

<p>Titre et description de l'activité</p>	<p><b>Jouer à «Opération» avec une grue</b></p> <p>Ce projet consiste à faire une affiche des systèmes organiques ou des organes du corps humain (tout en étudiant leur forme et leur fonction) afin de jouer au jeu «Opération» à l'aide d'un robot EV3.</p>
<p>Matière à l'étude</p>	<p><b>Littératie et sciences et mathématiques</b></p>
<p>Attentes et/ou contenus touchés</p>	<p><b>Sciences – 5e – systèmes vivants</b>  A1 - Démontrer sa compréhension de la structure et de la fonction des divers systèmes du corps humain, ainsi que de leurs interactions.  A2 - Explorer la structure et la fonction des principaux organes de divers systèmes du corps humain.</p> <p><b>Littératie – 5e – écriture</b>  A2 - Produire à la main et à l'ordinateur, des textes variés présentant les caractéristiques des formes de discours et des genres de textes à l'étude.  A3 -réviser et corriger ses textes en y laissant des traces de sa pratique réflexive de la grammaire du texte et de la phrase.</p> <p><b>Math – 5e - NSN</b>  A2 -distinguer les relations qui existent entre des nombres naturels, des fractions et des nombres décimaux dans divers contextes. (C8, C9, C10, C15)</p>
<p>Compétences globales ciblées</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* -pensée critique et résolution de problème</li> <li>* -créativité</li> <li>* -collaboration</li> <li>* -communication</li> </ul> <p>Références : <a href="http://tactic.cforp.ca/competences-globales/">http://tactic.cforp.ca/competences-globales/</a> et <a href="https://pedagogienumeriqueenaction.cforp.ca/wp-content/uploads/2016/03/Definir-les-competences-du-21e-siecle-pour-l-Ontario-Document-de-reflexion-phase-1-2016.pdf">https://pedagogienumeriqueenaction.cforp.ca/wp-content/uploads/2016/03/Definir-les-competences-du-21e-siecle-pour-l-Ontario-Document-de-reflexion-phase-1-2016.pdf</a></p> <p>*Les partenaires de travail devront résoudre plusieurs problèmes, construire leur grue, déterminer où passe celle-ci afin de savoir où positionner les organes, déterminer les temps en secondes décimales où la grue effectuera ses arrêts. De plus, ils devront bien travailler ensemble et parfois même aller chercher de l'aide à l'extérieur de leur groupe afin de soulever les défis de ce projet. Une bonne communication entre les partenaires devra être présente tout au long du projet.</p>
<p>Déroulement de l'activité</p>	<p><b>Partie A:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enseigner la section en sciences des systèmes vivants en suivant Tremplins ou autres ressources (ex. missions sciences – cforp)</li> <li>2. Enseigner/revoir simultanément les nombres décimaux</li> </ol> <p><b>Partie B:</b> Les élèves font une recherche sur la structure et les fonctions des organes (ou des systèmes organiques) (séparer de façon égale les organes parmi les partenaires)</p>



RA: étudier la structure et les fonctions des différents organes du corps humain

## **Critères pour projet de recherche sur les organes (ou système organique)**

- Le ou les rôles de cet organe
  
- La forme de l'organe
  
- Où cet organe se retrouve-t-il dans le corps?
  
- Dans quel système organique fait-il partie?
  
- Quelle est sa grosseur (en cm)

# Feuille de travail

Organes :	Informations trouvées au sujet de ces organes					
	Rôle(s)	Forme	Lieu	Quel système	Grosseur (cm)	Autre

# Mes organes étudiés

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---













---

---

---

---

## Grille de correction

Je vérifie	
 <b>Majuscule</b>  encadre la lettre majuscule.	
 <b>Ponctuation</b> J'encercle le point 	
 <b>Nom</b>   J'écris <b>N</b> au-dessus des noms communs. J'accorde mes pluriels et le féminin et masculin.	
 <b>Orthographe</b>  J'écris un <b>?</b> au-dessus des mots dont je ne suis pas certain de l'orthographe.	
 <b>Verbe</b>  J'écris <b>V</b> au-dessus du verbe et je l'accorde au sujet.	

