




ÉLABORATION D'UNE ACTIVITÉ INFORMATIQUE

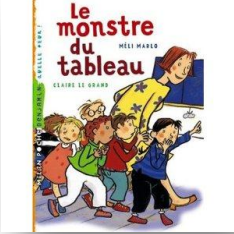
AU PRÉSCOLAIRE/PRIMAIRE

ÉCOLE FRANÇOIS-DE-LAVAL



TITRE DE L'ACTIVITÉ :	Le monstre du tableau	
NIVEAU(X) SUGGÉRÉ(S) :	Maternelle Et 1 ^{er} cycle	
DOMAINE D'APPRENTISSAGE :		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES :	Construire sa compréhension du monde - Conscience de l'écrit	
INTENTION PÉDAGOGIQUE :	Amener les élèves à reconnaître quelques concepts et conventions propres au langage écrit	
TEMPS ESTIMÉ :	Une période de 30 à 40 minutes ;	
PRÉALABLES : (s'il y a lieu) :	Lire aux élèves « Le monstre du tableau » et faire différentes activités pour différencier les lettres des chiffres.	
LOGICIELS OU OUTILS DU WEB UTILISÉS :	<input type="checkbox"/> WORD <input checked="" type="checkbox"/> POWERPOINT <input type="checkbox"/> AUDACITY <input type="checkbox"/> WINDOWS LIVE MOVIE MAKE <input type="checkbox"/> PREZI <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE (préciser) : Tux Paint	



<p>PÉRIPHÉRIQUES UTILES et/ou ESSENTIELS :</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> TBI ou <input checked="" type="checkbox"/> PROJECTEUR <input type="checkbox"/> MICROPHONE</p> <p><input type="checkbox"/> CAMÉRA PHOTO <input type="checkbox"/> CAMÉRA VIDÉO</p> <p><input type="checkbox"/> AUTRE (préciser) : _____</p>	
<p>AUTRE MATÉRIEL REQUIS :</p>	<p>Livre « Le monstre du tableau » de Meli Marlo et Claire Le Grand aux Éditions Milan</p> 	
<p>MISE EN SITUATION :</p>	<p>Suite à la lecture du livre, suggérer aux élèves de dessiner, à leur façon, le monstre qui se cache derrière notre tableau à nous... et leur rappeler qu'il faudra lui donner des lettres à manger!</p>	
<p>DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Rappeler aux élèves différentes commandes du logiciel Tux Paint permettant de dessiner et puis remplir leur monstre de couleur. 2- Ils peuvent choisir un fond de tableau vert, noir... ou blanc! 3- Enseigner aux élèves comment ajouter du texte et leur demander de ne donner que des lettres à leur monstre... dans la mesure du possible! 	
<p>VALEUR AJOUTÉE DES TIC:</p>	<p>Pour les élèves : Activité stimulante et amusante permettant de s'initier à l'écriture selon les limites du logiciel de dessin.</p>	<p>Pour les enseignants : Activité ludique et signifiante permettant de travailler la différenciation des lettres et des chiffres et de s'initier à de nouvelles fonctions de Tux Paint</p>
<p>LIENS INTERNET en rapport avec l'activité et/ou RÉINVESTISSEMENT :</p>	<p>Impression des œuvres en couleurs ou mise en ligne sur un blogue de classe :</p> <p>http://cybersavoir.csdm.qc.ca/lescoccinellesdisabelle/2012/10/04/le-monstre-du-tableau-2/</p>	



<p>SOURCE D'INSPIRATION :</p> <p>(s'il y a lieu):</p>	<p>Livre « Le monstre du tableau »</p>
<p>NOM DE L'ENSEIGNANT(E) ET ADRESSE COURRIEL :</p>	<p>Isabelle Therrien therrieni@csgm.qc.ca</p>

Exemple de réalisations :

