

LANGAGE MATH, ACTIVITÉ HORS LIGNE 1

Plan de Leçon : Langage mathématique, Introduction, Leçon 1

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Les élèves font semblant d'être un "chauffeur" avec des "passagers" qui montent et descendent à chaque arrêt. On demande aux élèves: "Combien reste-t-il de passagers au dernier arrêt?".

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Un élève fait semblant d'être un chauffeur d'autobus et quatre autres élèves font semblant d'être des moniteurs d'arrêts d'autobus. D'autres élèves font semblant d'être des passagers, et les autres regardent "l'autobus" voyager le long de la route. Le chauffeur détermine les passagers qui descendent de l'autobus à chaque arrêt et le moniteur d'arrêt d'autobus choisi combien de passagers montent dans l'autobus. Juste avant que l'autobus arrive au dernier arrêt, tous les autres élèves doivent lever une carte qui indique combien de passagers se trouvent dans l'autobus.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PRINCIPAUX

Les objectifs de la leçon sont:

- entraîner les élèves à jouer ce jeu;
- enseigner aux élèves qui ne sont pas habitués à prendre l'autobus comment fonctionne l'usage de l'autobus;
- mener les étudiants à la conclusion qu'ils devraient vérifier leurs réponses en cherchant des preuves réelles.

SAVOIR ET COMPÉTENCES PRÉREQUIS

Cette activité assume que les élèves ont déjà:

- complété la première idée du Thème du concept des nombres (dénombrement).

RESSOURCES POUR LA LEÇON

- une feuille pour écrire le rôle assigné à chaque élève dans le jeu de l'autobus (voir annexe);
- un ensemble de cartes indexées avec des nombres entre 0 et 9 pour chaque élève (voir annexe).

DIFFICULTÉS POTENTIELLES

Peuvent découler de:

- des habiletés préalables manquantes, surtout si l'élève semble faire beaucoup d'erreurs (mal calculer le nombre de passagers restants), et ces habiletés peuvent
- être revues en répétant les activités du Thème 01, particulièrement l'Idée 01, le Dénombrement.

ACTIVITÉ PRINCIPALE: 20 MINUTES

Lors de la première fois que le professeur présente l'activité, il démontre comment jouer le jeu en prenant le rôle de chauffeur autant que celui de passage et de moniteur d'arrêt d'autobus.

Par conséquent, lorsque l'autobus s'arrête à un arrêt, en agissant comme chauffeur, le professeur va annoncer combien de passagers vont descendre, ouvrir la boîte et retirer ce nombre de passagers. Ensuite, en changeant de position, il va agir comme moniteur d'arrêt d'autobus, annoncer le nombre de passagers qui vont monter, ajouter ce nombre d'objet dans l'autobus et fermer la boîte. Lorsque l'autobus arrive au dernier arrêt, le chauffeur demande aux élèves combien il a de passagers dans l'autobus (la boîte est encore fermée) et de tenir une carte avec le numéro de leurs réponses. Si le professeur est conscient que la classe a bien compris le jeu, alors il choisit cinq élèves (5), un pour jouer le chauffeur qui décide qui et combien de passagers descendent à chaque arrêt (0 à 3), et quatre moniteurs qui décident qui et combien de passagers montent (0 à 3) à l'arrêt qu'il ou elle patrouille. Si le professeur n'est pas confiant que la classe a compris, il devrait répéter les rôles du chauffeur et du moniteur d'arrêt d'autobus. Chaque équipe de chauffeur et moniteurs peut répéter la route de l'autobus quelques fois avant que le professeur décide de redistribuer les rôles et de former de nouvelles équipes. Notez que quand une équipe joue le jeu, le professeur supervise attentivement pour voir si les élèves jouent leurs rôles correctement.

Cette activité s'effectue en une suite d'étapes listées ci-dessous:

- La première fois le professeur devrait expliquer qu'il va chauffer l'autobus d'arrêt en arrêt, où il va annoncer quels passagers vont descendre et ensuite annoncer quels passagers vont monter. Quand l'autobus arrive au dernier arrêt il va demander aux élèves de tenir dans les airs une carte qui indique combien de passagers sont encore dans l'autobus. Le professeur devrait dire aux élèves que pour le moment le maximum de passagers qui montent ou descendent à chaque arrêt est de trois (3). Le professeur va ensuite procéder à cette phase de l'activité jusqu'à ce qu'il ressente que les élèves ont compris l'activité. Notez que la première fois, à cause des explications du jeu, le professeur devrait allouer du temps extra pour s'assurer que les élèves comprennent comment se joue le jeu.
- Le professeur choisit le chauffeur, qui va "conduire" l'autobus sur la route et annoncer les passagers qui vont descendre de l'autobus. Le professeur choisit aussi quatre moniteurs, un pour chaque arrêt. Chaque moniteur est responsable d'annoncer quels passagers vont monter dans l'autobus. Quand l'autobus arrive au dernier arrêt, le chauffeur va demander à tous les élèves (sauf à ceux qui sont dans à bord au moment même et les moniteurs) de choisir le nombre qu'ils pensent représenter combien il reste de passagers dans l'autobus, et de montrer ce choix en même temps à l'aide d'une carte.
- Le but de cette activité est d'apprendre à jouer ce jeu. Cela veut dire que la répétition est nécessaire, mais que le professeur devrait éviter trop de répétitions d'un seul coup de peur que le jeu devienne ennuyant pour certains élèves. Vous pouvez utiliser le formulaire de l'annexe pour garder un suivi de qui joue le chauffeur et qui joue le moniteur de sorte qu'éventuellement tous les élèves auront la chance de jouer ces rôles.

ACTIVITÉS DANS D'AUTRES MATIÈRES

Lors de l'enseignement de d'autres sujets le professeur peut engager les élèves dans des activités qui aideront pour cette activité:

- Dans le cours d'art les élèves peuvent décorer la boîte qui servira éventuellement d'autobus de sorte qu'elle ressemble effectivement à un autobus. Ils peuvent aussi créer différents signes pour tous les types d'arrêt d'autobus;
- Dans une activité pluridisciplinaire, le professeur peut mener une discussion concernant le comportement approprié à avoir lorsque l'on prend les transports publics (attendre en ligne, attendre que les passagers descendent avant de monter, laisser sa place aux personnes âgées et aux personnes handicapées, etc.).



ANNEXE 2

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9