


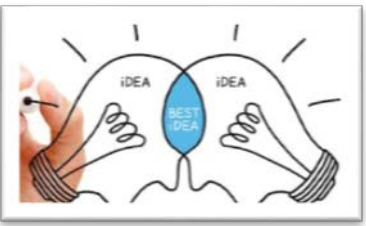
		<h1 style="margin: 0;">Création de mon conte</h1>
---	--	---


Au cours de cette activité, l'élève doit créer un conte à partir d'une histoire simple et courte, comme la fable « *La cigale et la fourmi* ». L'enseignant guide les élèves dans l'identification des composantes de l'histoire (p. ex. personnages, actions, dialogues, lieu, temps).


Domaines d'apprentissages :	Objectifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Environnement informatique de travail. • Technologies Internet. • Création des contenus numériques. • Pensée logique et programmation. 	<ul style="list-style-type: none"> • 7^{ème} année de base <ul style="list-style-type: none"> ❖ Créer un conte en utilisant des textes et des images. • 8^{ème} année de base <ul style="list-style-type: none"> ❖ Créer un conte en utilisant des textes, des images, du son et une vidéo. • Création d'un programme Scratch.


	Les compétences de vie	Les compétences disciplinaires
	<ul style="list-style-type: none"> • Collaboration et communication. • Résoudre des problèmes. • Innovation et créativité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrer ses idées à travers des productions numériques. • Se familiariser avec l'environnement de travail d'un langage de programmation visuelle. • Imaginer, créer, tester des programmes.

Description de la situation d'apprentissage		15 séances
--	---	-------------------

	<p>Mise en situation : À la suite de la lecture d'un conte, l'enseignant guide les élèves dans l'identification des personnages, du lieu et du temps du déroulement du conte, des actions réalisées par les personnages (qui seront présentés par des images), les paroles de chaque personnage (qui seront présentées par un texte et/ou du son) et les décors (qui seront présentés par des images).</p>
---	---

	<p>Réalisation : L'enseignant demande à chaque groupe d'élèves de réaliser un conte en utilisant les logiciels adéquats puis le programmer avec Scratch.</p>
---	---

	<p>Intégration : Après chaque séance de réalisation, les élèves partagent leurs travaux dans la communauté de partage, discutent les réalisations et la progression du travail, l'innovation et la créativité des travaux.</p>
---	---

	<p>Outils : Un logiciel de traitement de texte, un logiciel de traitement d'images, un logiciel de traitement de son, un logiciel de traitement de vidéo, Scratch, Internet, etc.</p>
--	--



02

Présentation de ma ville

Au cours de cette activité, l'élève doit créer une publication électronique (Magazine, brochure, chaîne YouTube, etc.) afin de présenter sa ville aux autres. L'enseignant guide les élèves dans l'identification des composantes du magazine, de la brochure, etc. (p. ex. images, son, textes).

Domaines d'apprentissages :

- Environnement informatique de travail.
- Technologies Internet.
- Création des contenus numériques.
- Pensée logique et programmation.

Objectifs :

- 7^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes et des images.
- 8^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes, des images, du son et une vidéo.
- Création d'un programme Scratch.

Les compétences de vie

- Collaboration et communication.
- Résoudre des problèmes.
- Innovation et créativité.

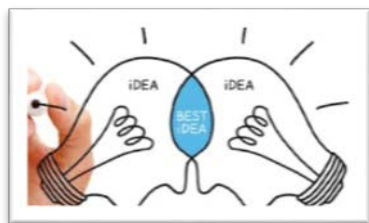
Les compétences disciplinaires

- Illustrer ses idées à travers des productions numériques.
- Se familiariser avec l'environnement de travail d'un langage de programmation visuelle.
- Imaginer, créer, tester des programmes.

Description de la situation d'apprentissage



15 séances



Mise en situation : L'enseignant distribue le texte suivant aux élèves :

Ma ville n'est pas comme les autres.

Un animateur d'une émission télévisée a interrogé des tunisiens « Est-ce qu'ils connaissent la région de ..., ses caractéristiques géographiques, démographiques, culturelles, climatiques, ses sites archéologiques, etc. »

La majorité des interrogés n'ont pas répondu à cette question et ils croient que la région... n'est qu'une partie du Sahara tunisien, ou une zone industrielle, etc.

Les élèves doivent donner une solution afin de présenter leurs villes aux autres.