# Embellir



## 1

Déplacer des bouts de phrases pour présenter les idées en ordre logique.



## 2

Remplacer le <sup>N</sup>nom par un **pronom** ou un **autre mot** pour enlever les répétitions.



Pronoms: je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles, on, lui, la, le, les...

## 3

Effacer un ou plusieurs mots



Ex. La fillette reçoit un gâteau ~~et~~ donne un morceau ~~de gâteau~~ à son amie.  
 → La fillette reçoit un gâteau. Elle donne un morceau à son amie.

## 4

Ajouter des mots à mon texte.



- Je décris les noms avec des adjectifs.

Ex. Les belles fleurs rouges.

Ex. Le grand garçon.

- J'ajoute des marqueurs de relation.

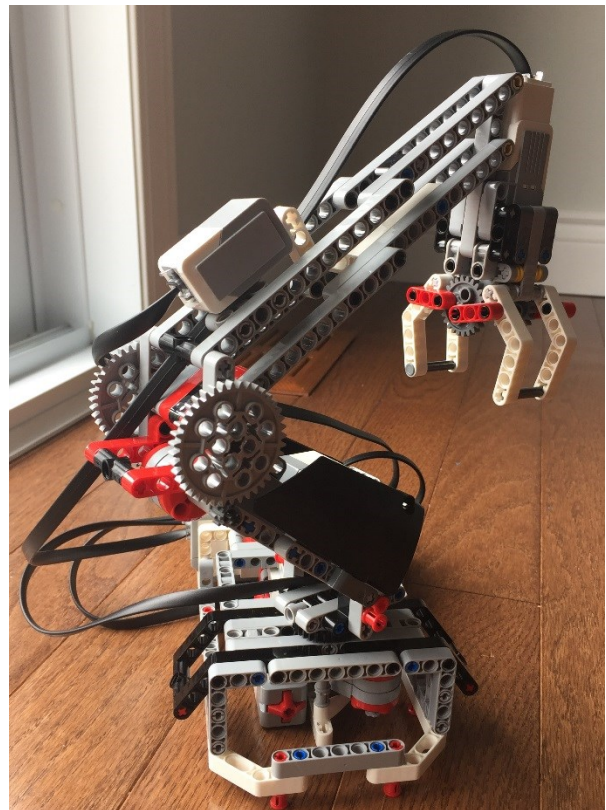
Ex. parce que, donc, si, car, ainsi, tandis que, mais, puisque, alors, c'est pourquoi, par conséquent, étant donné que...

- L'affiche doit contenir les organes qui ont été recherchés.
- Il n'est pas nécessaire qu'elle ait la forme d'un torse humain. Les élèves peuvent utiliser leur imagination et créer une affiche originale qui comportera des parties à « enlever » grâce au robot.



