnée par les membres de l'École Normale Supérieure de Libreville (ÉNS) se poursuit, le 31 mars 2010, nous avons collectivement élaboré ce guide.

L'élaboration de ce guide pédagogique de l'ordinateur XO par des instituteurs du système éducatif gabonais visait plusieurs objectifs. D'abord, cette activité nous a permis d'effectuer un retour sur les apprentissages réalisés lors des formations. Ensuite, l'exercice nous a permis de réfléchir sur des scénarios pédagogiques possibles dans le cadre des pratiques des instituteurs. Finalement, le présent document se veut également un rapport synthèse pour informer les différents acteurs du système éducatif sur les compétences développées par les instituteurs de l'école d'application ÉNS/B.

Un processus de coélaboration pour la conception du guide

Pour les besoins spécifiques, l'équipe d'accompagnateurs de l'École Normale Supérieure de Libreville et de l'Université Laval a opté pour une démarche grandement inspirée de l'animation d'un World Café. Il s'agit ici d'une démarche permettant la coélaboration d'artefacts qui transcendent les savoirs individuels afin que s'exprime l'expertise collective du groupe d'instituteurs de l'école ÉNS/B.

Préparation du World Café

Dans un premier temps, les membres de l'équipe d'accompagnement ont réparti les Activités du XO abordées dans le cadre des formations en 6 tables différentes. Ces tables ont servi de lieux de collaboration et d'échange. Sur chaque table ont été mis à la disposition des participants un ordinateur XO et un petit cahier afin d'y consigner les réflexions et les productions. Les jours précédents l'activité de World Café, les accompagnateurs ont recueilli les préférences des instituteurs en ce qui a trait aux Activités sur lesquelles ils désiraient réfléchir pendant la session.

Les rôles et les tâches de chacun des acteurs ont été définis de façon collaborative avec des membres de l'ÉNS et de l'ÉNS/B.

Définition du rôle des participants (équipe-école ÉNS/B)

- Relever collectivement les possibilités de l'Activité
- Élaborer de manière collaborative des scénarios pédagogiques d'utilisation de l'Activité du XO en question

Définition du rôle des accompagnateurs

- Encourager les participants de la table à documenter et à écrire leur réflexion collective
- Aider les participants à gérer adéquatement leur temps à la table
- Inviter les participants à revoir le travail des participants précédents
- Accompagner les participants afin qu'ils créent des liens et s'inspirent des travaux et des opinions de leurs collègues
- Accompagner les instituteurs dans une approche participative où tout un chacun a le droit de parole
- Répondre aux interrogations des instituteurs concernant certaines fonctionnalités de l'Activité (les orienter d'abord vers l'expertise de leurs collègues)

Principes

Des principes élaborés par l'équipe d'accompagnateurs ont été communiqués aux instituteurs pour guider le déroulement des activités.

1. Les réflexions et opinions de tout un chacun sont essentielles pour le bon déroulement de l'événement.
2. Il est important de laisser des traces écrites de votre réflexion et de votre travail afin de guider les autres équipes. Ces traces serviront à la rédaction du rapport.
3. Il est important de poser toutes vos questions aux autres participants et à l'accompagnateur présent à votre table.

Déroulement

Le World Café a d'abord été introduit aux participants par une explication du déroulement et des principes qui orientent le processus.

Afin d'effectuer un retour sur les apprentissages, les instituteurs devaient d'abord identifier ensemble les possibilités que leur offre l'Activité. Une fois cette liste constituée, collectivement, ils procédaient à l'élaboration de scénarios pédagogiques où ils percevaient une intégration aisée et pertinente de l'Activité du XO au sein de leurs pratiques.

À chacune des tables, un petit cahier était à la disposition des instituteurs afin qu'ils puissent consigner leurs réflexions ainsi que leurs scénarios pédagogiques. Chaque table profitait de la présence d'un membre de l'équipe de l'ÉNS-Université Laval. Ces membres ont joué différents rôles afin de faciliter la démarche de coélaboration des instituteurs. Après une heure et quinze minutes de travail collaboratif à la table, les participants étaient amenés à se déplacer à une autre table afin de répéter l'opération. Arrivés à cette nouvelle table, les instituteurs devaient échafauder le travail de l'équipe qui y avait travaillé précédemment. Ainsi, une vérification des possibilités de l'Activité traitée à cette table était faite par la seconde équipe. Cette seconde équipe pouvait également s'inspirer des scénarios pédagogiques proposés par l'équipe précédente pour en construire de nouveaux.

Gestion du temps

Le déroulement de l'activité s'est effectué en trois rondes d'une heure et quinze minutes chacune.

À chaque ronde, les participants se déplaçaient vers la table suivante de leur parcours.

Au début de chaque ronde, 15 à 20 minutes étaient consacrées à la prise de connaissance du travail de l'équipe précédente.

Il s'agissait ensuite, dans un premier temps, de relever collectivement les possibilités de l'Activité (Qu'est-ce que l'Activité nous permet de faire?).

Dans un second temps, il s'agissait de penser des leçons incluant une utilisation pertinente de l'Activité de l'ordinateur XO.

World Caf   ENS/B



Le Journal



Liste des possibilités

- Conserver les Activités menées
- Indiquer la mémoire libre restante sur l'ordinateur
- Retrouver l'ensemble des Activités menées par les utilisateurs (enseignant et élève)
- Identifier les différentes Activités grâce à leur icône respective
- Retrouver la chronologie selon laquelle les différentes Activités ont été menées
- Voir avec qui les élèves ont travaillé en partageant les Activités menées, le cas échéant
- Accéder au contenu de sa clé USB
- Avec un glisser-déposer, la barre de défilement (ascenseur) permet de retrouver les Activités qui ont été menées
- L'utiliser comme cahier de l'élève
- L'enseignant peut y mettre ses Activités de la journée
- Retrouver les Activités menées en fonction du type d'Activité dont il s'agit grâce aux filtres
- Retrouver les Activités menées en fonction du temps grâce aux filtres
- Retrouver les Activités menées en fonction du nom grâce aux filtres
- Mettre des signets (étoile) à certaines Activités pour les identifier
- Relancer l'Activité
- Renommer l'Activité en cliquant sur le nom ou sur la petite flèche
- Supprimer une Activité
- Faire une description du travail fait dans l'Activité en identifiant la discipline, la matière, les notions abordées
- Donner une étiquette, la matière, le nom de l'élève les participants (travail en groupe)
- Copier des artéfacts produits à l'aide de certaines Activités (des dessins, des images, des photos, des textes, des sons ou des vidéos) pour les coller et les réutiliser dans d'autres Activités

Scénario pédagogique 1

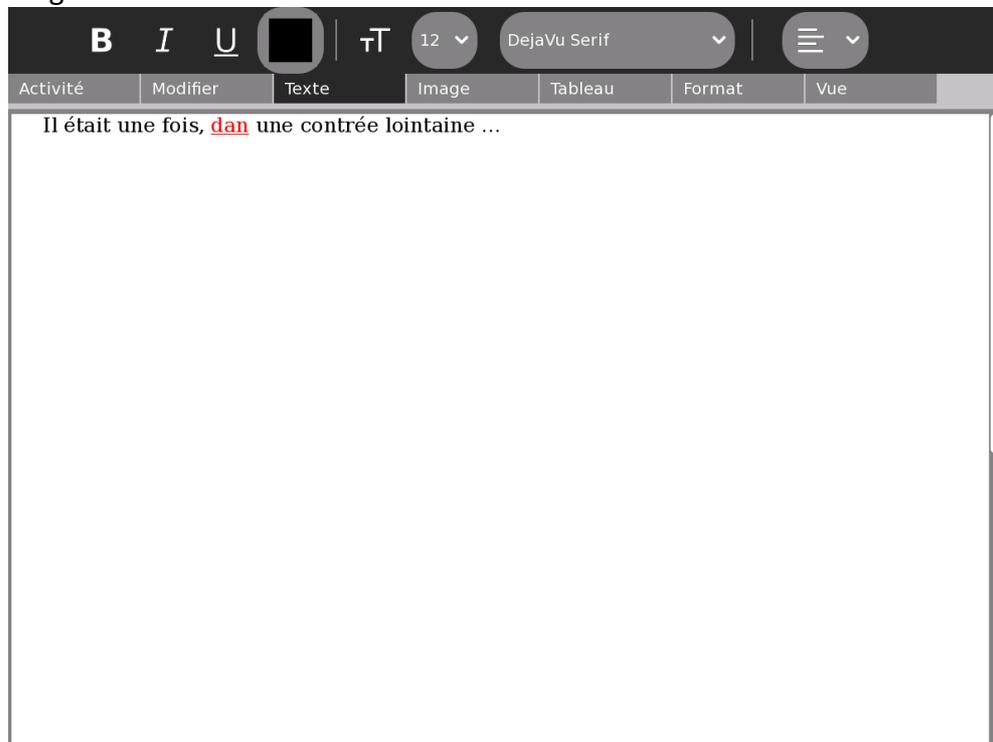
Le Journal n'étant pas une activité pédagogique en soi, il est difficile de proposer des scénarios que les enseignants pourraient réaliser en classe. Néanmoins, nous avons réfléchi à un scénario pouvant servir de guide à un instituteur qui souhaiterait utiliser le Journal afin de corriger et d'évaluer les travaux des élèves.

- Retrouver d'abord le travail de l'élève et observer ce travail en lançant l'Activité.

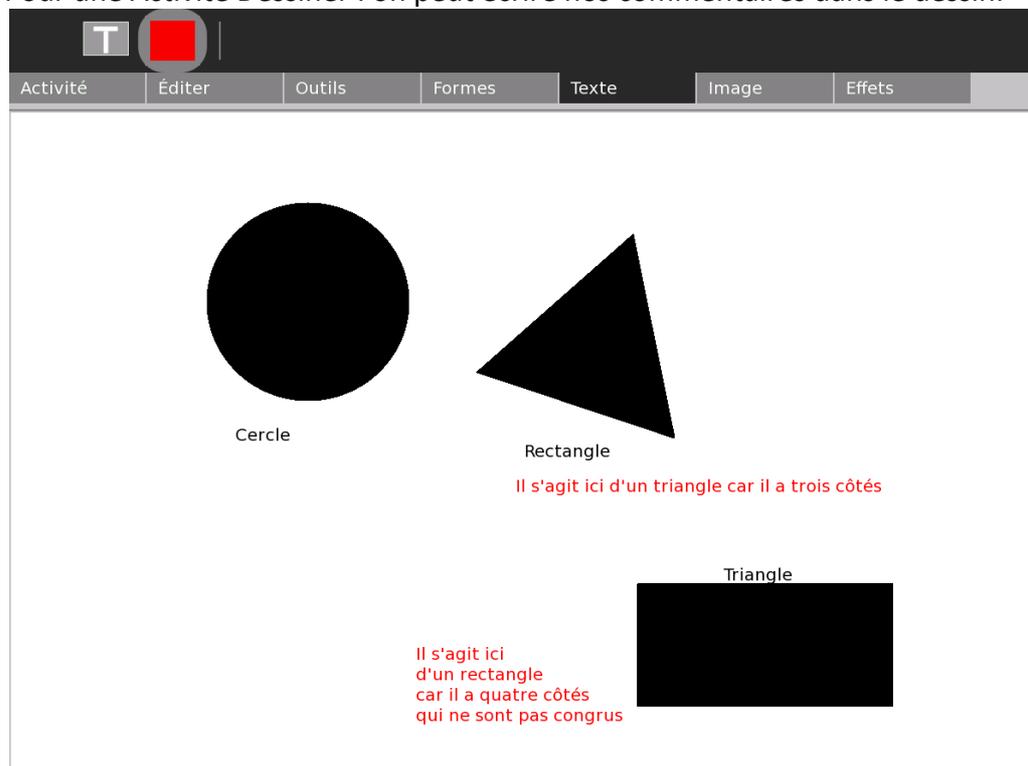
The screenshot shows a digital workspace interface with a search bar at the top, a filter dropdown set to 'Tout', and a sort dropdown set to 'N'importe quand'. Below the search bar is a list of activities and student work, each with a star icon, a document icon, a title, a timestamp, and a right-pointing arrow.

