

Homework 1

Réponse 1 :

Ces images illustrant quelques exemples de fiche de la préparation d'une leçon :

Exemple 1 :

FICHE DE PREPARATION DE LA SEANCE N° 06

Nom de l'enseignant : BADIANG JEAN JULES

Établissement : LYCEE TECHNIQUE CHARLES ATANGANA

Module/Discipline : DEVIS

Classe : 3^e DEBA **Effectif :** 28

Titre de la leçon : ETUDE DES FIGURES GEOMETRIQUES

Énoncé de la compétence/Objectif général :

Calculer les surfaces et volumes des ouvrages

Objectifs spécifiques de la séance/Objectifs opérationnels :

- Énoncer les formules des surfaces et volumes des figures usuelles
- Calculer les surfaces et volumes des figures simples

Durée de la compétence : 4H

Durée de la séance : 2 heures

Connaissances préalables (prérequis) :

- Connaissances en mathématiques : multiplication, division, racines carrées.

Vocabulaire nouveau (lexique) :

Pyramide, prisme, polygone, cône.

Références médiagraphiques :

Guide de calcul professionnel (Thomas Mba) ; Établissement des devis quantitatifs et estimatifs des lots gros et second œuvre (Belkhattaf Abdelouahid)

Documents à remettre aux élèves :

1/4

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Étapes	Phases	Éléments de Contenu	Méthodes pédagogiques	Activités pédagogiques		Indicateurs d'évaluation	Durée	Matériel didactique
				Activités du professeur	Activités de l'élève			
Introduction	Exploration	Généralités	-Méthode interrogative	-Poser les questions permettant de découvrir le titre de la leçon -Présenter la compétence attendue	-Observer -Écoute -Prise de notes, - Réponses aux questions,	Réponse correcte aux questions.	10min	
Conduite de la leçon	Apprentissage de base	I-Mesure des distances II- Mesures de surfaces III- Mesure des volumes	-Méthode active -Méthode interactive	-Exposé magistral	-Prise de notes		1h20min	-tableau ; -craie -règle et équerre

Exemple 2 :

FICHE DE PRÉPARATION	
Niveau de classe : Cycle 2	
Domaine : Découverte du monde – La matière	Séquence de 5 séances
Compétence(s) : <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de réaliser un circuit électrique simple (lampe, pile, interrupteur, fils) - Savoir comment fonctionne un interrupteur et être capable d'en réaliser un - Savoir réaliser une fiche technique pour réaliser un objet technique (Fétiche ayant les yeux qui s'éclairent) 	
Objectif(s) de la séquence : <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un fétiche dont les yeux s'éclairent quand on actionne un interrupteur 	
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Boîtes d'allumettes (1 par élève + 1 modèle) - Fils électriques - Interrupteurs (1 par élève + 1 modèle) - Piles plates 4,5V (1 par groupe + 1 modèle) - Ampoules de lampe de poche (1 par élève + mod.) - Support pour fixer l'ampoule (1 par élève + mod.) 	Dispositif ou installation particulière : Travail en groupes hétérogènes (GS-CP-CE1) de 3 élèves.
Temps	Déroulement
	<p>Séance 1 :</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - émettre des hypothèses sur le fonctionnement du fétiche lumineux - être capable d'allumer une lampe en utilisant uniquement une lampe et une pile <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 fétiche lumineux déjà réalisé - 1 pile plate 4,5V par groupe - 1 ampoule de lampe de poche par groupe - Fiche mémo : la lampe et son vocabulaire (ampoule – filament – culot – plot) (cf. annexe) <p>Phase 1 : Prises de représentations</p> <p>L'enseignant présente aux élèves l'objet qu'ils vont être amenés à réaliser au cours de la séquence. Question : « A votre avis, comment ça marche ? Qu'est-ce qu'il y a dedans ? »</p> <p>GS/CP : Dessiner ce qu'il y a à l'intérieur de la boîte selon eux. CE1 : Dessiner ce qu'il y a à l'intérieur + quelques explications à l'écrit.</p> <p>Phase 2 : Expérience -> Allumer une lampe avec une pile plate de 4,5V</p> <p>📷 Penser à prendre des photos pendant l'expérience pour les mettre par la suite dans le cahier d'expériences. Les élèves sont par groupes de 3. L'enseignant distribue à chaque groupe une pile plate de 4,5V et une lampe. Consigne : « En groupe, vous allez devoir allumer la lampe. Pour cela, le matériel dont vous disposerez sera une lampe et une pile plate ». Le premier groupe qui trouve montre aux autres qui reproduisent.</p> <p>Phase 3 : Représenter l'expérience</p> <p>A la fin de l'expérience, chaque enfant dessine l'expérience réalisée pour allumer la lampe.</p> <p>Distribution de la fiche mémo « Schéma d'une lampe » à compléter.</p>

Exemple 3 :

