

Service national du RÉCIT  
Domaine de l'univers social  
[recitus.qc.ca](http://recitus.qc.ca)

**Maude Labonté, Mathieu Mercier et  
Steve Quirion**



[monurl.ca/jnecode](http://monurl.ca/jnecode)

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

.....

# PROGRAMMATION EN UNIVERS SOCIAL



Maude Labonté



Steve Quirion



Mathieu Mercier

## < Plan de la présentation />

1. L'univers social, un contexte pour travailler la programmation
2. Histoire animée d'un personnage marquant : Scratch
3. À vous de programmer!
4. La maquette interactive : Makey Makey
5. Conditions pour faire de la programmation

# < Vision et objectifs />

## Qu'est-ce que la programmation?

La programmation peut servir à automatiser des tâches, à résoudre des problèmes complexes de façon créative, à formuler des prévisions ou à simuler des événements qui ne se sont pas encore produits.

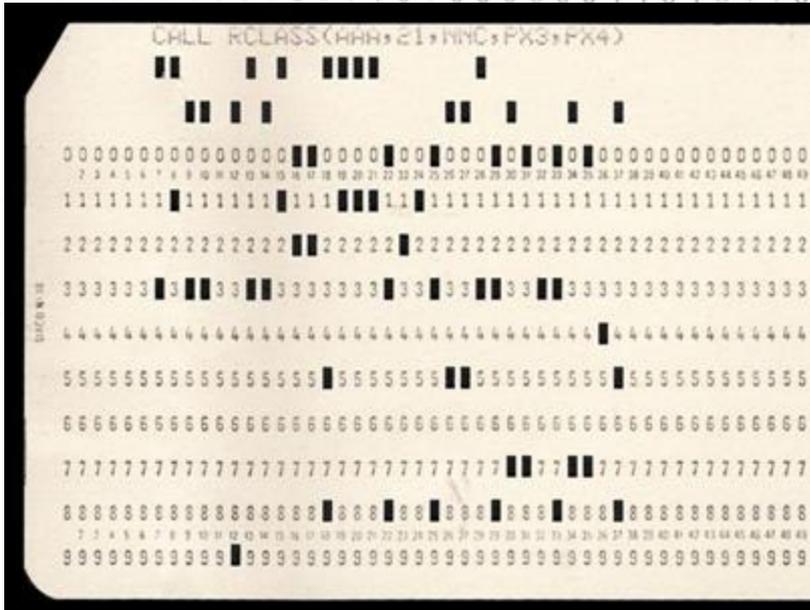


# < Vision et objectifs />



Artéfacts

Le code, une source historique...



```
10 DIM FourDigitPassword INTEGER
20 FOR i = 0 TO 9
30   FOR j = 0 TO 9
40     FOR k = 0 TO 9
50       FOR l = 0 TO 9
60         FourDigitPassword = getFourDigits (i,j,k,l)
70         IF checkPasswordMatch(FourDigitPassword) = TRUE THEN
80           GOTO 140
90       END
100      NEXT l
110     NEXT k
120    NEXT j
130 NEXT i
140 PRINT FourDigitPassword
150 END
```

## < Scratch, c'est quoi? />



Scratch est un logiciel libre et gratuit qui utilise un langage de programmation par blocs. Il permet de réaliser des **animations** et des **interactions simples**. Ce logiciel permet de développer une pensée informatique chez les élèves en appliquant la résolution de problèmes.

<https://scratch.mit.edu/>

# < Fonctions Scratch - interface />

Menu des instructions (Blocs)

Fenêtre du programme

Fenêtre d'animation

The image shows the Scratch web interface with three blue callout boxes and orange arrows pointing to specific areas:

- Menu des instructions (Blocs):** Points to the left sidebar containing various block categories like Son, Mouvement, Apparence, etc.
- Fenêtre du programme:** Points to the central workspace where code blocks are assembled into a script.
- Fenêtre d'animation:** Points to the stage area where the sprite (Scratch cat) is visible.

