



Activités créatives



La programmation informatique est incluse dans le programme de formation de plusieurs pays actuellement. Il y a des informations dans le plan d'action numérique du MEES qui indiquent qu'elle pourrait aussi s'intégrer éventuellement dans le PFEQ au Québec.

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr Lien App Store Lien Google Play Lien du programme à télécharger</p>	Publication d'une activité par jour en lien avec les lettres de l'alphabet dans un but de construire un abécédaire animé. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.	Publication d'une activité par jour en lien avec un concept mathématique. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.
<p>2e et 3e cycles En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/ *Disponible dans environ 60 langues</p>	Publication d'une courte activité d'écriture par jour avec une contrainte liée aux lettres de l'alphabet dans un but d'écrire et de publier. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.	Publication d'une activité par jour en lien avec un concept mathématique. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.

Pour accompagner les enfants dans cet apprentissage, dans les prochaines semaines, je proposerai des activités créatives qui nécessitent un peu de recherche de la part des enfants pour produire des oeuvres technologiques ou non. Ces défis auront un aspect créatif et ils pourront aussi être réalisés en programmant avec ScratchJr ou Scratch. Ces plateformes peuvent être un bon moyen pour impliquer aussi les parents dans la réalisation. Vous pourriez publier le nom de l'auteur en utilisant uniquement le prénom et la 1re lettre du nom de famille et si un parent à participer à la création de le mentionner, par exemple en indiquant : parent Marc-André et Thomas L.

Activités créatives lettre a

Programmation : mouvement



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p>Lien App Store Lien Google Play Lien du programme à télécharger</p>	<p>Dessine, peinture, fabrique un objet qui commence par la lettre a.</p> <p>Défi en lien avec la programmation : Anime un lutin (ton objet) qui commence par la lettre a. Tu peux prendre une photo de ton oeuvre et nous la présenter.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/CKPSQoyiXNQ</p>	<p>Dessine, écris, illustre le déplacement d'un objet en utilisant différentes sortes de lignes brisées ou courbes.</p> <p>Défi en lien avec la programmation : Anime un lutin (ton objet) qui se déplace en utilisant différentes sortes de lignes brisées ou courbes.</p> <p>Exemple de production : Faire voler un avion https://youtu.be/CKPSQoyiXNQ</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/ *Disponible dans environ 60 langues</p>	<p>Compose une phrase qui contient plusieurs fois la lettre a.</p> <p>Défi en programmation : Anime la phrase.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/1QFzZS_VNF0</p>	<p>Dessine, écris, illustre le déplacement d'un objet afin de former un polygone convexe ou non convexe.</p> <p>Défi en lien avec la programmation : Anime un lutin (ton objet) qui se déplace en dessinant un polygone convexe ou non convexe.</p> <p>Défi en programmation sur les angles :</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/zvw12xcMCwg</p>



Activités créatives b



Programmation : formes géométriques

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
Maternelle et 1er cycle En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr	Dessine, peinture, fabrique un objet qui commence par la lettre b . Défi en lien avec la programmation : Anime un lutin (ton objet) qui commence par la lettre b. Tu peux prendre une photo de ton oeuvre et nous la présenter. Exemple de production : https://youtu.be/QLba1zN2ZzM	Dessine, écris, illustre une forme géométrique. Défi en lien avec la programmation : Anime un lutin (ton objet) qui bouge en suivant une forme géométrique. Exemple de production : https://youtu.be/Z2aMMBJnqjA
2e et 3e cycles En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/	Compose une phrase qui contient plusieurs fois la lettre b . Défi en programmation : Anime la phrase. Exemple de production : https://youtu.be/4AfUc_dQ1VE	Dessine, écris, illustre une forme géométrique. Défi en programmation : Anime un objet qui trace la forme géométrique en utilisant l'extension crayon pour faire bouger le personnage. Exemple de production : https://youtu.be/g9uuMfiXnyY



Activités créatives c



Ordre croissant

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
Maternelle et 1er cycle En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr	Dessine, crée un objet qui commence par la lettre c. Défi supplémentaire en lien avec la programmation : Anime un lutin (personnage) qui commence par la lettre c. Exemple de production : https://youtu.be/ojvx5mhlHzU	Illustre une activité ou tu comptes en ordre croissant. Défi en programmation : Anime l'activité. Exemple de production : https://youtu.be/5HHWY65SRLE ou https://youtu.be/93Dd4F6HIm0
2e et 3e cycles En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/	Compose une phrase qui contient un verbe qui commence par la lettre c. Défi en programmation : Anime la phrase. Lien du programme pour jouer Exemple de production : https://youtu.be/0PC4Tj-NVnE	Illustre une activité ou tu comptes en ordre croissant. Défi en programmation : programme un jeu. Exemple de production : https://youtu.be/sYjZKokQDEM