Star	Icon	Title	Timestamp	Action
☆		Dessin de l'élève	il y a 1 minute	➔
☆		Activité Dessiner	il y a 1 minute	➔
☆		Texte de l'élève	il y a 3 minutes	➔
☆		Texte de l'élève	il y a 3 minutes	➔
☆		Activité Dessiner	il y a 2 jours, 15 heu...	➔
☆		texte Laurian	il y a 1 semaine, 6 j...	➔
☆		Activité Écrire	il y a 1 semaine, 6 j...	➔
☆		Activité Enregistrer	il y a 1 semaine, 6 j...	➔
☆		Activité Écrire	il y a 2 semaines, 2 j...	➔
☆		Activité Écrire (TXT)	il y a 2 semaines, 2 j...	➔
☆		Activité Écrire	il y a 2 semaines, 2 j...	➔

- Relever et noter les erreurs.
 - Pour une Activité Écrire : on peut souligner les erreurs et/ou les colorer en rouge.



- Pour une Activité Dessiner : on peut écrire nos commentaires dans le dessin.



- Écrire les points dans le devoir.
- Corriger les erreurs.
- Écrire la note.
- Dans le menu Activité, l'enseignant peut renommer l'Activité en y ajoutant dans le nom la mention « corrigé ».
 - Ensuite, on peut conserver les modifications et les corrections dans le Journal.



- On obtiendrait alors deux versions : celle de l'élève et celle corrigée.

- On peut demander aux élèves de voir leurs notes signalées, les activités corrigées avec une étoile.

The screenshot shows a digital workspace interface with a dark header. At the top left is a search bar with a magnifying glass icon. To its right are two dropdown menus: 'Tout' and 'N'importe quand'. Below the header is a list of activities, each with an icon, a title, and a timestamp. A context menu is open over the second item, showing options: 'Reprendre', 'Copie', and 'Supprimer'. At the bottom of the interface, there are two icons: a pencil and a battery level indicator.

Star	Activity Title	Timestamp	Action
★	Texte de l'élève - corrigé	A l'instant	▶
☆	Texte de l'élève - corrigé	A l'instant	▶
☆	Reprendre	il y a 3 minutes	▶
☆	Copie	il y a 4 minutes	▶
☆	Supprimer	il y a 4 minutes	▶
☆	Capture d'écran	il y a 7 minutes	▶
☆	Capture d'écran	il y a 9 minutes	▶
☆	Activité Dessiner	il y a 12 minutes	▶
☆	Texte de l'élève	il y a 13 minutes	▶
☆	Activité Dessiner	il y a 2 jours, 15 heu...	▶
☆	texte Laurian	il y a 1 semaine, 6 j...	▶

- Reprendre certaines notions avec les élèves selon les erreurs commises par ces derniers (reprendre la leçon en y apportant des modifications pour faciliter la compréhension).

Écrire



Liste des possibilités

- Écrire un texte
- Mettre en forme les caractères (en gras, en italique, souligner, changer la police d'écriture, changer la taille de la police, changer la couleur de police, mettre en majuscules et en minuscules)
- Copier-coller
- Insérer des tableaux, des images et les mettre en forme
- Faire des révisions (modifier le texte)
- Partager cette Activité
- Changer de style avec le menu « Format »
- Conserver le document dans le Journal
- Nommer le document
- Agrandir le texte à l'aide du menu « Vue »
- Faire une dictée, une rédaction, une étude de texte
- Former des syllabes
- Créer des prospectus, des cartes d'invitation, des billets d'invitation, des notes de service
- Réaliser des tâches pédagogiques (relevés de notes, fichier des élèves, gestion des absences, préparation des leçons)

Scénariopédagogique 1

Titre : Formation des syllabes

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 1^{ère} année

Discipline : Français

Matière : Lecture

Savoir : La lettre « l » et le son qu'elle produit

Savoir-faire : Associer la consonne « l » aux voyelles

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION (avec l'ordinateur XO)

- Demander aux élèves d'identifier la lettre (l) sur le clavier, puis de la prononcer pour avoir le son (l).
- Demander aux élèves de repérer sur le clavier de l'ordinateur XO les voyelles mentionnées sur le tableau et de les prononcer.
- Amener les élèves à associer oralement le son (l) aux différentes voyelles.
- Demander aux élèves d'écrire la syllabe formée par l'association de la lettre (l) à chacune des voyelles de l'alphabet dans les différentes cases de la deuxième ligne (cette dernière sera vide lors de l'activité).

	a	O	l	E	é	è	ê
L	la	Lo	Li	Le	lé	lè	lê

Scénario pédagogique 2

Titre : L'appareil digestif

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 4^e année

Discipline : Éveil

Matière : La biologie humaine

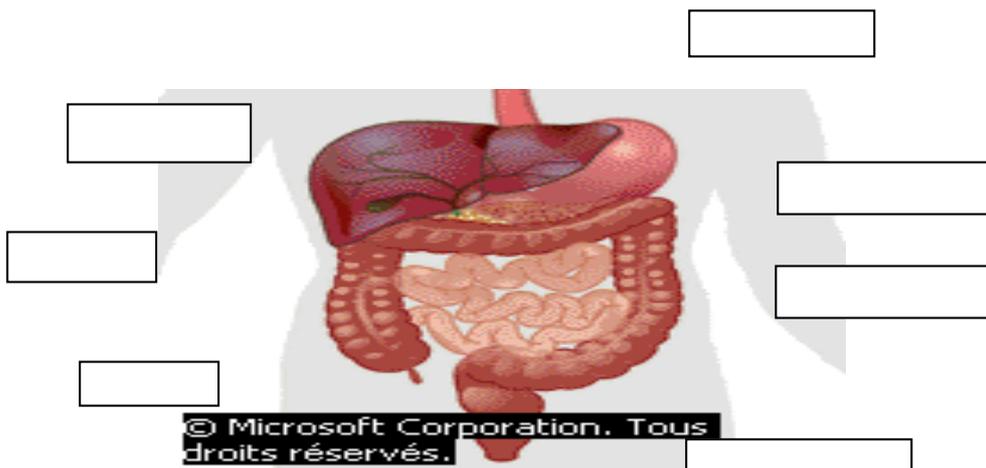
Savoir : La digestion

Savoir-faire : Sur un schéma ou une image, identifier et annoter les différentes parties du tube digestif

Matériel : Ordinateur XO, ressources Internet

APPLICATION

- Pour le déroulement de la leçon, coller au préalable sur l'ordinateur XO de chaque élève une illustration complète du tube digestif tirée de l'encyclopédie Encarta ou d'un autre support.
- A l'aide de cette illustration, expliquer aux élèves le fonctionnement et la composition du tube digestif.
- Comme exercice de consolidation, demander aux élèves de remplir le croquis ci-dessous en se servant des explications du cours.



Scénario pédagogique 3

Titre : En chiffres et en lettres

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 3^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : La numération

Savoir : Les nombres de zéro (0) à cent (100)

Savoir-faire : Lire et écrire les nombres de zéro (0) à cent (100) en chiffres et en lettres

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- Pour l'apprentissage des nombres, demander aux élèves de remplir la grille ci-dessous en complétant d'abord la première colonne.
- Ensuite, demander aux élèves d'écrire chaque nombre en toutes lettres dans la colonne de droite.

Chiffres	Lettres
0	Zéro
1	Un
2	

Scénario pédagogique 4

Titre : L'orthographe

Durée : 40 à 45 minutes

Niveaux : 1^{ère} et 2^e années

Discipline : Français

Matière : La dictée

Savoir : La consonne (p) et le son (p)

Savoir-faire : Reconnaître et écrire la consonne (p)

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- En préparation de l'activité dictée, exploiter la grille ci-dessous avec les élèves.
- Demander aux élèves d'associer la consonne P à chacune des voyelles du tableau (la deuxième ligne du tableau devra être vide sauf la case contenant la lettre P).
- Écrire la syllabe formée à partir de l'association dans la case vide à côté de l'autre syllabe (voir exemple ligne 3, colonne 2).
- Après, demander aux élèves d'écrire les deux syllabes dans la ligne en dessous pour former un mot.
- Pour la dictée, ouvrir une autre page dans laquelle les élèves pourront faire leur activité de dictée.

	A	I	O	u	e
P	Pa	Pi	Po	pu	pe
Pa	pa Pa	pi	po	pu	pe
	Papa	Papi	Papo	papu	pape
Pi	pa	Pi	Po	pu	pe
Po	Pa	pi	po	pu	pe
Pu	pa	Pi	Po	pu	pe
Pe	Pa	pi	po	pu	Pe

Scénario pédagogique 5

Titre : L'oreille fine

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 2^e année

Discipline : Français

Matière : Écriture

Savoir : Les lettres et sons : « bl », « cl », « fl » et « pl »

Savoir-faire : Reconnaître les lettres et les sons « bl », « cl », « fl » et « pl » dans un mot

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craie

APPLICATION

- Présenter une liste de mots aux élèves.
- Donner un XO à chaque élève. Préalablement à la leçon, il faut avoir préparé la grille ci-dessous, puis l'avoir inséré dans le XO de chaque élève avec une clé USB.
- Demander aux élèves d'observer la grille qui leur est présentée dans l'Activité Écrire.
- Demander aux élèves d'identifier les mots de la liste qui comportent l'un des sons mentionnés dans la grille.
- Ensuite, demander aux élèves d'écrire le mot dans la colonne qui correspond au son entendu.

Exemple de liste de mots : Le plan, la classe, le flan, la flamme, la cloche, le blouson, l'éraflure, la pluie, le tacle, le sable, le portable, l'esplanade, le spectacle, la place, la fleur, le bleu, la clé, la plaie, le cartable, la pluie, la flèche, le miracle, le buffle.

BI	CI	FI	pl
Le sable			

Scénario pédagogique 6

Titre : Le citoyen

Durée : 40 à 45 minutes

Niveaux : 4^e et 5^e années

Discipline : Éveil

Matière : La géographie

Savoir : Présentation géographique du Gabon

Savoir-faire : Localiser les différentes provinces du Gabon et les nommer

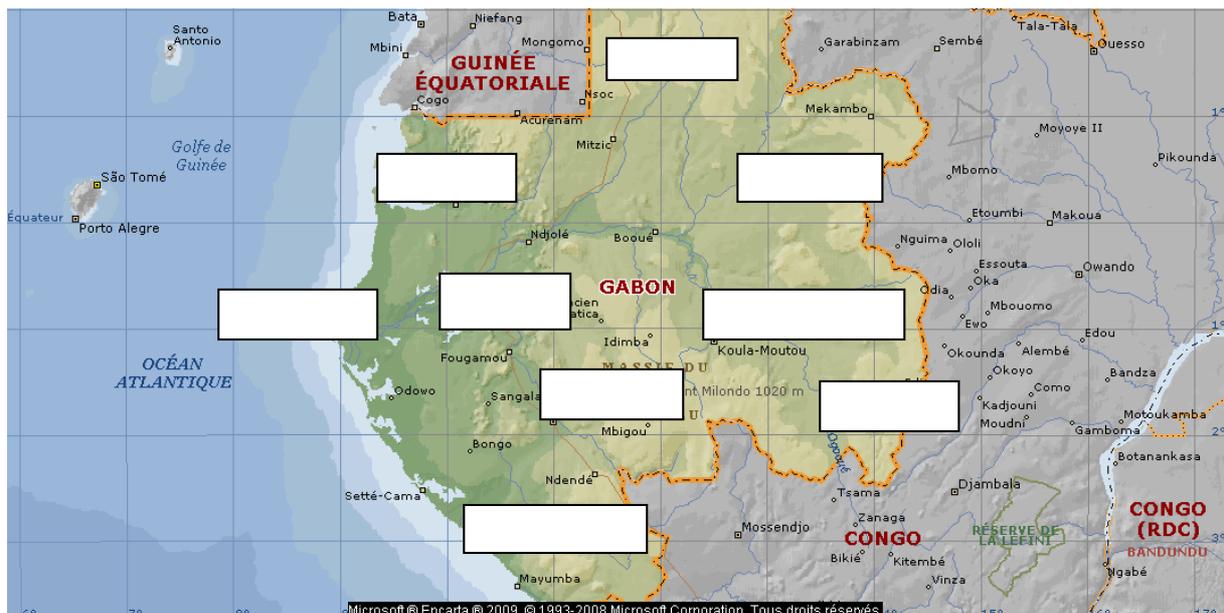
Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

À partir d'une carte du Gabon tirée d'une ressource Internet :

- Présenter le Gabon aux élèves.
- Comme exercice d'application, présenter une autre carte aux élèves sur laquelle ils devront pouvoir localiser les différentes provinces et leur capitale.