The interface includes a top navigation bar with 'Fichier', 'Modifier', and 'Tutoriels' menus, and a right sidebar for sprite control with fields for 'Sprite1', 'x', 'y', 'Taille', and 'Direction'.

# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## < Vidéo />

En classe avec  
Nathalie et Martin  
en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> année  
du primaire

(0:59 à 3:56)



# < Histoire animée d'un personnage marquant />

< condition />

quand  est cliqué

< position de départ du personnage />

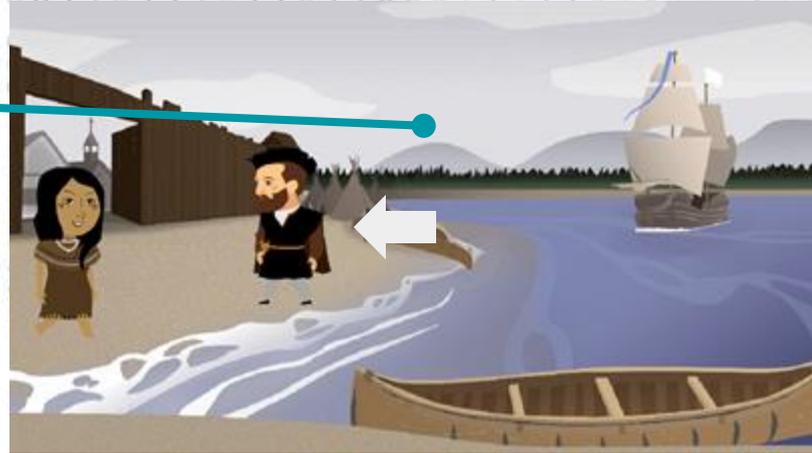
aller à x: -35 y: 1

< Dialogue />

dire Bonjour, je m'appelle Jacques Cartier. pendant 4 secondes

< déplacement />

avancer de -40 pas



# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## Guide d'accompagnement et défis

### LES DÉFIS

Voici 8 défis à relever!

Les défis contiennent deux volets :



défi technologique

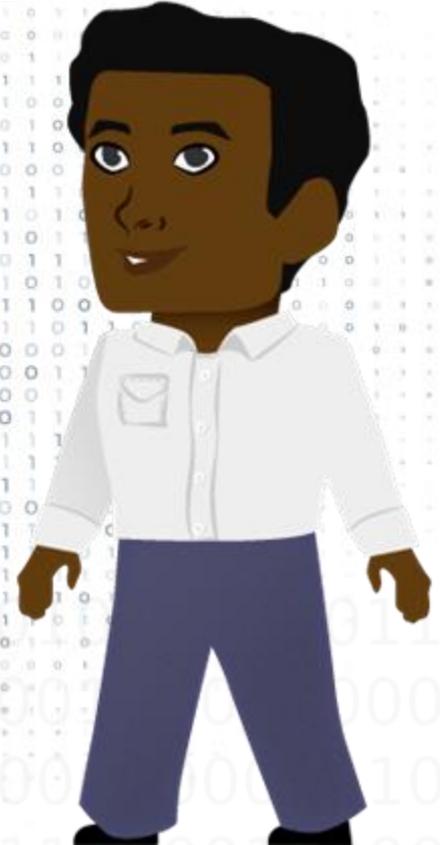


défi historique

Clique sur le drapeau vert pour valider le résultat de ton programme.



Au verso du défi, tu trouveras la solution.



# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## < Le cahier et les ressources />

Programation en univers social  

### POURQUOI ET COMMENT CERTAINS PERSONNAGES OU GROUPES SOCIAUX MARQUENT-ILS L'HISTOIRE?

**CONSIGNES**

Tu dois réaliser un programme Scratch qui met en scène un personnage de la Nouvelle-France entre 1645 et 1745.

Pour ce faire, tu devras inclure dans ton programme :

- Au moins un arrière plan significatif;
- Des informations sur ton personnage (qui, quel, quand, où);
- Au moins un sprite qui entre en interaction avec ton personnage;
- Au moins un déplacement;
- Au moins un son.

**Si tu as du temps :**

- Ajoute une trace du présent dans ton programme. Par exemple, place un sablier caché dans ta scène. Ce sablier, une fois actionné, fera afficher un nouvel arrière plan qui représente une trace du présent.
- Ajoute une question qui permettra de vérifier la compréhension de l'utilisateur par un clic ou une réponse écrite (ex.: choix multiple).

**SOURCE D'INFORMATION**

Dans le site Sociétés et Territoires, tu trouveras plusieurs fiches qui traitent des personnages et des groupes sociaux.

[primaire.recitus.qc.ca](http://primaire.recitus.qc.ca)



Programation en univers social  

### FICHE DU PERSONNAGE

Nom : \_\_\_\_\_



**Groupe social :**

- Les compagnies
- Les coureurs des bois
- Les religieux
- Les engagés
- Les Autochtones
- Les seigneurs
- Les censitaires
- Les administrateurs
- Les filles du Roy
- Les militaires

**Quand?**

**Qui est le personnage? Quel est son rôle?**

---



---



---



---

**Où se situe le personnage sur le territoire?**

---



---

**Quel est son influence dans l'histoire? Qu'a-t'il fait pour être un personnage historique?**

---



---



---



---

**Quel lien peux-tu faire avec le présent? (nom d'un lieu, livre, film, etc.)**

---



---

# < Histoire animée d'un personnage marquant />

Intention des fiches de personnage: collecte et organisation de l'information + structure du projet Scratch



## POURQUOI ET COMMENT CERTAINS PERSONNAGES MARQUENT-ILS L'HISTOIRE?

### CONSIGNES

Tu dois réaliser un programme Scratch qui met en scène un personnage de la Nouvelle-France entre 1645 et 1745.

Le projet se divise en deux parties.

1. Tu dois, dans un **premier temps, remplir une fiche d'information de ton personnage** à l'aide d'une recherche et faire le scénario de ton histoire.
1. **Ensuite, tu devras inclure dans ton programme Scratch :**
  - au moins un arrière-plan significatif;
  - des informations sur ton personnage (qui, quoi, quand, où);
  - au moins un Sprite qui entre en interaction avec ton personnage;
  - au moins un déplacement;
  - au moins un son.

Si tu as du temps :

- ajoute une trace du présent dans ton programme. Par exemple, place un sablier caché dans ta scène. Ce sablier, une fois actionné, fera afficher un nouvel arrière-plan qui représente une trace du présent.
- ajoute une question qui permettra de vérifier la compréhension de l'utilisateur par un clic ou une réponse écrite (ex. : choix multiples).

Question problème affirmant  
l'intention d'apprentissage

Aspects historiques

Aspects techniques

Ressources et outils



# < Histoire animée d'un personnage marquant />

FICHE DU PERSONNAGE		
Nom : <u>Jean Talon</u>	Quand?	
	Groupe social : <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Les compagnies</li><li><input type="checkbox"/> Les coureurs des bois</li><li><input type="checkbox"/> Les religieux</li><li><input type="checkbox"/> Les engagés</li><li><input type="checkbox"/> Les Autochtones</li><li><input type="checkbox"/> Les seigneurs</li><li><input type="checkbox"/> Les censitaires</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Les administrateurs</li><li><input type="checkbox"/> Les Filles du Roy</li><li><input type="checkbox"/> Les militaires</li><li><input type="checkbox"/> Autres : _____</li></ul>	Où se situe le personnage sur le territoire? _____ _____ _____
Quelles sont les réalisations de ton personnage historique? _____ _____ _____		
Quelles traces ou quels liens peux-tu faire avec le présent? (nom d'un lieu, livre, film, etc.) _____ _____		
Identifie un ou plusieurs documents (image, objet, texte) pour t'inspirer dans la création ton histoire. _____ _____		

Situer dans l'espace

Situer dans le temps

Informations concernant le personnage :

- Ses réalisations
- Traces/patrimoines
- Sources et repères

## Fiche du personnage

Collecter et organiser les informations sur le personnage, son époque et ses traces aujourd'hui.

Être la première femme élue à l'Assemblée nationale est une réalisation en soi!



# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## SCÉNARIO DE TON RÉCIT

### Texte de présentation

À l'aide d'un court texte, présente ton personnage en situant l'action de ton histoire dans le temps et dans l'espace.

Image en arrière-plan de ton programme : \_\_\_\_\_

### Présentation du personnage principal



Large empty box for describing the main character.

### Interaction 1



Two empty boxes for dialogue between characters.

Breve description du scénario

Dialogue entre personnages

## Scénario du récit

À l'aide des informations recueillies, créer un scénario « historiquement » crédible.

Un dialogue basé sur des faits historiques, c'est ça qui « conte! »



Un ouvrier vers 1905

# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## RETOUR SUR TA DÉMARCHE

Soulève un problème que vous avez rencontré en cours de route ainsi que les ajustements que vous avez apportés afin de résoudre cette difficulté.

### Problèmes rencontrés et solutions trouvées

Pistes de réflexion sur la démarche de l'élève

## Objectivation

Proposer un espace de réflexion entourant la démarche de recherche.

Réfléchir sur sa démarche fait partie de l'apprentissage!



Personnage masculin vers 1980







Madame, en tant qu'intendant, j'ai le devoir de faire le recensement de la colonie au nom du roi de France.

< À vous de programmer />



DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN

DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN

DÉFI 3 - FAIRE RÉPONDRE LE COUREUR  
DES BOIS

DÉFI 4 - CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

DÉFI 5 - ENREGISTRER UN SON

DÉFI AVANCÉ - DÉPLACER LE PERSONNAGE AVEC LES TOUCHES DU  
CLAVIER

Attention, les solutions des défis 1 à 5 sont dans les diapositives suivantes!



[Pour les défis avancés cliquez ici.](#)

# < À vous de programmer />

[Accéder au programme Scratch](#)



Écrire votre programme à partir de ce bloc.

quand  est cliqué

répéter 10 fois

attendre 0.5 secondes

attendre 0.5 secondes

avancer de 5 pas

basculer sur le costume Algonquien

aller à x: -150 y: -63

basculer sur le costume Algonquien-marche

avancer de 5 pas

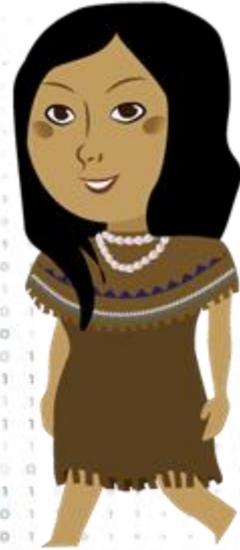
Conserver ce bloc pour votre 3<sup>e</sup> défi.

envoyer à tous action coureur des bois et attendre

Utiliser cette banque de blocs pour votre premier défi.

# < À vous de programmer />

[Accéder au programme Scratch](#)



Créer Explorer Idées À propos Recherche Rejoindre Scratch Se connecter

Formation JNÉ by RECITUS

Voir à l'intérieur

Instructions

Notes et Crédits

12 oct. 2021 Copier le lien

Cliquez sur Voir à l'intérieur.

Cliquez sur le globe pour modifier la langue.