Activités créatives d



Adjectif - ordre décroissant et diffuser

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Dessine, crée un objet qui commence par la lettre d.</p> <p>Défi supplémentaire en lien avec la programmation : Animer un lutin (personnage) qui commence par la lettre d.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/cOEXb-7i8nU</p>	<p>Illustre une activité ou tu comptes à rebours que tu utilises l'ordre décroissant.</p> <p>Défi en programmation : Anime l'activité.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/cOEXb-7i8nU</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Compose une phrase qui contient un adjectif qui commence par la lettre d. Voici une liste pour t'inspirer.</p> <p>Défi en programmation : Anime la phrase.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/6ocsh0laLPE</p>	<p>Illustre une activité ou tu comptes à rebours que tu utilises l'ordre décroissant.</p> <p>Défi en programmation : Illustre cette activité.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/166851299/</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives e



Avec ou sans e - effets spéciaux

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Dessine, crée un objet qui commence par la lettre e.</p> <p>Défi supplémentaire en lien avec la programmation : Anime un lutin (personnage) qui commence par la lettre e.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/CnT-xPVttqQ</p>	<p>Illustre une activité dans laquelle tu ajoute des effets spéciaux.</p> <p>Défi en programmation : Anime l'activité.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/VdAk_xr89FQ</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Compose une phrase qui ne contient pas la lettre e. Savais-tu qu'il existe un roman sans lettre e? https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Disparition_(roman)</p> <p>Défi en programmation : Anime la phrase.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/8iUE8pMbUMI</p>	<p>Illustre une activité dans laquelle tu ajoute des effets spéciaux.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/MJU9XUOex7U</p>



Activités créatives f



Bonne fête et fractions

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Fabrique une carte de fête pour utiliser la lettre f.</p> <p>Défi supplémentaire en lien avec la programmation : Anime une carte et partage-la à quelqu'un.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/QzkHFMBzEiM</p>	<p>Illustre une fraction, par exemple la moitié d'un objet ou d'une collection.</p> <p>Défi en programmation : Anime l'objet.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/2tBWcemi2io</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Écris un message de bonne fête et envoie-le à quelqu'un.</p> <p>Défi en programmation : Écris un message de bonne fête et envoie ton programme à quelqu'un.</p> <p>Exemple de production : clique sur un personnage pour faire partir le programme https://scratch.mit.edu/projects/379203482</p>	<p>Illustre un problème sur les fractions.</p> <p>Défi en programmation : amuse-toi avec ce jeu pour illustrer des fractions. Si tu veux, tu peux modifier le programme en cliquant sur REMIX en haut au centre.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/380741743</p>



Activités créatives g



Cri des animaux en g - glisser

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Dessine un cochon qui grogne ou qui grouine.</p> <p>Défi supplémentaire en programmation : Anime ton animal.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/a0QtDoNrLwQ</p>	<p>Illustre un personnage qui se déplace avec le glissement.</p> <p>Défi en programmation : Anime l'objet.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/5HHWY65SRLE</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Dessine une chauve-souris qui grince ou un autre animal dont le cri commence par g. Cris des animaux : https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_cris_d%27animaux</p> <p>Défi en programmation : Anime ta production.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/380743550</p>	<p>Illustre un personnage qui glisse.</p> <p>Défi en programmation : utilise la fonction glisser tout autour pour déplacer le personnage.</p> <p>Exemple de production glisser : https://youtu.be/oMv7Zakla5k</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/297849209 https://scratch.mit.edu/projects/381133210</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives

1er avril, poisson d'avril



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Dessine un poisson d'avril.</p> <p>Défi en programmation : Anime ton poisson d'avril.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/ZdOu4JoHobq</p>	<p>Dessine des poissons sur lequel tu caches un chiffre.</p> <p>Défi en programmation : Dessine des poissons et écris des chiffres pour faire un jeu.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/RyLM7_RRPbA</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Dessine un poisson d'avril.</p> <p>Défi en programmation : Anime ton poisson d'avril.</p> <p>Exemple de production et façon de partager le programme : https://scratch.mit.edu/projects/381470204/ https://youtu.be/9NDNlTKt0w</p>	<p>Dessine des poissons sur lequel tu caches un ou des nombres.</p> <p>Défi en programmation : Modifie le jeu partagé en exemple et amuse-toi à modifier le programme.</p> <p>Exemple de programme à remixer : https://scratch.mit.edu/projects/381506794</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/sW77GayKM1Y</p>