Carte du Gabon vide



Scénario pédagogique 7

Titre : Le Temps

Durée : 40 à 45 minutes

Niveaux : 4^e et 5^e années

Discipline : Mathématiques

Matière : Les mesures

Savoir : Les mesures du temps

Savoir-faire : Écrire et lire le temps

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- Demander aux élèves de compléter la grille ci-dessous pour consolider leurs apprentissages après leur avoir fait une leçon sur les mesures du temps.

	Rang	Mois	Nbre de jours	Nbre de semaines
	1 ^{er} mois			
	2 ^e mois			
	3 ^e mois			
	4 ^e mois			
	5 ^e mois			
	6 ^e mois			
	7 ^e mois			
	8 ^e mois			
	9 ^e mois			
	10 ^e mois			
	11 ^e mois			
	12 ^e mois			
Total				

Scénario pédagogique 8

Titre : Au plaisir d'écrire

Durée : 40 à 45 minutes

Niveaux : 4^e et 5^e années

Discipline : Français

Matière : Rédaction

Savoir : Description d'un lieu

Savoir-faire : Décrire son école

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- À partir d'un extrait de roman d'une œuvre quelconque, demander aux élèves de s'inspirer du modèle pour décrire leur lieu de vie : leur école.
- Demander aux élèves de se mettre en groupes pour affiner le travail.
 - Un premier groupe se chargera de construire l'introduction.
 - Un second groupe traitera d'un point particulier (thème) qui va constituer le premier paragraphe du développement.
 - Un troisième groupe concevra le deuxième paragraphe, ainsi de suite.
 - Un dernier groupe se chargera de la conclusion.
- Ensuite, le travail sera soumis à l'ensemble de la classe, qui pourra y apporter des corrections et le compléter s'il le faut.
- Approuver le travail réalisé par les élèves, puis le publier dans le site de l'école.

Scénario pédagogique 9

Titre : La grammaire

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 4^e année

Discipline : Français

Matière : La conjugaison

Savoir : L'infinifitif, temps et groupes verbaux

Savoir-faire : Donner l'infinifitif, le temps, la personne et le groupe des verbes d'une phrase ou d'un texte

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- À partir d'un texte tiré du serveur de l'école ou d'un tout autre support, demander aux élèves de faire de la lecture à voix haute.
- Oralement, demander aux élèves d'effectuer les exercices suivants.
 - Repérer les verbes du texte.
 - Déterminer à quelle personne ils sont conjugués.
 - Déterminer les groupes, le temps.
- Demander ensuite aux élèves de souligner les verbes, d'identifier leur temps, de les mettre à l'infinifitif et de déterminer leur groupe.
- Enfin, demander aux élèves de placer les verbes dans la grille ci-dessous.

Verbe conjugué	Temps	Personne	Infinitif	Groupe
Mangeaient	Imparfait de l'indicatif	3 ^{ème} personne du pluriel	Manger	1 ^{er} groupe

Scénario pédagogique 10

Titre : Qu'est-ce que c'est?

Durée : 40 à 45 minutes

Niveau : 2^e année

Discipline :Éveil

Matière : Sciences

Savoir : Les solides, les liquides et les gaz

Savoir-faire :Nommer, classer et donner la fonction de la matière

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- À partir des ressources Internet ou des exemples tirés de leur environnement quotidien, enseigner aux élèves les différents éléments qui composent l'univers.
- Puis, en exercice d'application, demander aux élèves de classer chaque élément dans la grille ci-dessous.

Noms de la matière	Propriété	À quoi sert-elle?	Localisation	
Le bois	Solide	À préparer la nourriture	Forêt	
Le fer				
La glace				
L'air				
L'eau				



Activité Mémoriser

Liste des possibilités

- Charger des parties de démonstration (jouer à des jeux déjà construits)
 - Avec des chiffres (associer des additions avec leur réponse)
 - Avec des lettres (associer des lettres majuscules avec la lettre minuscule correspondante)
 - Avec des sons (trouver des sons identiques)
- Augmenter la complexité des parties de démonstrations en augmentant le nombre de cartes (4x4, 5x5, 6x6)
- Créer les jeux de notre choix dans toutes les disciplines
 - Où on choisit le nombre de paires
 - Où les paires peuvent associer des éléments identiques
 - Où les paires peuvent associer des éléments différents
 - Où on peut insérer des dessins ou des images
 - Où on peut superposer de l'écriture à des dessins sur une même carte
 - Où on peut insérer des sons
 - Où les cartes sont désordonnées (les cartes ne sont pas rassemblées dans des groupes 1 et 2)
 - Où les cartes sont rassemblées en groupes 1 et 2
- Charger des parties (jouer à des jeux que l'on a construits soi-même)
- Redémarrer une partie (recommencer à jouer à un même jeu une fois qu'on l'a terminé, mais en changeant la disposition des cartes)
- Renommer notre Activité
- Conserver notre Activité dans le Journal
- Partager l'Activité
- Arrêter l'Activité
- Pratiquer notre mémoire
- Pratiquer notre capacité à associer des éléments en connaissant le lien qui existe entre eux
- Pratiquer notre capacité à identifier la nature du lien entre deux éléments
- Lire
- Écrire (quand nous créons les jeux)

Scénario pédagogique 1

Durée : 45 minutes

Niveau : 3^e année

Discipline : Français

Matière : Grammaire

Savoir : L'accord en genre de l'adjectif qualificatif

Savoir-faire : À la fin de la leçon, l'élève doit être capable d'accorder en genre l'adjectif qualificatif avec le nom

Matériel utilisé : Ordinateur XO, tableau, craie, livre de l'élève, crayons et un texte au tableau (écrit par l'instituteur ou tiré de tout autre support)

Référence : Livre de l'élève p. x (ou autre support)

Déroulement de la leçon

PRÉREQUIS

- Motiver les élèves.
 - Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson, une comptine, etc.
- Révision de la leçon précédente : rappel sur l'adjectif qualificatif.
 - Écrire au tableau, par exemple, « Ce garçon est beau ».
 - Demander aux élèves de définir ce qu'est un adjectif qualificatif.
- Annonce de l'intention pédagogique.
 - Dire aux élèves « Aujourd'hui, nous allons étudier l'accord de l'adjectif qualificatif en genre avec le nom ».
 - Faire répéter l'intention pédagogique à quelques élèves.
- Présentation de la situation problème.
 - Écrire au tableau les phrases « Cette fille est attentive » et « Ce garçon est attentif ».
 - Demander à quelques élèves de lire la phrase à voix haute.
 - Lire la phrase aux élèves.

EXPLOITATION (ANALYSE)

- Demander aux élèves de souligner les noms qui se trouvent dans les deux phrases écrites au tableau.

- Demander aux élèves de dire à voix haute le genre des noms qu'ils ont soulignés (féminin ou masculin).
- Demander aux élèves d'encadrer les adjectifs qualificatifs qui se trouvent dans les deux phrases écrites au tableau.
- Demander aux élèves de dire à voix haute à quel genre sont accordés les adjectifs qualificatifs qu'ils ont encadrés (féminin ou masculin).
- Demander aux élèves de dire ce qu'ils remarquent.
- Après que quelques élèves aient donné leur réponse au groupe, formaliser la réponse.
- Faire répéter la bonne réponse à plusieurs élèves.
- Demander aux élèves de donner des exemples (un étudiant studieux/une étudiante studieuse, etc.).

SYNTHÈSE

- Poser la question aux élèves : « Comment s'accorde l'adjectif qualificatif en genre avec le nom? ».
- Réponse attendue des élèves : L'adjectif qualificatif s'accorde en genre avec le nom auquel il se rapporte.

APPLICATION

Utilisation des ordinateurs XO. Préalablement à la leçon, l'instituteur doit avoir créé un jeu et l'avoir déposé sur une clé USB. Ce jeu est composé de paires d'adjectifs qualificatifs accordés au masculin et au féminin.

- Placer le jeu créé sur une clé USB. Entrer la clé USB dans le XO de chaque élève, puis transférer le jeu de la clé au Journal. Lancer le jeu.
- Demander aux élèves d'associer chaque adjectif qualificatif accordé au féminin avec le même adjectif accordé au masculin (exemple : beau/belle, studieux/studieuse, méchant/méchante, copain/copine, furieux/furieuse, etc.).
- Vérifier si les élèves ont complété le jeu.
- Faire recopier aux élèves dans leur cahier de notes le résumé du tableau et les paires d'adjectifs qualificatifs faites dans l'activité Mémoriser.
- Proposer un ou plusieurs exercices à faire à la maison.
- Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson ou une comptine pour mettre fin à la leçon.

Scénario pédagogique 2

Durée : 30 minutes

Niveau : 2^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Numération

Savoir : L'addition sans report

Savoir-faire : À la fin de la leçon, l'élève doit être capable de calculer dans les situations de somme sans report les nombres de 0 à 15

Matériel utilisé : XO, cailloux, bâchettes, ardoises, craies et tableau

Déroulement de la leçon

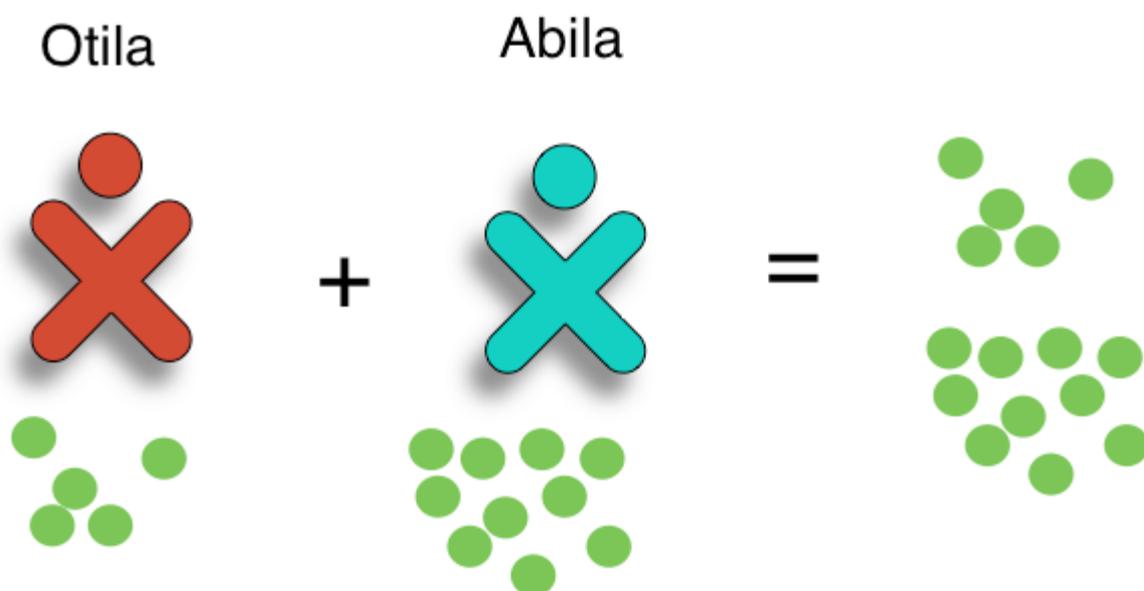
PRÉREQUIS

Utilisation des ordinateurs XO. Préalablement à la leçon, l'instituteur doit avoir créé un jeu et l'avoir déposé sur une clé USB. Ce jeu est composé de paires dans lesquelles les nombres de 0 à 15 écrits en chiffres doivent être associés aux nombres 0 à 15 écrits en lettres.