Réalisation : L'enseignant demande à chaque groupe d'élèves de réaliser une production électronique qui représente leur ville en utilisant les logiciels adéquats puis de créer un jeu avec Scratch.



Intégration : Après chaque séance de réalisation, les élèves partagent leurs travaux dans la communauté de partage, discutent les réalisations et la progression du travail, l'innovation et la créativité des travaux.



Outils : Un logiciel de traitement de texte, un logiciel de traitement d'images, un logiciel de traitement de son, un logiciel de traitement de vidéo, Scratch, Internet, etc.



Protection de mon ordinateur contre les méchants !

Au cours de cette activité, l'élève doit créer une publication électronique (Magazine, brochure, chaîne YouTube, etc.) afin d'exposer les risques qui menacent son ordinateur, son compte Facebook, etc. L'enseignant guide les élèves dans l'identification des composantes du magazine, de la brochure, etc. (p. ex. images, son, textes).

http://www.cite-sciences.fr/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique2/tutoriel/virus/cyberbase06_home.html

Domaines d'apprentissages :

- Environnement informatique de travail.
- Technologies Internet.
- Création des contenus numériques.
- Pensée logique et programmation.

Objectifs :

- 7^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes et des images.
- 8^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes, des images, du son et une vidéo.
- Création d'un programme Scratch.

Les compétences de vie

- Collaboration et communication.
- Résoudre des problèmes.
- Innovation et créativité.

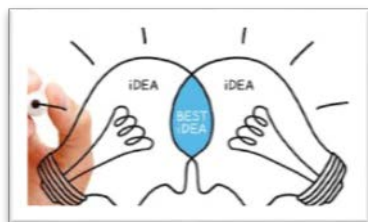
Les compétences disciplinaires

- Illustrer ses idées à travers des productions numériques.
- Se familiariser avec l'environnement de travail d'un langage de programmation visuelle.
- Imaginer, créer, tester des programmes.

Description de la situation d'apprentissage



15 séances



Mise en situation : L'enseignant distribue le texte suivant aux élèves et leur demandent de jouer les rôles de Ali, Kamel et du docteur :

Kamel dit à son ami Ali : Ali je te rends visite cet après-midi pour préparer l'exposé du SVT et jouer.

Ali à son ami Kamel : Non Kamel, je ne peux pas ; mon ordinateur ne cesse de s'éteindre et de se rallumer. Je crois qu'il est malade, mon père m'a dit qu'il a rattrapé la grippe. Je dois l'amener chez le docteur d'ordinateur.

Docteur à Ali : Ali, explique-moi les actions que tu as faites pour que ton ordinateur tombe en panne.
Après les explications d'Ali...

Docteur à Ali : Votre ordinateur est attaqué par des logiciels malveillants.

Les élèves doivent donner les actions faites par Ali qui ont évoqué l'attaque de son ordinateur par des logiciels malveillants et les différentes précautions à entreprendre pour se protéger contre ces logiciels, protéger son compte Facebook, etc.



Réalisation : L'enseignant demande à chaque groupe d'élèves de réaliser une production électronique représentant les risques qui menacent son ordinateur et les méthodes de se protéger contre les logiciels malveillants et les gens méchants puis de créer un jeu avec Scratch, et ce en utilisant les logiciels adéquats.



Intégration : Après chaque séance de réalisation, les élèves partagent leurs travaux dans la communauté de partage, discutent les réalisations et la progression du travail, l'innovation et la créativité des travaux.



Outils : Un logiciel de traitement de texte, un logiciel de traitement d'images, un logiciel de traitement de son, un logiciel de traitement de vidéo, Scratch, Internet, etc.



Je voyage dans la Tunisie

Au cours de cette activité, l'élève doit créer une publication électronique (Magazine, brochure, chaîne YouTube, etc.) afin de faire une publicité de la Tunisie. L'enseignant guide les élèves dans l'identification des composantes du magazine, de la brochure, d'une chaîne YouTube, etc. (p. ex. images, son, textes, vidéo, etc.).

<https://www.facebook.com/ministere.Tourisme.Tunisie/videos/1477900848992777/?t=16>

Domaines d'apprentissages :

- Environnement informatique de travail.
- Technologies Internet.
- Création des contenus numériques.
- Pensée logique et programmation.

Objectifs :

- 7^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes et des images.
- 8^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes, des images, du son et une vidéo.
- Création d'un programme Scratch.

Les compétences de vie

- Collaboration et communication.
- Résoudre des problèmes.
- Innovation et créativité.