Activités créatives h

Humour - hauteur et heure



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Raconte une blague pour faire de l'humour. Tu peux en trouver sur ce site : http://www.takatrouver.net/blagues/</p> <p>Défi en programmation : Anime une blague.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/8SoJSCM2Hw</p>	<p>Dessine un objet et mesure sa hauteur.</p> <p>Défi en programmation : Utilise un personnage et identifie sa hauteur.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/Zci1wCtauls</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Raconte une blague pour faire de l'humour. Tu peux en trouver sur ce site : http://www.takatrouver.net/blagues/</p> <p>Défi en programmation : Anime une blague.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/MVTASwwxGi0</p>	<p>Pratique-toi à lire l'heure sur une horloge avec des aiguilles. https://tipirate.net/educatif/596-horloges-analogiques-et-numeriques</p> <p>Défi en programmation : Utilise ce programme pour lire l'heure.</p> <p>Exemple de programme : https://scratch.mit.edu/projects/381832338</p>



Activités créatives i



Rime avec le son i - impair - symétrie - importer image

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Compose une phrase qui rime avec des finales du son i.</p> <p>Défi supplémentaire en lien avec la programmation : Anime la phrase.</p> <p>Pour importer une image : https://www.youtube.com/watch?v=fCOvP9g9oH8</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/qCJB6U1Dwwg</p>	<p>Représente un nombre impair.</p> <p>Défi en programmation : Représente un nombre impair.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/8a10mLkRuPY</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Compose un poème qui rime avec des finales du son i.</p> <p>Pour t'inspirer : https://www.rimessolides.com/rime.aspx?m=i</p> <p>Défi en programmation : Anime ton poème.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/7TqC8N0W2M4</p>	<p>Illustre une symétrie.</p> <p>Défi en programmation : Illustre une symétrie.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/Bz5q3sKGSXw</p> <p>Pour le plaisir de dessiner : https://scratch.mit.edu/projects/382090830</p>



Activités créatives j

Journal d'actualités - Joyeuses Pâques - jour



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Écris une nouvelle qui traite de l'actualité du jour. Exemple l'arc-en-ciel.</p> <p>Défi en programmation : Anime une nouvelle qui traite de l'actualité.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/W0cl1EKeQHY</p>	<p>Dessine une représentation du jour et de la nuit.</p> <p>Défi en programmation : Dessine une représentation du jour et de la nuit.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/5HHWY65SRLE</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p> <p>*Si tu commences en programmation, je te propose d'essayer les défis précédents qui ont été filmés.</p>	<p>Dessine une carte pour souhaiter de joyeuses Pâques.</p> <p>Défi en programmation : Anime une carte de Pâques que tu partager bientôt.</p> <p>Défi 2 en programmation : Créé un jeu de Clicker. Voir le tutoriel.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/382546657</p>	<p>Calcule le nombre de jours depuis ta naissance.</p> <p>Défi en programmation : Calcule le nombre de jours depuis ta naissance.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/382554721</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives k



À la manière de Kandinsky - kangourou ou kiwi - kg

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Si un kangourou ou un kiwi pouvait parler, que dirait-il?</p> <p>Défi en programmation : Anime l'histoire du kangourou ou du kiwi.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/SnrqoKTHZNI *Source image kiwi *Source image kangourou</p>	<p>Fais une suite d'images qui commencent par la lettre k.</p> <p>Défi en programmation : Fais une suite à partir d'un kiwi et d'un kangourou.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/yMPD_urwRwM *Source image kiwi *Source image kangourou</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Dessine une oeuvre à la manière de Kandinsky.</p> <p>Défi en programmation : Dessine ton oeuvre et enregistre au moins une ressemblance.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/383249175</p>	<p>Trouve des objets qui a une masse semblable. Si tu as un balance dans la cuisine, tu peux aussi estimer la masse d'objets.</p> <p>Défi en programmation : Calcule les équivalences de masse.</p> <p>Exemple de programme : https://scratch.mit.edu/projects/339015644</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives I