- Motiver les élèves.
 - Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson, une comptine, etc.
- Révision de la leçon précédente : les nombres écrits en chiffres et en lettres.
 - Avec une clé USB, mettre dans le XO de chaque élève le jeu créé. Aller dans le Journal et cliquer sur le jeu pour le lancer.
 - Demander aux élèves d'associer chaque nombre écrit en chiffres au même nombre écrit en lettres (exemple : 5/cinq, 7/sept, 12/douze, etc.).
 - Vérifier si les élèves ont complété le jeu.
- Annonce de l'intention pédagogique.
 - Dire aux élèves « Aujourd'hui, nous allons additionner les nombres de 0 à 15 ».
 - Faire répéter l'intention pédagogique à quelques élèves.
- Présentation de la situation problème au tableau.
 - Otila a 5 cailloux et Abila en a 10. Combien de cailloux ont-ils ensemble?
 - Demander à quelques élèves de lire la phrase à voix haute.
 - Lire la phrase aux élèves.

EXPLOITATION (ANALYSE)

- Laisser aux élèves un moment de réflexion individuel et leur suggérer d'utiliser leur ardoise, des bâchettes ou des cailloux afin de trouver la réponse.
- Représentation de la situation problème au tableau : demander à quelques élèves de venir tour à tour à l'avant de la classe pour dessiner des éléments du dessin ci-dessous.



Une autre possibilité ici serait de faire le dessin au tableau et de demander aux élèves de le reproduire avec les XO à l'aide de l'activité Dessiner.

- Demander aux élèves d'observer le dessin au tableau.
- Demander aux élèves de reproduire les ensembles de cailloux d'Otila et d'Abila avec les cailloux dont ils disposent sur leur table.
- Demander aux élèves de mélanger les deux ensembles de cailloux, puis de les compter pour trouver la réponse.
- Demander aux élèves de verbaliser la réponse.
- Écrire l'opération $5+10=$ au tableau.
- Demander aux élèves de la reproduire sur leur ardoise et d'écrire la réponse.
- Faire quelques exercices oralement avec les élèves et leur demander de manipuler leurs cailloux pour trouver les réponses.
-

APPLICATION

Utilisation des ordinateurs XO.

Possibilité 1

- Demander aux élèves de se placer en équipes de 2.
- Donner un ordinateur XO à chaque équipe.
- Demander aux élèves de lancer l'activité Mémoriser.
- Demander aux élèves d'associer les additions avec les réponses (partie de démonstration de huit paires [4x4] qui s'affiche automatiquement lorsqu'on lance l'activité).
 - Demander aux élèves de trouver la réponse de chaque addition en effectuant l'opération sur leur ardoise avant de chercher la réponse dans le jeu.
- Vérifier si les élèves ont bien complété la partie.
- Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson ou une comptine pour mettre fin à la leçon.

Possibilité 2

- Donner un ordinateur XO à chaque élève.
- Demander aux élèves de réaliser un jeu dans lequel ils doivent créer deux additions avec des nombres de 0 à 15.
- Vérifier le jeu créé par chaque élève.
- Demander aux élèves d'échanger leur XO avec celui de leur voisin et de jouer la partie créée par leur collègue de classe.
- Vérifier si les élèves ont bien complété la partie.
- Demander aux élèves d'associer les additions avec les réponses (partie de démonstration de huit paires [4x4] qui s'affiche automatiquement lorsqu'on lance l'activité).

Scénario pédagogique 3

Durée : 30 minutes

Niveau : 1^{ère} année

Discipline : Mathématiques

Matière : Numération

Savoir : Le nombre 2

Savoir-faire : À la fin de la leçon, l'élève doit être capable d'identifier, d'écrire et de compter le nombre 2

Matériel utilisé : Ordinateur XO, tableau, craies, ardoises et différents objets en deux exemplaires (craies, cahiers, cailloux, crayons, etc.)

Déroulement de la leçon

PRÉREQUIS

- Motiver les élèves.
 - Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson, une comptine, etc.
- Révision de la leçon précédente : le nombre 1.
 - Prendre une craie et la montrer aux élèves.
 - Demander aux élèves « Qu'est-ce que je tiens dans ma main? Combien y en a-t-il? »
 - Répéter le même exercice avec 2 ou 3 objets.
- Annonce de l'intention pédagogique.
 - Dire aux élèves « Aujourd'hui, nous allons étudier le nombre 2 ».
 - Faire répéter l'intention pédagogique à quelques élèves.
- Présentation de la situation problème (exemple).
 - Prendre deux craies et les montrer aux élèves.
 - Demander aux élèves « Tout à l'heure, j'avais une craie. Maintenant, j'en ai combien? »
 - Demander aux élèves de compter les craies à voix haute.

EXPLOITATION (ANALYSE)

- Répéter la situation problème précédente avec quelques objets différents.
- Former le chiffre 2 dans l'espace.
- Demander aux élèves de former le chiffre 2 dans l'espace à leur tour.
- Écrire le chiffre 2 au tableau.

- Demander aux élèves d'observer le chiffre tracé au tableau.
- Demander aux élèves « Quel est le chiffre écrit au tableau? »
- Demander aux élèves de tracer le chiffre 2 sur leur ardoise.
- Vérifier les ardoises.
- Demander aux élèves qui n'ont pas bien écrit le chiffre 2 de se lever pendant que ceux qui l'ont bien écrit vont le reproduire au tableau.
- Demander aux élèves qui n'avaient pas bien écrit le chiffre 2 de le refaire sur leur ardoise.
- Vérifier les ardoises.

APPLICATION

Utilisation des ordinateurs XO. Préalablement à la leçon, l'instituteur doit avoir créé un jeu et l'avoir déposé sur une clé USB. Ce jeu est composé de paires de cartes identiques faisant référence au nombre 2. Exemple : « II » et « II »; « 2 » et « 2 »; « AA » et « AA »; « BB » et « BB » ; etc.

- Placer le jeu créé sur une clé USB. Entrer la clé USB dans le XO de chaque élève, puis transférer le jeu de la clé au Journal. Lancer le jeu.
- Demander tourner une carte, puis de trouver dans le jeu l'autre carte qui lui est identique. Demander aux élèves de recommencer jusqu'à ce que toutes les paires aient été trouvées.
- Vérifier si les élèves ont complété le jeu.
- Demander aux élèves combien de cartes affichaient les mêmes symboles.
- Demander aux élèves de réciter, chanter une chanson ou une comptine pour mettre fin à la leçon.



Activité Dessiner

Liste des possibilités

- Conserver l'Activité dans Journal
- Nommer l'Activité
- Corriger
- Copier, coller un dessin
- Effacer
- Déterminer la couleur de nos outils de dessin
- Dessiner avec les différents outils
 - Un crayon
 - Un pinceau
 - Une gomme
 - Le polygone
 - Le seau de peinture (pour colorier une surface fermée)
 - Sélection (pour sélectionner un dessin ou une partie de ce dernier)
- Choisir la couleur de remplissage des formes
- Choisir la couleur du pourtour des formes
- Choisir des formes géométriques (ellipse, rectangle, ligne, triangle, etc.)
- Insérer du texte sur la page de dessin
- Choisir la couleur du texte
- Insérer une image (la taille et la position de cette dernière sont à l'appréciation de l'utilisateur)
- Transformer le dessin en dégradé de gris
- Décorer le dessin avec des effets spéciaux (effet arc-en-ciel)
- Exporter le dessin dans un autre fichier (un fichier de texte par exemple)

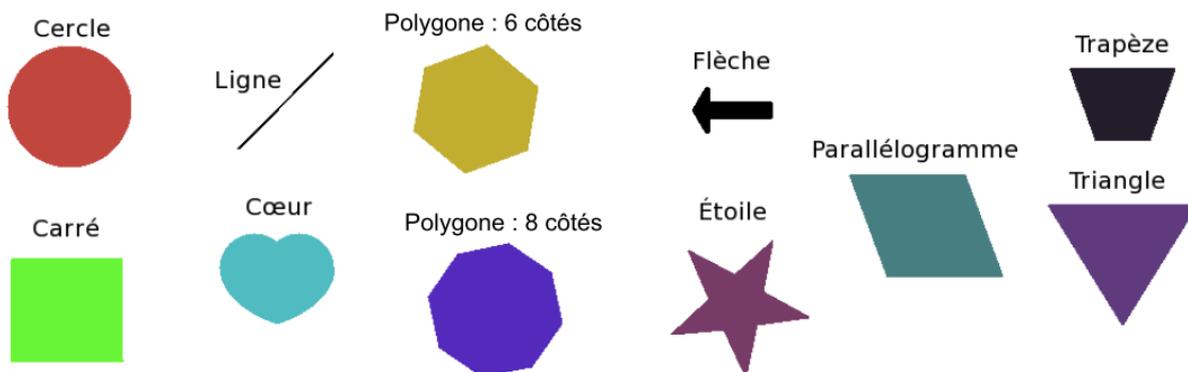
Liste des possibilités pédagogiques selon les différents niveaux

1^{ère} et 2^e années :

- Graphisme
- Coloriage
- Dessin libre
- Tracer (ligne ouverte et ligne fermé)
- Former des ensembles
- Quadrillage

3^e année :

- Tracer des figures géométriques



- Tracer des droites
- Coloriage
- Quadrillage
- Dessiner

4^e et 5^e années :

- Tracer des droites
- Tracer des figures géométriques
- Reproduire des figures géométriques
- Dessiner