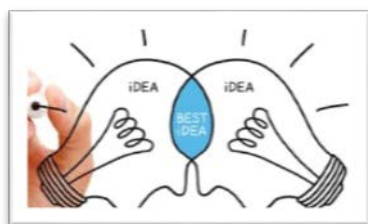
Les compétences disciplinaires

- Illustrer ses idées à travers des productions numériques.
- Se familiariser avec l'environnement de travail d'un langage de programmation visuelle.
- Imaginer, créer, tester des programmes.

Description de la situation d'apprentissage



15 séances



Mise en situation : L'enseignant distribue le texte suivant :
 La Tunisie, un pays si beau par la diversité de sa nature, ses coutumes et par la gentillesse de son peuple auxquelles se joint son hospitalité légendaire ! C'est pourquoi la Tunisie s'appelle le pays de l'accueil chaleureux. Pendant ces dernières années plusieurs touristes ont peur de visiter notre pays.
 Les élèves doivent écrire un descriptif de la Tunisie afin de convaincre des étrangers de visiter notre pays et afin de leur présenter un programme riche pour découvrir la Tunisie.



Réalisation : L'enseignant demande à chaque groupe d'élèves de réaliser une production électronique, en utilisant les logiciels adéquats, présentant la Tunisie avec un programme riche pour la découvrir puis de créer un jeu avec Scratch.



Intégration : Après chaque séance de réalisation, les élèves partagent leurs travaux dans la communauté de partage, discutent les réalisations et la progression du travail, l'innovation et la créativité des travaux.



Outils : Un logiciel de traitement de texte, un logiciel de traitement d'images, un logiciel de traitement de son, un logiciel de traitement de vidéo, Scratch, Internet, etc.



Je voyage dans le temps : La Tunisie un pays de 3000 ans de civilisation

Au cours de cette activité, l'élève doit créer une publication électronique (Magazine, brochure, chaîne YouTube, etc.) afin de présenter les différentes civilisations de la Tunisie. L'enseignant guide les élèves dans l'identification des composantes du magazine, de la brochure, d'une chaîne YouTube, etc. (p. ex. images, son, textes, vidéo, etc.).

<https://youtu.be/EctiDJAUzfl>

Domaines d'apprentissages :

- Environnement informatique de travail.
- Technologies Internet.
- Création des contenus numériques.
- Pensée logique et programmation.

Objectifs :

- 7^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes et des images.
- 8^{ème} année de base
 - ❖ Créer un conte en utilisant des textes, des images, du son et une vidéo.
- Création d'un programme Scratch.

Les compétences de vie

- Collaboration et communication.
- Résoudre des problèmes.
- Innovation et créativité.

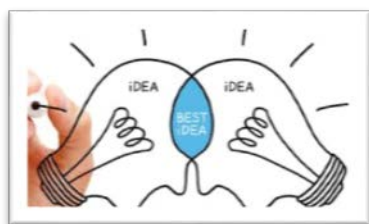
Les compétences disciplinaires

- Illustrer ses idées à travers des productions numériques.
- Se familiariser avec l'environnement de travail d'un langage de programmation visuelle.
- Imaginer, créer, tester des programmes.

Description de la situation d'apprentissage



15 séances



Mise en situation : L'enseignant distribue le texte suivant :

La Tunisie, un pays qui a vu la naissance de plusieurs civilisation : capsienne, libyque, carthaginoise, romaine, islamique, etc.

La majorité des gens connaissent la Tunisie qu'à travers 3 sites archéologiques « L'amphithéâtre de Carthage », « L'amphithéâtre de El-Jem » et « la mosquée de Okba ibn Nafaa ».

Les élèves doivent faire une recherche sur les différentes civilisations de la Tunisie et présenter les différents sites archéologiques.



Réalisation : L'enseignant demande à chaque groupe d'élèves de réaliser une production électronique, en utilisant les logiciels adéquats, représentant les civilisations de la Tunisie ainsi que les sites archéologiques relatifs à chaque civilisation puis de créer un jeu avec Scratch.



Intégration : Après chaque séance de réalisation, les élèves partagent leurs travaux dans la communauté de partage, discutent les réalisations et la progression du travail, l'innovation et la créativité des travaux.



Outils : Un logiciel de traitement de texte, un logiciel de traitement d'images, un logiciel de traitement de son, un logiciel de traitement de vidéo, Scratch, Internet, etc.