Lettre l - longueur - largeur - litre

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Fais une liste de mots qui commencent par la lettre l.</p> <p>Défi en programmation : Illustre quelques mots qui commencent par la lettre l.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/O3-PRokkqQ</p>	<p>Trouve des objets qui ont environ deux fois la largeur de ta main.</p> <p>Défi en programmation : Représente un objet qui est environ deux fois plus long qu'un autre.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/xq4Ll_Z2o1w</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris une phrase avec plusieurs mots qui contiennent deux fois la lettre l collées.</p> <p>Défi en programmation : Anime une phrase avec plusieurs mots qui contiennent deux fois la lettre l collées.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/383494012</p>	<p>Trouve des objets qui ont environ la capacité d'un litre.</p> <p>Défi en programmation : Transforme un nombre de ml en litre.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/383492424</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives m

Menu - moins - mètre



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris le menu d'un repas.</p> <p>Défi en programmation : Représente le menu d'un repas.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/VLuzfM6mLDs</p> <p><i>*Source image libre de droit</i></p>	<p>Regroupe des objets en 2 ensembles et identifie celui qui en contient le moins.</p> <p>Défi en programmation : Regroupe des objets en 2 ensembles et identifie celui qui en contient le moins.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/hbjEcqw4GLE</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris le menu d'un repas qui comprend au moins la moitié de l'assiette de fruits ou de légumes.</p> <p>Défi en programmation : Représente le menu d'un repas qui comprend au moins la moitié de l'assiette de fruits ou de légumes.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/383799134</p>	<p>Calcule la longueur d'objets en mètre et transforme la réponse en centimètre.</p> <p>Défi en programmation : Le programme te donnera la longueur d'un objet en m et transforme la réponse en centimètre. Essaie d'ajouter la transformation en mm ou en km.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/LSNYU0y0uqU</p>





Activités créatives n



Bulletin de nouvelles- phrases négatives - nombres naturels - droite numérique

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr* <i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Défi en programmation : Anime une phrase qui décrit une nouvelle qui traite de l'actualité.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/5PPZqaZrpQc</p>	<p>Dessine une représentation d'un nombre plus petit que 100.</p> <p>Défi en programmation : Dessine une représentation d'un nombre plus petit que 100.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/W9tpNXpPC5k</p>
<p>2e et 3e cycles En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/ <i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Compose des phrases négatives en utilisant des mots variés qui expriment la négation. Pour t'inspirer</p> <p>Défi en programmation : Anime une phrase négative en affichant les mots usuels de négation.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385236582</p>	<p>Représente une droite numérique avec les nombres composés. Aide sur Allô prof</p> <p>Défi en programmation : Représente une droite numérique avec les nombres composés.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/U07tO-4cEv0</p>



Activités créatives o



Rime en o - opérations

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Compose une phrase qui rime avec des finales du son o.</p> <p>Défi en programmation : Anime la phrase.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/t4_B7FtOA4A</p>	<p>Pratique les opérations de l'addition ou de la soustraction.</p> <p>Défi en programmation : Programme ta pratique d'addition d'un table de 0 à 9.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/bk6qAT3aebq</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Compose un poème qui rime avec des finales du son o.</p> <p>Pour t'inspirer : https://www.rimessolides.com/rime.aspx?m=o</p> <p>Défi en programmation : Anime ton poème.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385597801</p>	<p>Pratique les tables d'additions ou de multiplications.</p> <p>Défi en programmation : Programme ou amuse-toi avec ce jeu d'addition. Tu peux le remixer pour pratiquer les tables de multiplication.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/384174901</p>



Activités créatives p



Proverbes - plus - périmètre

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Illustre un proverbe.</p> <p>Défi en programmation : Anime le proverbe. Pour t'inspirer : https://www.proverbes-francais.fr/proverbes-exPLICATIONS/</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/yfNV0rcP3lY <i>Source image</i></p>	<p>Regroupe des objets en 2 ensembles et identifie celui qui en contient le plus.</p> <p>Défi en programmation : Regroupe des objets en 2 ensembles et identifie celui qui en contient le plus.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/EYzebbqnMfY</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Illustre un proverbe.</p> <p>Défi en programmation : Anime le proverbe. Pour t'inspirer : https://www.proverbes-francais.fr/proverbes-exPLICATIONS/</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385628401</p>	<p>Calcule le périmètre d'objets rectangulaires de la maison. Télé-Québec</p> <p>Défi en programmation : Amuse-toi avec ce programme pour calculer le périmètre et l'aire de rectangles.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385631981</p>