Scénario pédagogique 1

Titre : Les différentes parties de la main

Durée : 25 minutes

Niveau : Préprimaire

Discipline : Éveil

Matière : Biologie

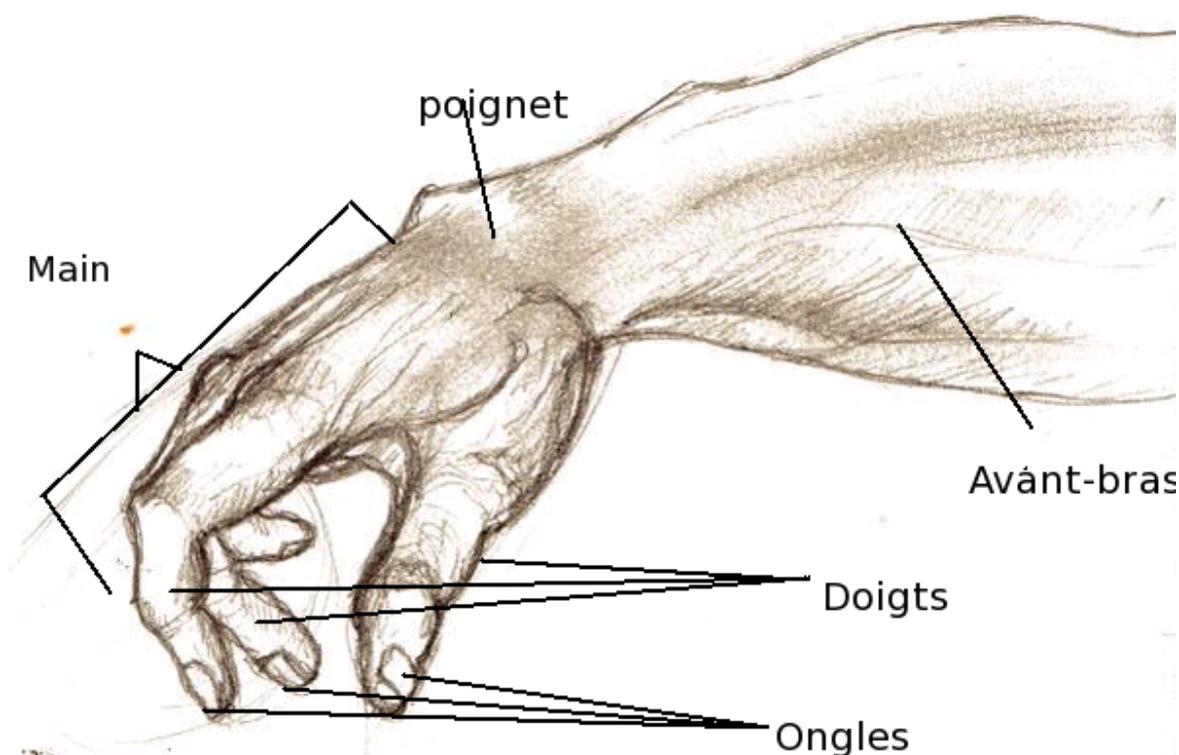
Savoir : Les organes de sens

Savoir-faire : Nommer les différentes parties de la main

Matériel : Un XO par enfant et une image annotée de la main

APPLICATION

- Désigner chacune des parties de la main tout en donnant leur nom. Répéter à quelques reprises pour s'assurer que les élèves aient bien compris.
- Nommer tour à tour les différentes parties de la main et demander aux élèves de désigner sur leurs mains les différentes parties dont il s'agit. Inviter les élèves à observer le schéma en cas de besoin.
- Pointer différentes parties de sa main et demander aux élèves d'en donner le nom en s'aidant du schéma si nécessaire.



Scénario pédagogique 2

Titre : Différencier les filles des garçons

Durée : 20 minutes

Niveau : 1^{ère} et 2^e années

Discipline : Éveil

Matière : Coloriage/graphisme

Savoir : La différenciation et les couleurs

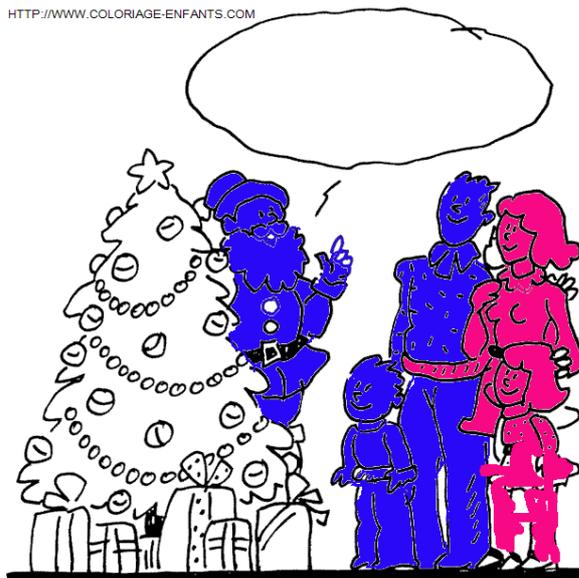
Savoir-faire : Colorier en respectant des consignes et différencier les objets

Matériel : Un XO par enfant et un dessin présentant des filles et des garçons

APPLICATION

- Sur le XO de chaque élève, ouvrir la bibliothèque de documents disponible sur le serveur de l'école et ouvrir le dessin dans lequel figurent des filles et des garçons. Ce dessin s'ouvrira alors dans l'Activité Naviguer.
- Cliquer sur le menu « Éditer », puis cliquer sur l'option « Copier ».
- Retourner à la vue d'Accueil, puis lancer l'Activité Dessiner sur le XO de chaque élève.
- Faire apparaître le cadre, puis effectuer un glisser-déposer afin de coller dans l'Activité Dessiner le dessin préalablement copié dans le presse-papier.
- Demander aux élèves de colorier en rose les filles présentes sur le dessin.
- Demander aux élèves de colorier en bleu les garçons présents sur le dessin.

[HTTP://WWW.COLORIAGE-ENFANTS.COM](http://www.coloriage-enfants.com)



Scénario pédagogique 3

Titre : La coupe de l'œil humain

Durée : 20 minutes

Niveau : 3^e année

Discipline : Éveil

Matière : Biologie

Savoir : Les organes de sens de l'homme : les parties de l'œil

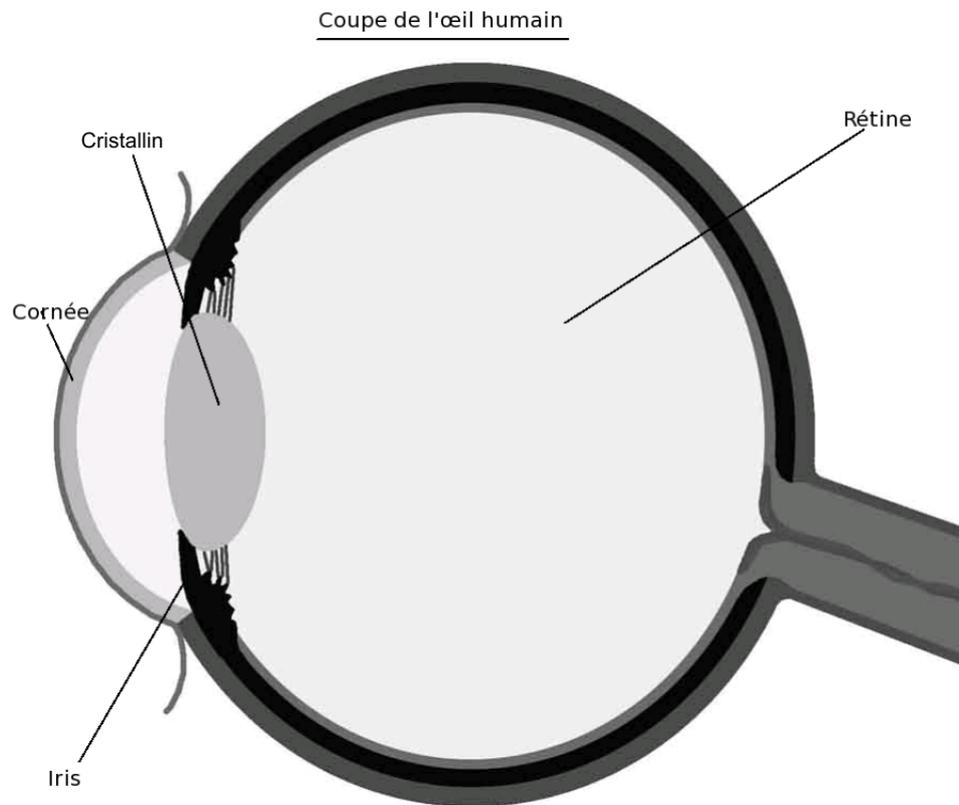
Savoir-faire : Identifier et nommer les parties visibles de l'œil

Matériel : Un XO par élève et une image de la coupe de l'œil humain (sans annotations)

APPLICATION

- Guider les élèves pour les amener à ouvrir la bibliothèque de documents présente sur le serveur de l'école.
- Indiquer aux élèves le nom du fichier contenant le schéma de la coupe de l'œil (écrire au tableau le nom du fichier si nécessaire).
- Demander aux élèves de cliquer sur le fichier désigné. Celui-ci s'ouvrira alors dans l'Activité Naviguer.
- Demander aux élèves de cliquer sur le menu « Éditer », puis de cliquer sur l'option « Copier ».
- Demander aux élèves de retourner à la vue d'Accueil, puis de lancer l'Activité Dessiner.
- Demander aux élèves de faire apparaître le cadre, puis d'effectuer un glisser-déposer afin de coller dans l'Activité Dessiner le schéma de l'œil qu'ils ont préalablement copié dans le presse-papier.

- Demander aux élèves de désigner et de nommer sur le schéma les différentes parties de l'œil.



Scénario pédagogique 4

Titre : La pluviométrie du Gabon

Durée : 45 minutes

Niveau : 5^e année

Discipline : Éveil

Matière : Géographie

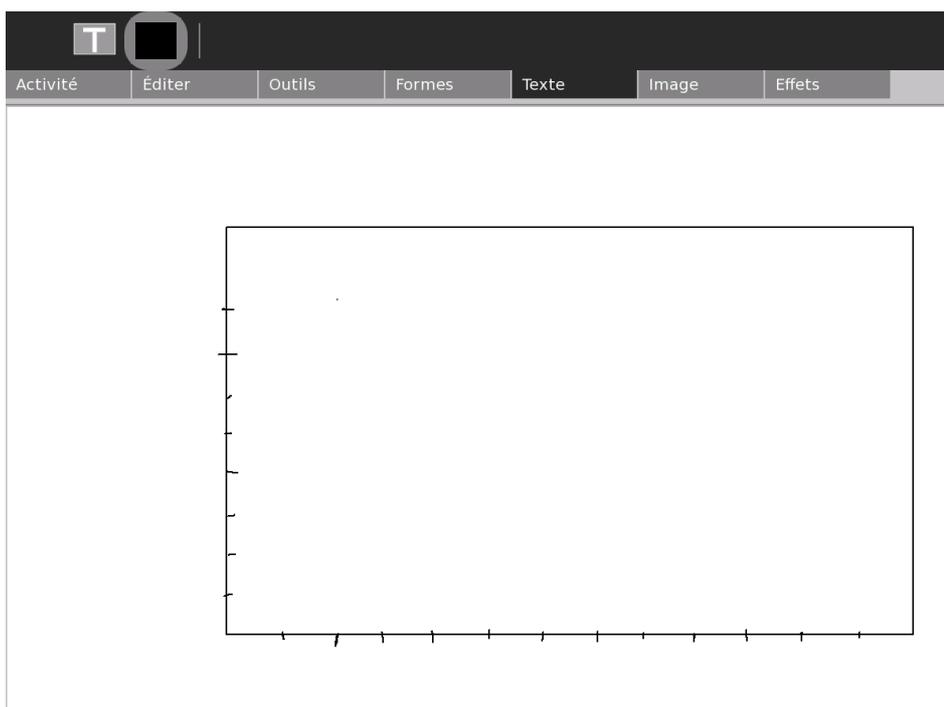
Savoir : Le climat : la pluviométrie

Savoir-faire : Lire et dessiner des diagrammes, puis déterminer l'alternance des saisons

Matériel : Un XO par élève

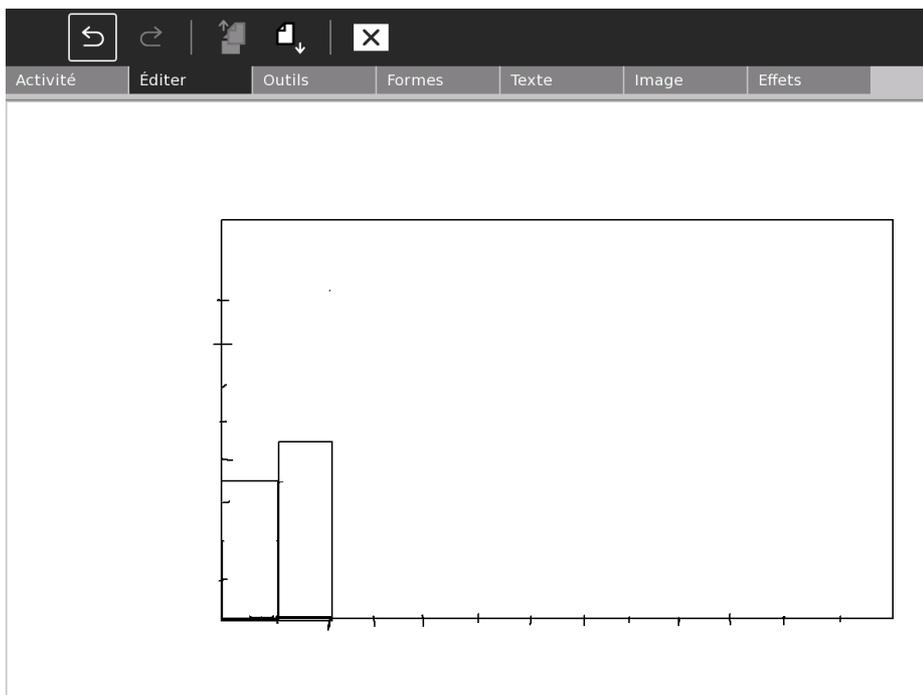
APPLICATION

- Demander aux élèves de dessiner un rectangle (assez grand) en s'aidant de l'option rectangle contenue dans le menu « Forme ».
- Demander aux élèves de sélectionner le crayon dans les outils, puis de marquer des repères de manière assez régulière sur la largeur de gauche et sur la longueur du bas à main levée.



