

PIAF - Scénario pédagogique

<i>Titre du scénario</i>	<i>Me connais-tu ?¹</i>				
<i>Âge des apprenants</i>	5 ou 6 ans	<i>Nombre (idéal) d'apprenants</i>	Groupes de 3 élèves	<i>Durée totale du scénario</i>	40 min
<i>Compétences et objectifs spécifiques à la PIA</i>	<p><u>C3 : Contrôler une séquence d'actions</u> 3.3. Intégrer une condition simple dans une séquence d'actions</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves seront capables d'utiliser la condition si... alors. Si la condition énoncée est respectée, alors l'élève gardera la carte (exemple : si l'animal a des poils, alors je garde la ou les cartes XXX) ; si la condition n'est pas respectée, alors l'élève éliminera la carte. 				
<i>Compétences spécifiques à une autre discipline</i>	<p><u>Compétence : Éveil scientifique</u> Identifier des indices et dégager des pistes de recherche propres à la situation, dans le cadre d'une énigme, agencer les indices en vue de formuler au moins une question, une supposition ou une hypothèse.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves seront capables d'éliminer les animaux ne répondant pas au critère demandé et de garder les autres. Puis ils émettront une hypothèse quant à l'identité de l'animal à découvrir en tenant compte des informations qu'ils auront récoltées en posant leurs questions. 				
<i>Prérequis</i>		<i>Matériel à prévoir</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser des termes propres au monde des animaux comme : carnivore, herbivore, insectes, pattes, poils, écailles... • Avoir une connaissance des noms des animaux. 		<p>Didactique : Deux jeux de cartes identiques représentant des animaux et leurs caractéristiques principales telles que : alimentation, ovipare, vivipare... (voir Annexe au sein du scénario complet). Notez-bien que les caractéristiques proposées peuvent être adaptées en fonction de votre public.</p>			
<i>Description du scénario</i>					
<p>Un enfant (le maître du jeu), possédant un jeu de cartes d'animaux, devra décider d'un animal à faire deviner. Deux autres camarades devront essayer d'identifier l'animal choisi par le maître du jeu en posant des questions. Ils devront ensuite mettre des mots sur la démarche utilisée pour trouver la bonne carte.</p>					

¹ Scénario inspiré du scénario créé par Dans A.-M. (2020).

Déroulement du scénario

Activité 1 – Me connais-tu ?

Description par étapes :

1. Présentation de l'activité (10 min)
 - Installation du matériel (au préalable) – Les cartes sont disposées face visible sur une table
 - Présentation du jeu de cartes
 - Les différentes cartes représentent un animal, ce qu'il mange et s'il est ovipare ou vivipare. L'enseignant explicite, au besoin certains concepts afin de s'assurer de la bonne compréhension des élèves
 - Explication du déroulement du jeu
 - Le maître du jeu choisit une carte à l'abri des regards et observe les caractéristiques qu'il souhaite faire deviner aux autres élèves
 - Les enquêteurs tentent de deviner qui se cache derrière la carte mystère sur base d'un jeu de questions, dont la réponse ne peut être que oui ou non. (Ce jeu ressemble à « Qui est-ce ? »)
 - Au fur et à mesure de l'enquête, les élèves retournent les cartes qui ne répondent pas aux critères
2. Mise en place du jeu (20 min)
 - Un maître du jeu est sélectionné/se porte volontaire parmi les 3 élèves.
 - Les deux jeux de cartes sont distribués aux joueurs et la partie est lancée
 - Les élèves jouent tour à tour le rôle de maître du jeu
3. Retour sur la phase de jeu (10 min)
 - Suite à la phase de jeu, l'enseignant demande aux élèves d'expliquer les étapes par lesquelles ils sont passés pour essayer de trouver la bonne carte

Évaluation

<u>Compétences évaluées :</u> 3.3.	<u>Description de l'activité :</u> Lors de l'activité proposée en classe, l'enseignant suggère de mettre en évidence les étapes par lesquelles sont passés les élèves afin d'éliminer les cartes et de trouver la bonne carte.	<u>Critères d'évaluation :</u> Les élèves seront capables d'utiliser la condition dans leur explication : <ul style="list-style-type: none">- Si la carte ne répond pas au critère énoncé, alors on la retourne, sinon on la garde.
---	---	--