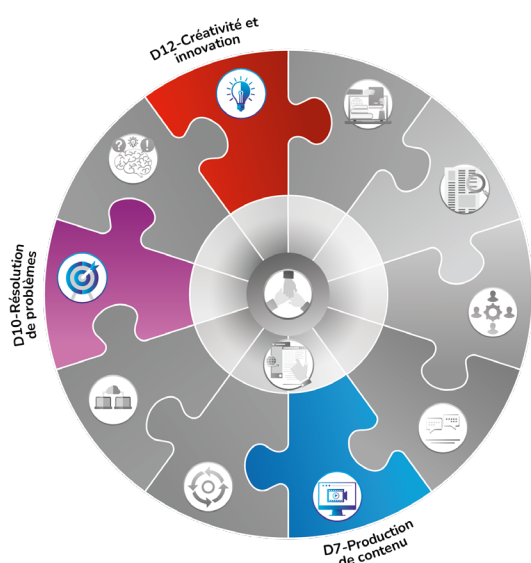


UTILISER DES RESSOURCES NUMÉRIQUES PROPOSÉES



CONTRIBUTION DU CONTENU AU DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

L'élève est amené à utiliser des ressources numériques pour organiser ses idées et réaliser des productions variées dans le cadre de tâches scolaires. Le recours au numérique soutient sa créativité, sa capacité d'innovation et son autonomie en élargissant ses possibilités d'exploration, de création et de résolution de problèmes. Ce contenu contribue notamment au développement des dimensions *Produire du contenu avec le numérique* (D7), *Résoudre une variété de problèmes avec le numérique* (D10) et *Faire preuve de créativité et innover avec le numérique* (D12).



ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Intégrer différents éléments modaux dans une production

L'élève est amené à comprendre :

- l'utilité des éléments modaux et la façon de les combiner pour enrichir une production;
- les règles d'utilisation responsable des contenus numériques;
- le numérique comme moyen d'expression créative;
- l'impact des choix esthétiques et communicationnels sur le message.

L'élève développe la capacité :

- de choisir et de combiner des éléments modaux pour soutenir le sens d'une production numérique;
- d'organiser et de structurer l'information dans une production numérique;
- d'explorer différentes façons de représenter et de communiquer une idée;
- d'ajuster et d'enrichir une production à partir de rétroactions.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR L'ÉLÈVE

- Sélectionner des éléments modaux à partir de banques ou de ressources proposées afin d'enrichir sa production.
- Utiliser l'animation comme élément modal pour soutenir la compréhension d'un processus ou d'une notion.
- Intégrer différents éléments modaux dans une production narrative : texte, images ou contenu interactifs.
- Rechercher des images à l'aide de mots-clés pertinents et les intégrer dans une présentation pour la bonifier.
- Utiliser des ressources d'accompagnement proposées, par exemple des tutoriels, pour intégrer de nouveaux éléments modaux dans une production.



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Quelles sont les banques d'éléments modaux (images, textes, sons ou vidéos) auxquelles les élèves ont accès au sein de l'organisme scolaire?
- Les élèves savent-ils comment accéder aux ressources qu'on souhaite mettre à leur disposition?
- Savent-ils quand intégrer des éléments modaux afin de soutenir et d'enrichir leurs productions?
- Savent-ils comment intégrer des éléments modaux dans leur production?
- Que savent-ils sur les droits de production, d'utilisation et de diffusion lorsqu'ils enrichissent une production personnelle à l'aide d'éléments modaux?
- Savent-ils ajouter une source simple aux images ou aux ressources qu'ils intègrent dans leur production?
- Savent-ils choisir des mots-clés pertinents pour une recherche efficace?

ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Initier à la pensée informatique

L'élève est amené à comprendre :

- le principe de séquences d'instructions;
- le processus créatif appliqué à la résolution de problèmes;
- le rôle de l'erreur dans la résolution de problèmes, l'apprentissage et la création.

L'élève développe la capacité :

- de décomposer une tâche ou un problème en étapes simples;
- d'élaborer et de suivre une suite d'instructions simples et ordonnées;
- d'analyser ses erreurs et d'ajuster ses stratégies en conséquence;
- de réinvestir des démarches et des idées dans de nouveaux contextes;
- de communiquer sa démarche à ses pairs et de collaborer avec eux.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR LES ÉLÈVES

- Créer une suite d'instructions simples et ordonnées permettant à un pair de réaliser une tâche qui n'est pas numérique, par exemple aller porter un objet à un endroit précis dans la classe.
- Observer une animation issue d'une ressource numérique proposée et repérer les actions ou séquences qui se répètent.
- Identifier l'instruction erronée dans une séquence lorsque celle-ci ne permet pas d'obtenir le résultat attendu.
- Anticiper le résultat d'une série d'instructions et modifier la séquence, si nécessaire, afin d'atteindre le résultat voulu, par exemple dessiner un carré rouge.



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Quels outils ou ressources numériques proposés et quelles situations qui ne sont pas numériques permettront aux élèves de créer et d'appliquer une série d'instructions afin d'obtenir un résultat?
- Les élèves comprennent-ils que l'ordre des actions influence le résultat obtenu?
- Savent-ils décomposer une tâche ou un problème en actions simples et ordonnées pour atteindre un résultat?
- Sont-ils capables de prévoir, de tester et d'ajuster une suite d'instructions pour atteindre un résultat attendu?