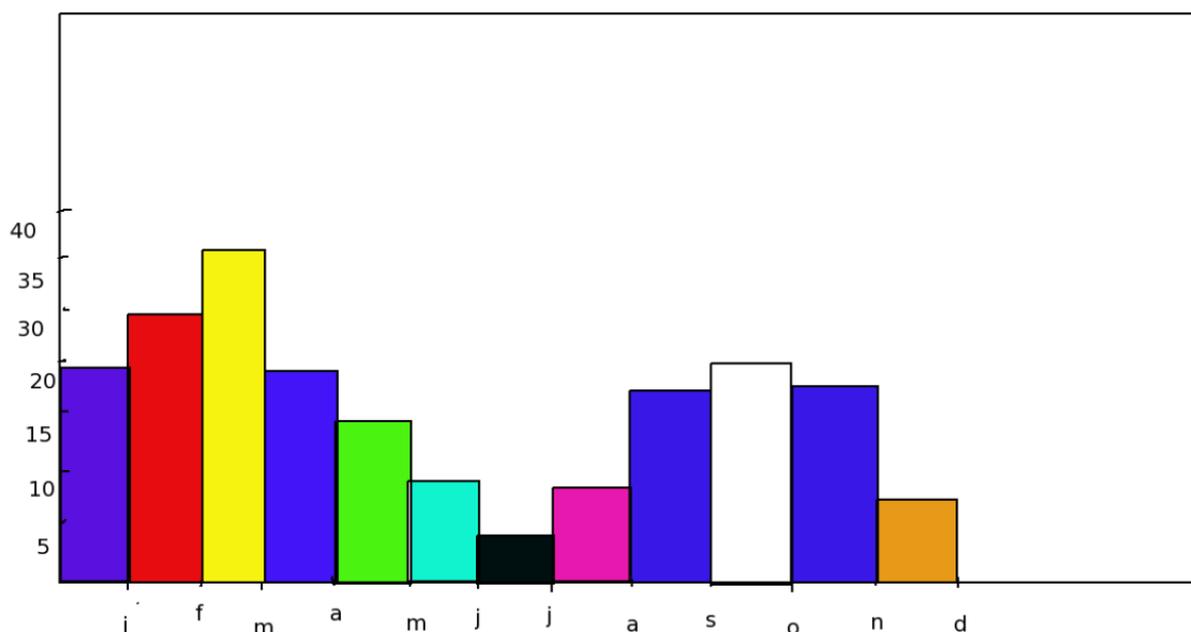
- Demander aux élèves de sélectionner le rectangle dans le menu « Formes » pour construire un diagramme représentant les précipitations de chaque mois de l'année. La hauteur de chaque rectangle est tributaire aux précipitations du mois correspondant (données fournies par l'instituteur).

Mois	janv	fév	mars	avril	mai	juin	juil	août	sept	oct	nov	déc
Précipitations												



- Demander aux élèves de colorier les rectangles en allant dans le menu « Outils » pour y sélectionner différents coloris.

La pluviométrie annuelle du Gabon



En abscisse (X) : les mois. En ordonnée (Y) : les précipitations.



Activité Speak

Liste des possibilités

Au préprimaire

- Mémoriser
- Verbaliser
- Visualiser
- Répéter
- Effectuer des répétitions de mots en mode collectif ou individuel

Au primaire

- Répéter des sons, des noms, des phrases, des mots
- Apprendre la prononciation des mots (si nous sommes attentifs à ce que l'ordinateur prononce)
- Apprendre les tables de multiplication
- Apprendre à lire les opérations mathématiques
- Apprendre à lire les signes des opérations d'addition (+), de multiplication (×) et de division (÷)
- Changer le visage du personnage, la voix (volubilité ou le volume) et la langue des mots à prononcer

Scénario pédagogique 1

Titre : Découvrons les voyelles de l'alphabet

Durée : 25 minutes

Niveau : Préprimaire

Discipline : Français

Matière : L'alphabet

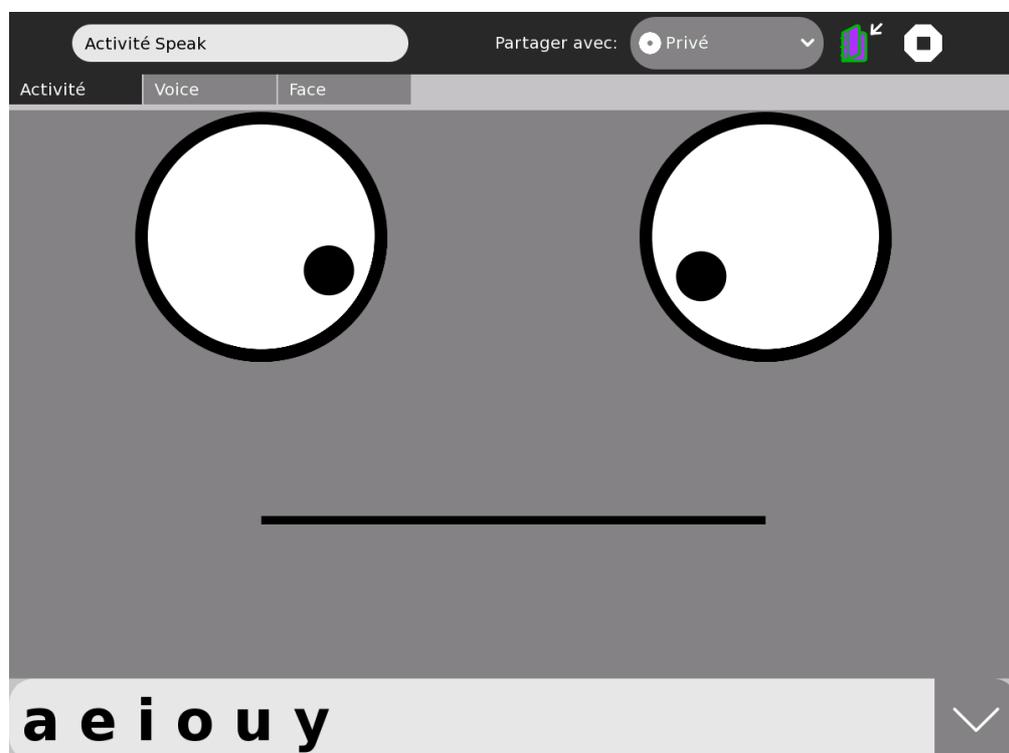
Savoir : Les voyelles

Savoir-faire : Reconnaître les voyelles et les prononcer

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craie

APPLICATION

L'enseignant inscrit les voyelles au tableau de façon à ce que les élèves les retrouvent sur le clavier de l'ordinateur et les entrent dans l'ordinateur pour les prononcer.



Scénario pédagogique 2

Titre : Explorons la prononciation des syllabes

Durée : 25 minutes

Niveau : Préprimaire

Discipline : Français

Matière : La lecture des syllabes

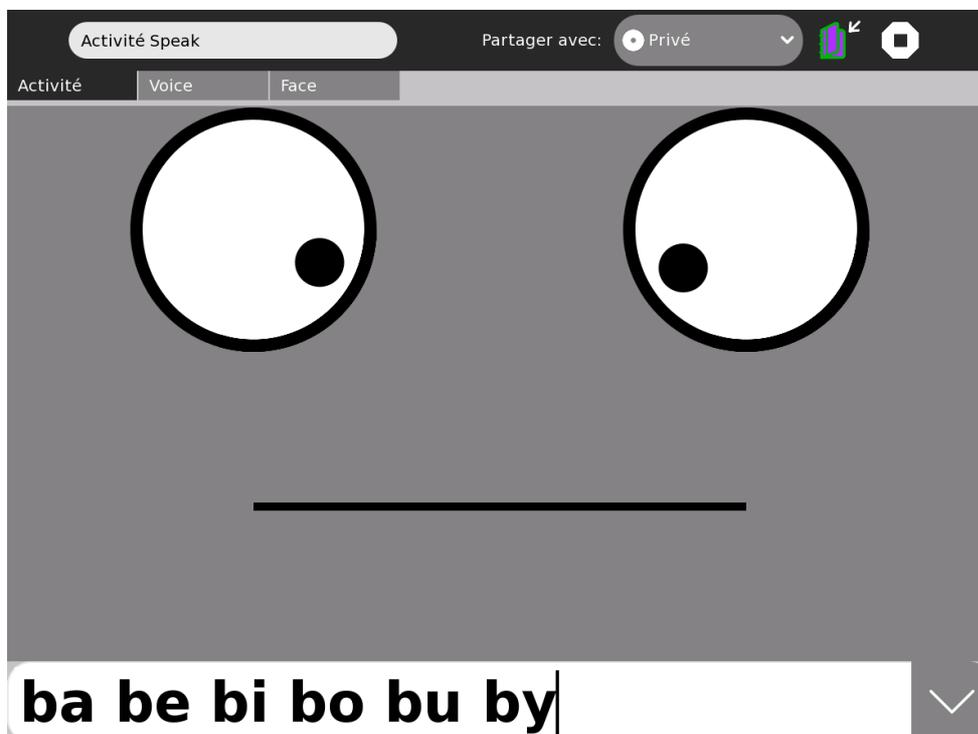
Savoir : Les syllabes

Savoir-faire : Lire et prononcer les syllabes

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craie

APPLICATION

- L'enseignant écrit une syllabe au tableau, par exemple la syllabe « ba ».
- Les élèves la reproduisent dans le XO, l'explorent et vérifient sa prononciation par l'ordinateur.



Scénario pédagogique 3

Titre : Le clavier pour reconnaître les chiffres de 0 à 5

Durée : 25 minutes

Niveau : Préprimaire

Discipline : Initiation aux mathématiques

Matière : Les chiffres

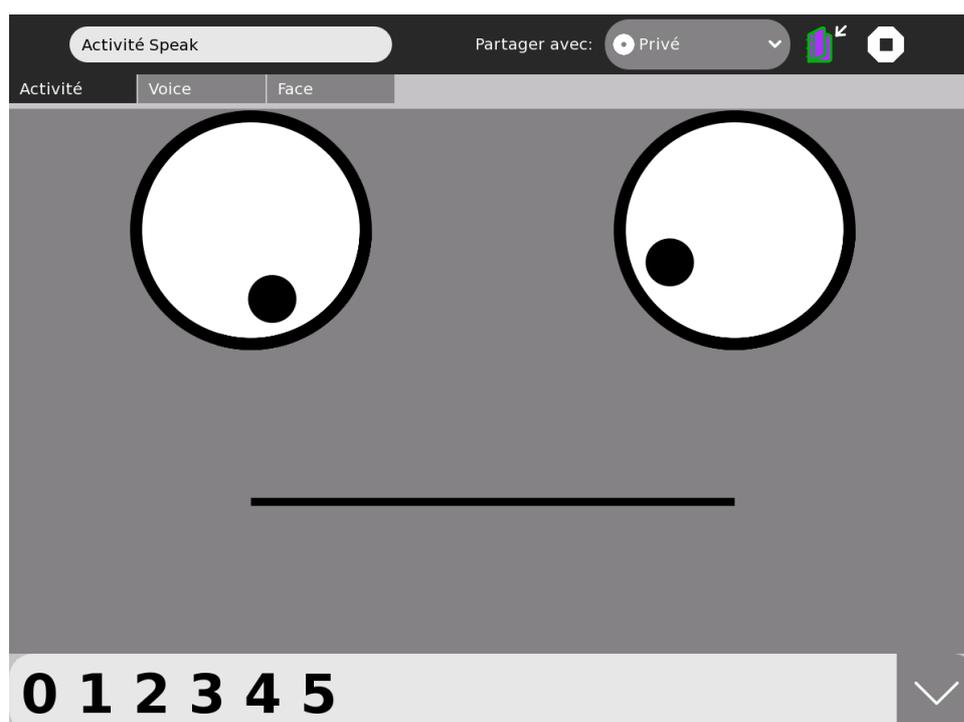
Savoir : Les chiffres de 0 à 5

Savoir-faire : À la fin de la leçon, les enfants doivent être capables de reconnaître les chiffres de 0 à 5

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craie

APPLICATION

- Écrire les chiffres de 0 à 5 au tableau.
- Ensuite, à l'aide du clavier, demander aux élèves de les reproduire un à un dans le XO (insérer un espace entre chaque chiffre), et de vérifier leur prononciation par l'ordinateur.



Scénario pédagogique 4

Titre : L'écriture des grands nombres

Durée : 45 minutes

Niveau : 5^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Numération

Savoir : Les grands nombres

Savoir-faire : Lire et écrire les grands nombres en chiffres et en lettres

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craie

APPLICATION

- Écrire des nombres au tableau en chiffres et en lettres.
- Demander aux élèves de les écrire à leur tour dans le XO en chiffres et en lettres. Le XO prononcera les nombres inscrits, permettant ainsi aux élèves de vérifier s'ils les ont bien écrits.



Scénario pédagogique 5

Titre : Je parlais, tu parlais et il parlait avec l'Activité Speak

Durée : 45 minutes

Niveau : 3^e année

Discipline : Français

Matière : Conjugaison

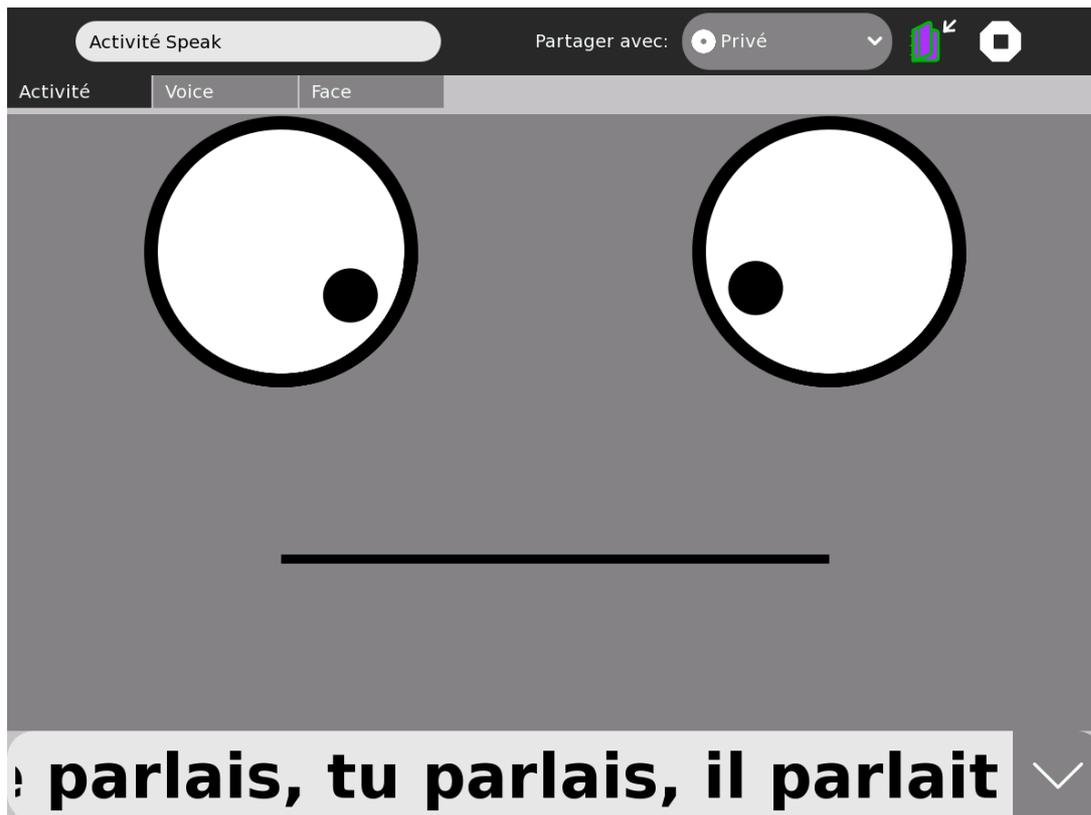
Savoir : Le verbe « parler » à l'imparfait

Savoir-faire : Conjuguer, prononcer et répéter le verbe « parler » à l'imparfait

Matériel : Ordinateur XO, tableau et craies

APPLICATION

- Demander à quelques élèves de se rendre à l'avant de la classe et d'écrire au tableau le verbe « parler », conjugué à l'imparfait et à toutes les personnes.
- Demander aux élèves d'écrire le verbe « parler », conjugué à l'imparfait et à toutes les personnes dans leur XO. Le XO prononce les verbes.
- Demander aux élèves de répéter ensuite la prononciation du verbe conjugué.



Activité Enregistrer

Liste des possibilités

- Enregistrer des séquences vidéo
- Enregistrer des photos numériques
- Enregistrer des séquences audio
- Conserver les enregistrements dans le Journal
- Agrandir ou réduire la taille des photos et des vidéos (mode plein écran ou mode réduit)
- Choisir la temporisation pour la prise de la photo ou de l'enregistrement vidéo
- Choisir la durée de l'enregistrement vidéo ou audio
- Faire de la recherche sur une plante (prise de photo)
- Enregistrer les chants et les récitations (pour un enseignement) (audio-vidéo)
- Faire des reportages et des interviews (expression écrite)
- Enregistrer des scènes de théâtre
- Faire des photos de souvenir
- Enregistrer des séquences du cours qu'on dispense en classe

- Photographier les objets fabriqués par les enfants pendant les cours de couture, de cordonnerie, les fêtes, les danses et la coiffure en activités dirigées
- Photographier l'enseignant et les élèves de sa classe

Scénario pédagogique 1

Titre : Je présente mon école

Durée : 45 minutes

Niveau : 5^e année

Discipline : Français

Matière : Expression orale

Savoir : Description de l'école ÉNS/B

Savoir-faire : Situer son école par rapport aux différents repères géographiques

Matériel : Ordinateur XO

APPLICATION

- Avec l'Activité Écrire, préparer des questions auxquelles les élèves devront répondre et les insérer dans un tableau (voir l'exemple ci-dessous).
- Demander aux élèves de remplir la colonne de droite du tableau et d'appuyer leurs réponses avec des photos et/ou des séquences vidéo.

Maître	Élèves
Où est située l'école ÉNS/B?	L'école ÉNS/B est située dans le premier arrondissement, précisément derrière l'ÉNS (prise de photos d'illustration de l'ÉNS/B par rapport à l'ÉNS).
Combien de bâtiments compte l'ÉNS/B?	L'ÉNS/B compte cinq bâtiments, plus le domicile de la directrice (prise de photos d'illustration).
À qui s'adresser pour avoir plus d'informations, notamment sur l'histoire de l'ÉNS/B?	Il faut s'adresser à la directrice pour réaliser un reportage (enregistrement vidéo d'un'interview avec la directrice).

Scénario pédagogique 2

Titre : La Concorde

Durée : 45 minutes

Niveau : 2^e année

Discipline : Éveil

Matière : Chant

Savoir : Le refrain de l'hymne national

Savoir-faire : Chanter correctement le refrain de l'hymne national

Matériel : Ordinateur XO

PRÉREQUIS

- Motiver les élèves.
 - Demander aux élèves de chanter une chanson quelconque.
- Annonce de l'intention pédagogique.
 - Aujourd'hui nous allons apprendre à chanter correctement le refrain de l'hymne national.
- Présentation de la situation problème.
 - Chante correctement l'hymne national et demandez aux élèves d'écouter attentivement.
 - Demander aux élèves : « Est-ce que vous connaissez cet air? »

EXPLOITATION (ANALYSE)

- Faire répéter l'hymne aux élèves phrase par phrase jusqu'à la fin du refrain.
 - « Uni dans la Concorde et la fraternité,
Eveille toi Gabon, une aurore se lève,
Encourage l'ardeur qui vibre et nous soulève !
C'est enfin notre essor vers la félicité. (bis) »
- Les élèves chantent avec l'aide de l'enseignant.
- Faire chanter chaque rangée en cœur, puis demander à deux ou trois élèves de chanter individuellement.

APPLICATION

Utilisation de l'ordinateur XO.

- Demander à tous les élèves de chanter correctement le refrain de l'hymne national.
- Demander à chaque élève d'enregistrer une vidéo de lui-même chantant le refrain de l'hymne national en utilisant l'Activité Enregistrer.

Scénario pédagogique 3

Titre : Les photos de mon environnement et de mon quartier

Durée : 45 minutes

Niveaux : 1^{ère} à 5^e années

Discipline : Éducation artistique

Matière : La photo

Savoir : Les apprenants devront pouvoir filmer une personne et un objet

Savoir-faire : Prendre en photo une personne ou un objet

Matériel : Ordinateur XO et un objet à photographier

ÉTAPES	ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE
Précquis	Présentation d'une bande dessinée (photo-roman).
Prérequis	Faire remarquer aux élèves que l'album est majoritairement constitué de photos.
Intention pédagogique	Apprendre à photographier correctement des objets et des personnes.
Motivation	Présentation d'une photo. Présentation du fonctionnement général du XO.
Explication	L'enseignant explique les différentes façons de prendre des photos avec le XO.
Essai initial	L'enseignant démontre aux apprenants comment prendre des photos avec le XO. Les élèves observent et imitent le maître.
Essai amélioré	Les élèves prennent des photos et les montrent à l'enseignant.
Présentation des productions	Les élèves montrent leurs photos à leurs camarades, puis leur demandent leurs commentaires.
Correction	Les élèves reprennent les photos qui ont été mal prises.
Fin de la leçon	Les élèves nomment et conservent les meilleures photos dans le Journal, puis ils arrêtent l'Activité.



Activité Calculer

Liste des possibilités

- Additionner, soustraire, diviser ou multiplier des nombres entiers
- Additionner, soustraire, diviser ou multiplier des nombres décimaux
- Additionner, soustraire, diviser ou multiplier des fractions
- Effectuer des opérations d'algèbre et de trigonométrie
- Apprendre les signes des opérations mathématiques
- Apprendre les chiffres
- Apprendre l'ordre de priorité des opérations
- Effectuer des calculs en respectant l'ordre de priorité des opérations
- Faire des calculs en utilisant les parenthèses
- L'utiliser comme une aide lorsqu'on effectue des calculs
- Faire une opération mathématique sur une ardoise ou dans un cahier et vérifier la réponse
- Faire du calcul mental et vérifier ses réponses
- En géométrie, calculer le périmètre et l'aire des surfaces

Scénario pédagogique 1

Titre : À la découverte du nombre 10

Durée : 40 minutes

Niveaux : 1^{ère} et 2^e années

Discipline : Mathématiques

Matière : Arithmétique

Savoir : Compter et calculer le nombre 10

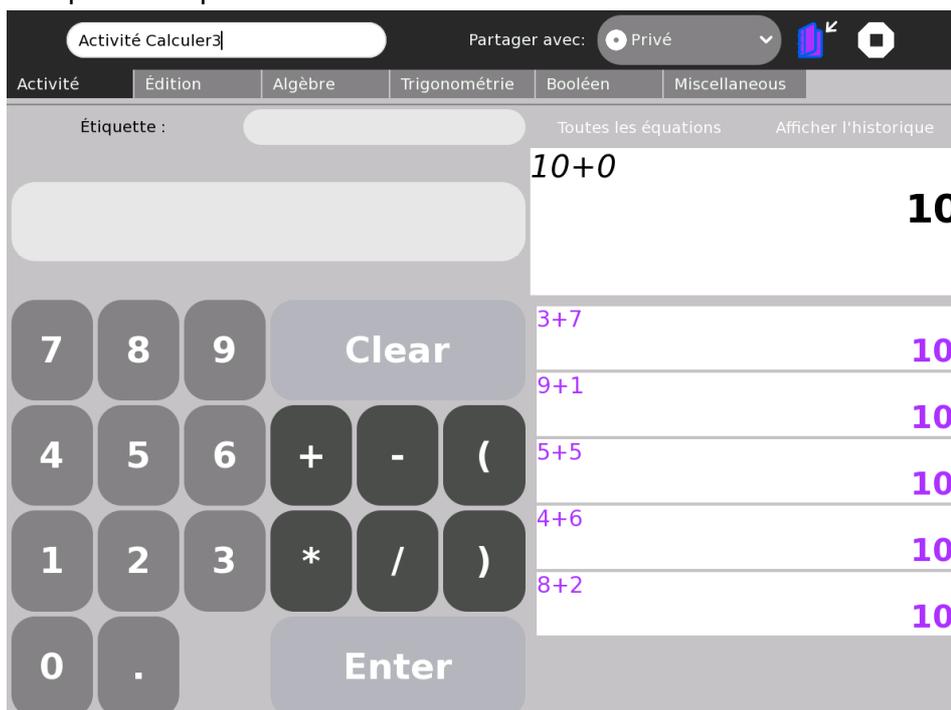
Savoir-faire : Effectuer des additions et des soustractions dont la réponse est le nombre 10

Matériel : Un XO par élève, ardoises, tableau et craies

APPLICATION

La calculatrice n'étant pas autorisée dans les salles de classe du primaire, cette activité ne serait utilisée que comme outil de vérification après un essai de résolution.

- Écrire au tableau un certain nombre d'opérations à résoudre.
Exemple : $8+2= ?$, $5+5= ?$, $3+7= ?$, $4+6= ?$, $9+1= ?$, $10+0= ?$
- Demander aux élèves de résoudre les opérations écrites au tableau sur leur ardoise.
- Demander aux élèves d'ouvrir l'Activité Calculer sur leur XO et d'y inscrire tout à tour les opérations précédemment résolues afin de vérifier leurs résultats.



Scénario pédagogique 2

Titre : Et si on partageait?

Durée : 40 minutes

Niveau : 2^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Arithmétique

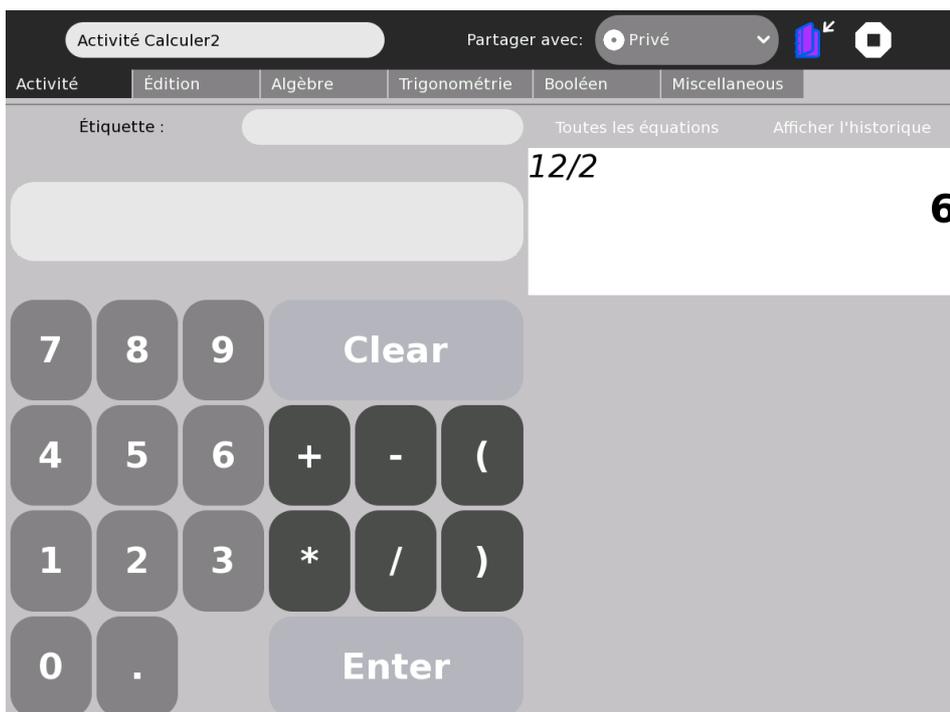
Savoir : La division par 2 des nombres de 0 à 59

Savoir faire : Diviser par 2 les nombres de un et deux chiffres

Matériel : Un XO par élève, ardoises, tableau et craies

APPLICATION

- Écrire au tableau une situation problème.
Exemple : Mme Awa a 12 mangues qu'elle partage à ses deux enfants à parts égales. Calcule le nombre de mangues reçues par chacun des enfants.
- Demander aux élèves de résoudre le problème écrit au tableau en effectuant le calcul approprié sur leur ardoise.
- Une fois le problème résolu, demander aux élèves de reproduire leur calcul dans l'Activité Calculer pour vérifier si leur réponse est exacte.
- Répéter l'exercice avec quelques situations problèmes différentes.



Scénario pédagogique 3

Titre : Le périmètre, à quoi ça sert ?

Durée : 40 minutes

Niveau : 4^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Géométrie

Savoir : Le périmètre d'un rectangle

Savoir-faire : À la fin de la leçon, les élèves doivent être capables de calculer le périmètre d'un rectangle en connaissant sa largeur et sa longueur

Matériel : Un XO par élève, ardoises, tableau et craies

APPLICATION

- Écrire au tableau une situation problème dans laquelle le calcul du périmètre d'une surface rectangulaire est requis.

Exemple : Amadou et David sont cultivateurs. Chacun d'eux possède un champ de manioc. Ces deux champs identiques sont collés l'un sur l'autre, si bien qu'Amadou voudrait entourer le sien d'une corde afin de le distinguer de celui de son voisin. Le champ d'Amadou est d'une longueur de 42 mètres et d'une largeur de 20 mètres. Quelle devra être la longueur la corde utilisée pour en faire le tour?

- Demander aux élèves de résoudre le problème écrit au tableau en effectuant les calculs appropriés sur leur ardoise.

- Une fois le problème résolu, demander aux élèves de reproduire leurs calculs dans l'Activité Calculer pour vérifier si leur solution est exacte.
- Répéter l'exercice avec quelques situations problèmes différentes.

The image shows a digital calculator application interface. At the top, there is a title bar with "Activité Calculer1" and a sharing option "Partager avec: Privé". Below the title bar, there are navigation tabs: "Activité", "Édition", "Algèbre", "Trigonométrie", "Booléen", and "Miscellaneous". The main area is divided into two sections. The top section has a label "Étiquette:" followed by a text input field. To the right of this input field, there are two buttons: "Toutes les équations" and "Afficher l'historique". Below the input field, there is a large display area showing the calculation $62*2$ and the result **124**. The bottom section contains a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a decimal point, and an "Enter" button. To the right of the keypad, there is another display area showing the calculation $42+20$ and the result **62**.



Activité Ruler

Liste des possibilités

- Mesurer les objets
- Aider le traçage des lignes, des droites, des segments de droites et des côtés des polygones
- Mesurer des droites
- Mesurer les côtés d'une figure
- Mesurer le diamètre d'un objet circulaire
- Construire des figures géométriques en respectant des mesures précises
- Reproduire avec exactitude une figure géométrique à l'aide du quadrillage
- L'enseignant peut tracer des figures sur papier et demander aux élèves de les mesurer
- Construire des figures géométriques à partir des mesures proposées par l'enseignant
- Déterminer la longueur ou la largeur d'un objet en valeur décimale
- Mesurer les angles
- Mesurer le périmètre d'une figure géométrique

Scénario pédagogique 1

Titre : Un champ de maïs

Durée : 45 minutes

Niveau : 4^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Géométrie

Savoir : Le rectangle

Savoir-faire : Dessiner un rectangle à l'aide d'une règle graduée en respectant les mesures données

Matériel : Ordinateur XO, du papier et des crayons

APPLICATION

- Demander aux élèves d'utiliser la règle de l'Activité Ruler afin de représenter sur une feuille un champ de maïs aux côtés A, B, C et D de 10 centimètres (cm) de long et 8 centimètres (cm) de large.

Scénario pédagogique 2

Titre : La taille des objets qui m'entourent

Durée : 45 minutes

Niveau : 3^e année

Discipline : Mathématiques

Matière : Géométrie

Savoir : Le mètre, le centimètre et la comparaison des tailles

Savoir-faire : Mesurer en mètres et en centimètres des objets ou des segments de droite, puis comparer leur taille

Matériel : Ordinateur XO, ardoises, craies et petits objets faisant partie du matériel scolaire (gomme à effacer, bic, crayon, etc.)

APPLICATION

- Demander aux élèves d'étaler sur leur table divers objets issus de leur matériel scolaire.
- Demander aux élèves de lancer l'Activité Ruler, puis d'utiliser la règle graduée qui s'y trouve pour mesurer ces objets.
- Demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise la longueur de chaque objet, d'abord en centimètres, puis en mètres.
- Demander aux élèves de placer les objets mesurés en ordre croissant sur leur table, soit du plus court au plus long.



Activité Lune

Liste des possibilités

- L'utiliser en géographie en (3^e, 4^e et 5^e années)
- Montrer les quatre points cardinaux aux élèves
- Demander aux élèves d'identifier les quatre points cardinaux (3^e année)
- Faire découvrir les mouvements de la lune aux élèves
- S'en servir pour montrer la différence entre le jour et la nuit (ce qui permettrait de parler du soleil, puis d'aborder le mouvement de la Terre)

The screenshot shows a software interface with a dark header containing a grid icon and a moon icon. Below the header, there are two tabs: 'Activité' and 'Vue'. The main content is divided into two panels. The left panel, titled 'Information sur la lune d'aujourd'hui', contains the following text:

Phase:
Lune gibbeuse (croissante)

Date julienne:
2455312.50 (astronomique)

Âge:
11 jours, 9 heures, 32 minutes

Lunaison:
40.39% de la lunaison 1080

Visibilité de la surface:
91% (estimated)

Longitude du terminateur sélénographique:
55.4°Ouest (Lever du soleil)

Prochaine pleine lune:
Wed Apr 28 11:18:00 2010 dans 3 jours

Prochaine nouvelle lune:
Fri May 14 00:04:00 2010 dans 18 jours

Prochaine éclipse de lune:
Sat Jun 26 10:30:00 2010 dans 62 jours

Prochaine éclipse de soleil:
Sun Jul 11 18:40:00 2010 dans 77 jours

The right panel displays a grayscale image of the Moon with a grid of latitude and longitude lines. A compass rose in the top left corner indicates North (N), South (S), East (E), and West (O). The grid lines are labeled with degrees: 60°N, 30°N, 0° (Equator), 30°S, and 60°S for latitude; and 60°W, 30°W, 0° (Prime Meridian), 30°E, and 60°E for longitude. A legend at the bottom left of the map area identifies 'Latitude' in blue and 'Longitude' in red.