Activités créatives q



Question - quotient

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris une question.</p> <p>Défi en programmation : Anime la question avec un choix de réponses.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/tV_vq0B3YlM</p>	<p>Écris une question qui offre un choix de réponses.</p> <p>Défi en programmation : Anime une question qui offre un choix de réponses.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/tV_vq0B3YlM</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris une question.</p> <p>Défi en programmation : Anime des questions avec un choix de réponses.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/386116568 ou https://scratch.mit.edu/projects/386114127</p>	<p>Trouve le quotient de quelques divisions.</p> <p>Défi en programmation : Trouve le quotient de quelques divisions.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/386095112</p>





Activités créatives r

Recette - rap - rectangle - réflexion



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris ou illustre ta recette préférée.</p> <p>Défi en programmation : Décris ta recette préférée.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/es4B62rhjho</p> <p>Source image</p>	<p>Trouve des objets qui sont des rectangles, des carrés, des cercles et des triangles.</p> <p>Défi en programmation : Dessine des objets qui se déplacent en forme de rectangle ou de carré.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/RcdglltADzI</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Écris une chanson à la façon d'un rappeur.</p> <p>Pour t'inspirer : https://www.davidgoudreault.org/videos/</p> <p>Défi en programmation : Enregistre et anime une chanson à la façon d'un rappeur.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385994170</p>	<p>Trouve des images ou des objets qui démontrent une réflexion.</p> <p>Défi en programmation : Dessine une forme et sa réflexion en traçant l'axe de réflexion.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/385994170</p>





Activités créatives s



Sport - surface

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Illustre ton sport préféré.</p> <p>Défi en programmation : Illustre ton sport préféré.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/MZ4eisPkm88</p>	<p>Trouve des surfaces planes et des surfaces courbes.</p> <p>Défi en programmation : Illustre deux ensembles, surfaces planes et surfaces courbes.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/YboqOj5GVU</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Illustre ton sport préféré.</p> <p>Défi en programmation : Illustre ton sport préféré.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/387401925</p>	<p>Calcule la surface plane d'un objet rectangulaire.</p> <p>Défi en programmation : Calcule la surface plane d'un objet rectangulaire.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/387403600</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives t

Chasse aux trésors - ligne du temps



	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Prépare une chasse aux trésors.</p> <p>Défi en programmation : Anime une chasse aux trésors.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/CqfP_VEcqVs</p>	<p>Dessine une ligne du temps pour te présenter.</p> <p>Défi en programmation : Anime une ligne du temps pour te présenter.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/8Nlmhf7laUc</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Prépare une chasse aux trésors.</p> <p>Défi en programmation : Anime une chasse aux trésors.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/387515931 et https://scratch.mit.edu/projects/387514541</p>	<p>Construis une ligne du temps pour te présenter.</p> <p>Défi en programmation : Anime une ligne du temps pour te présenter.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/387512321</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE





Activités créatives u



Un et une sont des déterminants - unités

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Détermine si tu mets un ou une devant un mot pour indiquer s'il est au masculin ou au féminin.</p> <p>Défi en programmation : Identifie le genre de quelques mots. Liste orthographique 1e année pages 34 à 36 et pour les élèves de 2e année, pages 37-39</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/rGme47PVzEY</p>	<p>Mesure des objets et donne les dimensions avec l'unité de mesure du centimètre (cm).</p> <p>Défi en programmation : Mesure des déplacements et donne les dimensions avec l'unité de mesure du plan quadrillé.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/aVp--RbOASo</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Détermine si tu mets un ou une devant un mot qui commence par une voyelle pour indiquer s'il est au masculin ou au féminin.</p> <p>Défi en programmation : Identifie le genre de quelques mots.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388000940</p>	<p>Énumère quelques situations dont tu es capable d'identifier la température en utilisant l'unité du degré Celsius.</p> <p>Défi en programmation : Représente une situation selon la température en utilisant l'unité du degré Celsius.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/387930787</p>





Activités créatives v



Verbes - vingt et volume

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p>	<p>Illustre une phrase avec un mot qui commence par le son v.</p> <p>Défi en programmation : Illustre une phrase avec un mot qui commence par le son v.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/G5eq9X-WV60</p>	<p>Illustre le nombre vingt de plusieurs façons. Fais des groupes pour mieux compter les objets.</p> <p>Défi en programmation : Illustre le nombre vingt de plusieurs façons. Fais des groupes pour mieux compter les objets.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/IBsezBdL5B0</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p>	<p>Conjuge un verbe aux temps de ton choix et trouve une façon originale de le dire avec ta belle voix.</p> <p>Défi en programmation : Écris un message de bonne fête et envoie ton programme à quelqu'un.</p> <p>Exemple de production : verbe https://scratch.mit.edu/projects/231060454 ou https://scratch.mit.edu/projects/388016768</p>	<p>Calcule le volume d'un prisme à base rectangulaire comme un litre de lait.</p> <p>Défi en programmation : Calcule le volume d'un prisme à base rectangulaire comme un litre de lait.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388012850</p>





Activités créatives w



Week-end - What? Why? Who? Which? When? How? Where?