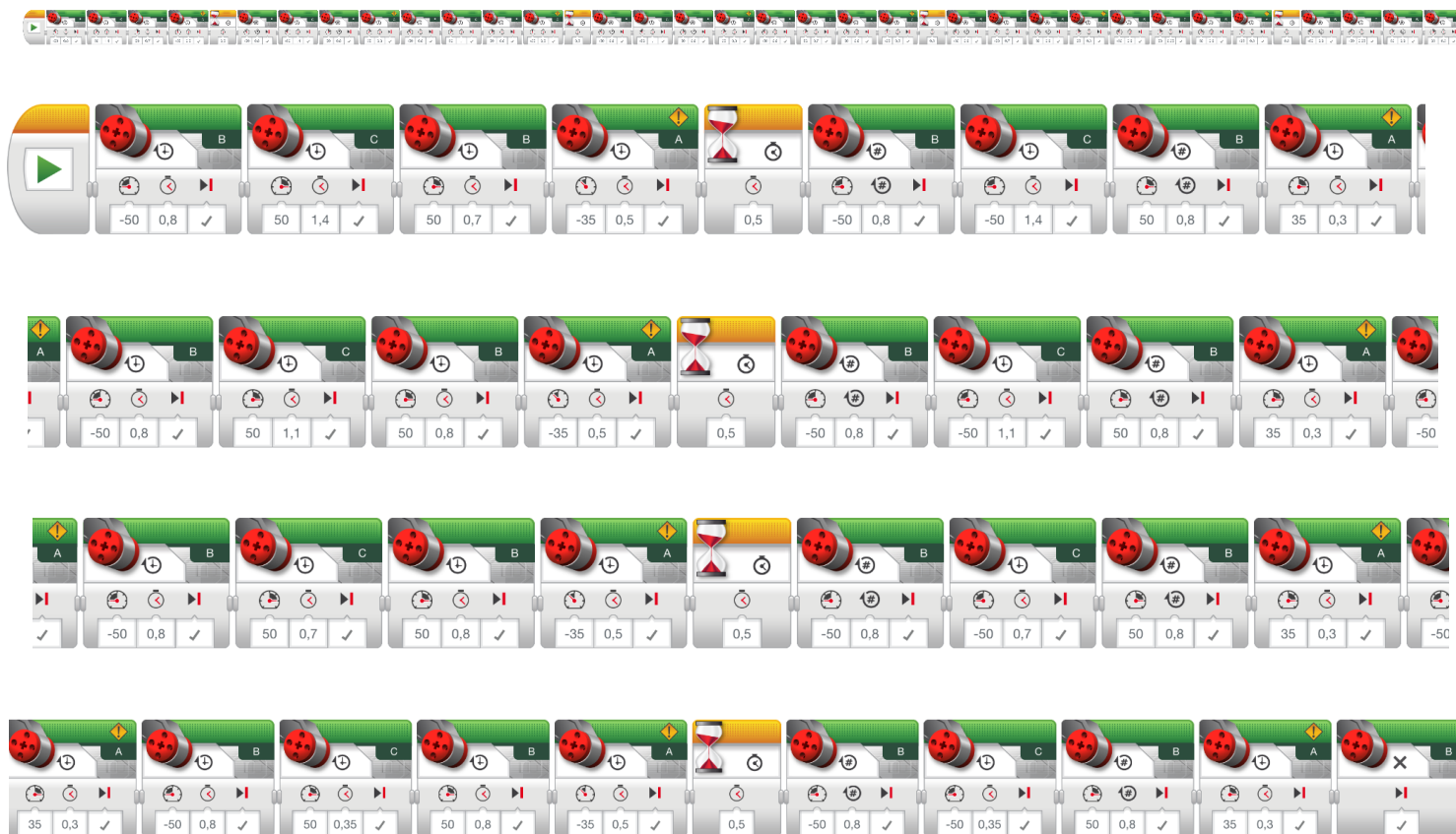
## Différenciations :

- ⇒ Pour les élèves ayant un PEI: ils peuvent suivre le modèle fourni dans le manuel du robot EV3 ou autre type de robot ou même avoir le robot construit pour eux et ils s'occupent seulement de la partie codage
  
- ⇒ Pour les élèves avancés, on peut leur demander de faire une grue sans suivre de modèle ou de modifier le plan original en y ajoutant des différents détails à la grue.



## Ressource pour le prof :

### Exemple d'une séquence codage qui fait fonctionner la grue pour le jeu opération :



Journal de bord robotique  
– essais des codes –

Organes	Puissance pour le moteur			Temps pour la rotation		
	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 1	Essai 2	Essai 3
Ex. Pour enlever le poumon						



## Ressource pour le prof :

[Extrait du jeu en vidéo](#)