CM2 Période 1	C1	Séquence → Comment reconnaître le sujet ?	Maîtrise de la langue Pour le maître
• Cycle: 3	• Classe: CM2	• Période: 1	
• Champ disciplinaire: Grammaire	• Nombre de séances: 3		
• Socle commun: <i>Palier 2: Identifier les fonctions des mots dans les phrases.</i>			
• Programmes (BO 2008): <i>Identifier le verbe et son sujet.</i>			
• Objectifs spécifiques de la séquence: <i>⇒ Amener les élèves à automatiser le repérage du sujet dans toutes les phrases.</i>			
• Séances:	• Déroulement		
1 Séance de découverte + Construction de la règle ⊕ Jeudi 05/09 Matériel: Secam	1) <u>Petit problème + construisons la règle.</u> Souligne les sujets, comment fais-tu pour les repérer ? En les encadrant par « C'est...qui... », en réfléchissant au sens de la phrase, en regardant la terminaison du verbe, en posant la question « Qui est-ce qui ? ». Où est placé le sujet par rapport au verbe ? Devant le verbe ou derrière le verbe (texte 1, phrases d et f, dans le cas de propositions ou de phrases interrogatives). Comment justifies la terminaison de « vivait » ? Le verbe est au singulier car il s'accorde avec le GN « l'ours des Pyrénées » qui est au singulier. Quelle est la nature des sujets ? GN ou pronom personnel. 2) <u>Evaluation formative:</u> Faire réaliser le test page 23 sur ardoise. 3) <u>Faire compléter la leçon à trous.</u>		
2 Correction devoirs + Entraînement ⊕ Vendredi 06/09 Matériel: Manuel	1) <u>Correction du « as-tu bien compris » :</u> 2) <u>Exercices d'entraînement</u> <u>Ex3p24</u> : « Pourquoi <u>sont-ils</u> en retard ? » <u>questionne</u> la directrice. « <u>Veux-tu</u> aller au cinéma ? » <u>demande</u> mon père. « Quelle <u>est</u> la couleur de ses yeux ? » <u>interroge</u> le commissaire. <u>Tous les sujets sont</u> derrière les sujets. <u>Ex5p24</u> : Anne (NP) est éditrice. Les auteurs (GN) lui envoient des textes. Elle (PP) sélectionne les manuscrits. Le choix (GN) s'avère souvent difficile. Les meilleurs récits (GN) sont ensuite imprimés et vendus.		
3 Jeu d'application + Entraînement ⊕ Lundi 09/09 Matériel: Manuel + étiquettes	1) <u>Jeu collectif</u> : trouver le verbe le plus rapidement possible. 2) <u>Exercices d'entraînement</u> <u>Ex8p24</u> : La diversité des climats (Elle) favorise de nombreuses formes de végétation. Certains villages de cette région (Ils) sont abandonnés. Les agents de police (Ils) font la circulation. Soudain, des trombes d'eau (elles) s'abattent sur les passants. Les voitures de course (Elles) s'élancent au signal. <u>Ex11p24</u> : (Correction libre)		

Quant à ces exemples, j'ai choisi celui-ci car il est plus clair et simple :

FICHE DE PRÉPARATION	
Niveau de classe : Cycle 2	
Domaine : Découverte du monde – La matière	Séquence de 5 séances
Compétence(s) : <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de réaliser un circuit électrique simple (lampe, pile, interrupteur, fils) - Savoir comment fonctionne un interrupteur et être capable d'en réaliser un - Savoir réaliser une fiche technique pour réaliser un objet technique (Fétiche ayant les yeux qui s'éclairent) 	
Objectif(s) de la séquence : <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un fétiche dont les yeux s'éclairent quand on actionne un interrupteur 	
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Boîtes d'allumettes (1 par élève + 1 modèle) - Fils électriques - Interrupteurs (1 par élève + 1 modèle) - Piles plates 4,5V (1 par groupe + 1 modèle) - Ampoules de lampe de poche (1 par élève + mod.) - Support pour fixer l'ampoule (1 par élève + mod.) 	Dispositif ou installation particulière : Travail en groupes hétérogènes (GS-CP-CE1) de 3 élèves.
Temps	Déroulement
	<p>Séance 1 :</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - émettre des hypothèses sur le fonctionnement du fétiche lumineux - être capable d'allumer une lampe en utilisant uniquement une lampe et une pile <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 fétiche lumineux déjà réalisé - 1 pile plate 4,5V par groupe - 1 ampoule de lampe de poche par groupe - Fiche mémo : la lampe et son vocabulaire (ampoule – filament – culot – plot) (cf. annexe) <p>Phase 1 : Prises de représentations</p> <p>L'enseignant présente aux élèves l'objet qu'ils vont être amenés à réaliser au cours de la séquence. Question : « A votre avis, comment ça marche ? Qu'est-ce qu'il y a dedans ? »</p> <p>GS/CP : Dessiner ce qu'il y a à l'intérieur de la boîte selon eux. CE1 : Dessiner ce qu'il y a à l'intérieur + quelques explications à l'écrit.</p> <p>Phase 2 : Expérience -> Allumer une lampe avec une pile plate de 4,5V</p> <p>📷 Penser à prendre des photos pendant l'expérience pour les mettre par la suite dans le cahier d'expériences. Les élèves sont par groupes de 3. L'enseignant distribue à chaque groupe une pile plate de 4,5V et une lampe. Consigne : « En groupe, vous allez devoir allumer la lampe. Pour cela, le matériel dont vous disposerez sera une lampe et une pile plate ». Le premier groupe qui trouve montre aux autres qui reproduisent.</p> <p>Phase 3 : Représenter l'expérience</p> <p>A la fin de l'expérience, chaque enfant dessine l'expérience réalisée pour allumer la lampe.</p> <p>Distribution de la fiche mémo « Schéma d'une lampe » à compléter.</p>

Réponse 2 :

Il était difficile de trouver un exemple concret, mais après une recherche approfondie, j'ai trouvé ces deux exemples pour la filière de l'informatique :

Exemple 1 :

Professeure : Sara DAHANI Collège : Bnou al khatib

Unité 1 : Généralité informatique

Séquence 1 : Système informatique

www.waysinfo.blogspot.com

Compétence ciblée :

- Maîtriser les technologies de base relatives au fonctionnement d'un système informatique.

Objectifs spécifiques :

- Définir les concepts de base d'un système informatique : information, informatique, traitement, système informatique.
- Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.
- Identifier et distinguer les différents constituants d'un ordinateur.
- Connaître le schéma fonctionnel d'un ordinateur.
- Connecter correctement les périphériques standards d'un ordinateur.
- Se conduire correctement lors de l'utilisation de son ordinateur.

www.waysinfo.blogspot.com

Savoir :

- Information.
- Informatique.
- Traitement.
- Système informatique.
- Connectivité.
- Logiciels.

Savoir faire :

- Définir la notion d'information.
- Distinguer les différents constituants d'un système informatique.
- Connecter les principaux périphériques externes d'un ordinateur.

Tableau de phase de la séance 'Informatique et domaines d'application' :

Phase	Professeur	Elèves	Matériels utilisés
1	Propose l'activité et Pose les questions	Prennent le temps de lire l'activité. Répondent aux questions	Vidéo projecteur Tableau
2	Aide les élèves pour formuler le cours	Essaient de rassembler les informations acquises pour faire la synthèse	Tableau
3	Surveille les élèves	Ecrivent le cours	Vidéo projecteur

Exemple 2 :

Semestre : 1 (2010/2011)
Niveau : 2ème année du siècle collégial
Unité : Système informatique monoposte /Réseau.

Objectifs :

- ☛ Connaître les composant d'un ordinateur et leurs caractéristiques ;
- ☛ Connaître la notion et la configuration d'un réseau local ;
- ☛ Connaître les différentes topologies d'un réseau local ;
- ☛ Gestion d'un réseau local grâce à un système d'exploitation ;
- ☛ Effectué le partage des données et des ressources dans un réseau local;

Compétences à développer :

- ☛ Maîtriser les technologies de base relatives au fonctionnement d'un système informatique ;
- ☛ Interagir avec un système informatique grâce à un système d'exploitation ;

Pré requis :

- ☛ Savoir les fonctionnalités d'un Système informatique ;
- ☛ Savoir la notion d'un système d'exploitation ;
- ☛ Notion de base en informatique (Fichier, dossier, ...);

FICHE TECHNIQUE N°1

Séquence 1 Système informatique :

Séance	Etape	durée	Activités	
			enseignant	Apprenant
(1) : Le schéma fonctionnel d'un ordinateur	Mise en situation	10h	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Rappeler la notion d'un système informatique. ☛ Poser la situation problème. 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Suivre le cours. ☛ Poser des questions. ☛ Répondre aux questions posées par le professeur.
	Analyse	40 min	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Aider les élèves à réaliser les exercices de l'atelier. 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Observer. ☛ Analyser le problème. ☛ Répondre aux questions du problème.
	Synthèse	10 min	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Poser des questions aux élèves. ☛ Dédurre l'objectif de la séance. 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Répondre aux questions posées par le professeur. ☛ Prendre les notes.
(2) : Configuration matériel d'un	Mise en situation	10h	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Rappeler le schéma fonctionnel d'un ordinateur. ☛ Poser la situation problème. 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Suivre le cours. ☛ Poser des questions. ☛ Répondre aux questions posées par le professeur.
	Analyse	40 min	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Aider les élèves à réaliser les exercices de l'atelier. 	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Observer. ☛ Analyser le problème. ☛ Répondre aux questions du problème.