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Décris une activité que tu as faite le week-end dernier.</p> <p>Défi en programmation : Anime une activité que tu as faite le week-end dernier.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/u_LhT75yiBo</p>	<p>Utilise les mots-clés en anglais pour poser des questions : What? Why? Who? Which? When? How? Where?</p> <p>Défi en programmation : Utilise les mots-clés en anglais pour poser des questions : What? Why? Who? Which? When? How? Where?</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/w2Kh7Eb4AvM</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Décris une activité que tu as faite le week-end dernier.</p> <p>Défi en programmation : Anime une activité que tu as faite le week-end dernier.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388248151 ou https://scratch.mit.edu/projects/388249922</p>	<p>Utilise les mots-clés en anglais pour poser des questions : What? Why? Who? Which? When? How? Where?</p> <p>Défi en programmation : Utilise les mots-clés en anglais pour poser des questions : What? Why? Who? Which? When? How? Where?</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388243370</p>



Activités créatives x



Xylophone - xantusie du désert - x diagramme - X la multiplication

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Présente la signification d'un mot qui contient la lettre x.</p> <p>Défi en programmation : Présente la signification d'un mot qui contient la lettre x.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/OuzEhUXEZEU</p>	<p>Dessine un diagramme dans lequel tu utilises la lettre x pour compter les éléments.</p> <p>Défi en programmation :</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/zAz11Ymlt7k</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Jouer de la musique avec un xylophone.</p> <p>Défi en programmation : Jouer de la musique avec un xylophone.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388280482</p>	<p>Utilise la X pour calculer un produit (réponse de la multiplication), l'aire de figures, le coût d'un achat avec les taxes.</p> <p>Défi en programmation : Utilise la X pour calculer le produit, l'aire, les taxes ou autres actions.</p> <p>Exemple de production : Taxes et rabais : https://scratch.mit.edu/projects/388276957</p>



Activités créatives y



Yoga - Les axes horizontal, appelé x et vertical, appelé y

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Illustre un moment de joie qui te ferait créer Youpi!</p> <p>Défi en programmation : Illustre un moment de joie qui te ferait créer Youpi!</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/ehjTNqp5rJo</p>	<p>Joue à la bataille navale pour donner les coordonnées des axes x et y.</p> <p>Défi en programmation : Joue à la bataille navale pour donner les coordonnées des axes x et y.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/LOHMx4Dzh2U</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Fais du yoga.</p> <p>Défi en programmation : Anime une activité de yoga.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388295905</p>	<p>Joue à la bataille navale pour donner les coordonnées des axes x et y.</p> <p>Défi en programmation : Situer un point dans le plan cartésien en utilisant la valeur des axes x et y.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/388282212</p>



Activités créatives z



Zèbre - pluriel des mots en z- zéro

	Domaine des langues	Domaine de la mathématique
<p>Maternelle et 1er cycle</p> <p>En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Dessine un zèbre ou un autre animal qui contient cette lettre.</p> <p>Défi en programmation : Anime un personnage qui contient un z.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/hWk-vrc-638</p>	<p>Écris un problème qui utilise le chiffre zéro.</p> <p>Défi en programmation : Démontre une règle en utilisant la valeur zéro.</p> <p>Exemple de production : https://youtu.be/92PSI98ydbY</p>
<p>2e et 3e cycles</p> <p>En programmant avec l'application en ligne de Scratch</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p><i>*Si tu commences en programmation, tu peux aller sur le site j'apprends de la maison pour voir les tutoriels.</i></p>	<p>Compose une phrase qui utilise un mot qui se termine par z afin de démontrer que la finale du mot au pluriel ne change pas.</p> <p>Défi en programmation : Anime la phrase.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/389518830</p>	<p>Démontre une règle en lien avec les opérations et le zéro.</p> <p>Défi en programmation : Anime la règle avec le zéro.</p> <p>Exemple de production : https://scratch.mit.edu/projects/389546900</p>



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE

