

Enseignant:		Date:	Période:	Lieu:
Cours et section: TGJ3M		Module:		
Titre de la leçon: L'histoire numérique d'un artiste			Nombre de périodes: 3-4	
Notes préliminaires				
<p>Cette leçon a été développée comme une activité de classe, cependant, elle pourrait être modifiée pour devenir une tâche sommative. Les critères d'évaluation ne sont pas inclus, et c'est fortement suggéré de créer ces critères avec les élèves tenant compte de toutes les adaptations requises selon les PEI. Il n'y a pas de liste de vérification ni une feuille d'autoévaluation ou évaluation par les pairs, car tout cela dépend de comment cette leçon sera utilisée.</p>				
Attentes du curriculum				
<p>A1. demonstrate an understanding of the core concepts, techniques, and skills required to produce a range of communications media products and services</p> <p>A2. demonstrate an understanding of different types of equipment and software and how they are used to perform a range of communications technology operations and tasks</p> <p>B3. create productions that demonstrate competence in the application of creative and technical skills and incorporate current standards, processes, formats, and technologies.</p>				
Les questions guides et les objectifs				
<p>Question guide: Comment communiquer efficacement l'importance ou l'essence de la vie d'une artiste utilisant une variété de médias?</p> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utiliser les compétences acquises pour produire un produit multimédia • appliquer les compétences créatives et technologiques dans la planification et production d'une histoire numérique 				
Évaluation des connaissances antérieures				
<p>Activer connaissance antérieures (diagnostique)</p> <ul style="list-style-type: none"> • compétences utilisant l'ordinateur pour enregistrer vidéo, audio et image/texte • comment compléter une recherche biographique <p>Connaissances à fournir</p> <ul style="list-style-type: none"> • liste biographique des artistes • concept d'une histoire numérique 				
Stratégies d'instruction			Stratégies d'évaluation	
<ul style="list-style-type: none"> • socratique • discussion • collaboration 			<p><i>C-Conversation O-observation P-Produit</i> <i>F-formative S-sommative</i></p> <p>C - conférences pour la rétroaction régulière O - observation durant la création des histoire pour voir les compétences utilisant la technologie et le niveau de planification P - vidéo de l'histoire numérique</p>	
Temp s	Séquence de cours			
20	<p>Action</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Commence la leçon en visionnant l'histoire numérique de Jill (vidéo est 6:45 minutes) venant de YouTube 2. Après la vidéo demande les élèves pour énumérer les différents médias utilisé dans la production de la vidéo 3. Rejoue la vidéo avec l'intention de simplement voir les différents types de médias utilisés. 4. Discute l'effet ou l'impact de l'utilisation des différents médias pour partager l'histoire 5. Introduit l'idée de 'L'histoire numérique' (Digital Story) et invite les élèves de visiter le site web Digital Stories – Proclaiming Our Roots pour d'autre vidéos (donne environ 15 minutes pour explorer) 			
150-225	<p>Travaillons</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visionne la vidéo (vidéo est 2:04 minutes) qui explique le concept d'une histoire numérique 2. Révise ensemble, en écrivant, les étapes à suivre pour créer une histoire numérique 3. Développe une liste de critères que toutes histoires numériques devront inclure <ol style="list-style-type: none"> a. 2-3 minutes b. vidéo c. audio 			

	<ul style="list-style-type: none"> d. images e. texte <ol style="list-style-type: none"> 4. Explique que les élèves choisiront une des artiste de la liste des biographies fournie pour ensuite créer une histoire numérique de leur histoire (les élèves peuvent choisir une différente artiste de la liste en tant qu'elle réalise les critères: femme non-blanche, défis à surmonter etc...) 5. Après une recherche préliminaire, les élèves préparent une proposition en indiquant l'artiste et ce qu'iel veut communiquer à travers l'histoire numérique 6. Les élèves vont une courte rechercher pour choisir l'information à partager utilisant l'histoire numérique 7. Les élèves créent leur histoire numérique utilisant différents médias - durant ce temps de travail, conférence avec les élèves pour leur donner de la rétroaction descriptive 		
55	<p>Consolidation et réflexion</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Place les élèves en groupe de 5 pour visionner les vidéos de leurs collègues des autres groupes. Ensuite, les élèves complètent une évaluation du projet, utilisant les critères déjà établis. Iels donnent de la rétroaction constructive pour chaque vidéo utilisant un document fourni par le prof. 2. Après que tous les groupes ont terminé, les évaluations et rétroactions des collègues sont remises aux individus à lire. 3. Avant de soumettre leur vidéo, les élèves réfléchissent et expliquent ce qu'iels ont bien fait avec leur produit, et ce qu'iels ont pu améliorer s'iels avaient plus de temps. 		
Modifications de la conception universelle (pour tous)		Adaptations PEI spécifiées	Ressources
Temps supplémentaire exemples des travaux instructions écrites et orales			Digital Stories — Proclaiming Our Roots ordinateurs, caméra et autres technologie nécessaire What is Digital Storytelling? (Université de Guelph) Liste biographique des artistes
Réflexions sur la leçon			
<p>Modifications pour d'autres cours</p> <p>Avec des modifications, ce plan pourrait être utilisé dans les cours de langue (anglais et français)</p> <p>Peut être utiliser dans le cours d'arts média</p> <p>Cette activité pourrait être modifiée pour agir comme évaluation de l'apprentissage ou simplement une activité collaborative pour l'évaluation en tant qu'apprentissage.</p>			