Scratch File Edit Tutorials Formation JNÉ by RECITUS See Project Page

Code Costumes Sounds

Motion

move 10 steps

turn 15 degrees

turn 15 degrees

when clicked

< À vous de programmer />



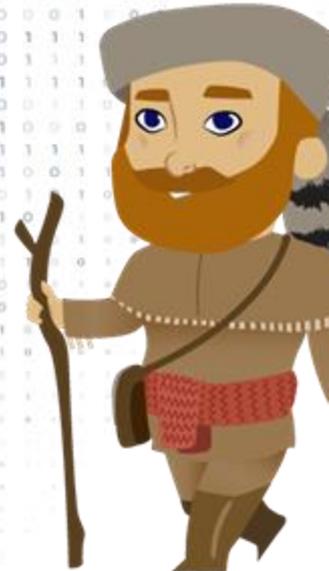
DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN

DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN

DÉFI 3 - FAIRE RÉPONDRE LE COUREUR  
DES BOIS

DÉFI 4 - CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

Attention, les solutions sont dans  
les diapositives suivantes!



# < À vous de programmer />

## DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN



Défi technologique :

Tu dois insérer un Sprite et changer son costume afin de l'animer.

**Astuce** : utilise le bloc Attendre afin de voir le changement.

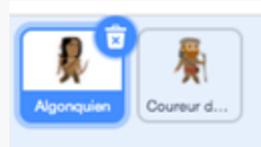


Défi historique :

Le Sprite doit représenter un acteur important de l'époque.



Solution :



```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -150 y: -63
  répéter 10 fois
    basculer sur le costume Algonquien
    attendre 0.5 secondes
    avancer de 5 pas
    basculer sur le costume Algonquien-marche
    attendre 0.5 secondes
    avancer de 5 pas
  
```

Ramener l'Algonquien à un point de départ.

Boucle de répétition.

Faire avancer l'Algonquien.

Changement d'image du personnage pour donner l'impression de la marche.

Attendre pour permettre de voir l'action.

```

quand [drapeau] est cliqué
  attendre 1 secondes
  répéter 4 fois
    basculer sur le costume Algonquien-marche
  basculer sur le costume Algonquien
  
```

< À vous de programmer />



DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN

DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN

DÉFI 3 - FAIRE RÉPONDRE LE COUREUR DES BOIS

DÉFI 4 - CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

Attention, les solutions sont dans  
les diapositives suivantes!



# < À vous de programmer />

## DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN



Défi technologique :

Tu dois faire parler l'Algonquien avec la commande Dire.



Défi historique :

Ton Algonquien doit traiter d'un sujet en lien avec la société ou la réalité sociale.

```
dire Bonjour! pendant 2 secondes
```



Solution :

```

quand est cliqué
  aller à x: -150 y: -63
  répéter 10 fois
    basculer sur le costume Algonquien
    attendre 0.5 secondes
    avancer de 5 pas
    basculer sur le costume Algonquien-marche
    attendre 0.5 secondes
    avancer de 5 pas
  dire Kwe! pendant 6 secondes

```



< À vous de programmer />



DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN

DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN

DÉFI 3 - FAIRE RÉPONDRE LE COUREUR DES BOIS

DÉFI 4 - CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

Attention, les solutions sont dans  
les diapositives suivantes!



# < À vous de programmer />

## DÉFI 3 - RÉPONSE DU COUREUR DES BOIS



Défi technologique :

Faire répondre le coureur des bois avec la commande Message. Vous pouvez être créatif et trouver une autre solution.

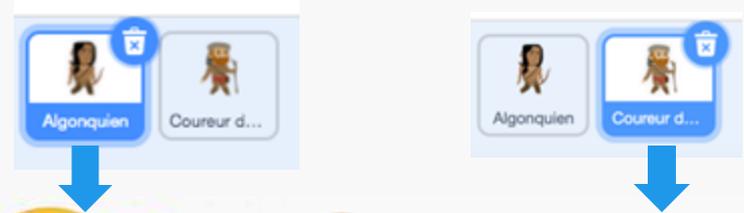


Défi historique :

Le coureur des bois doit traiter d'un sujet en lien avec la société ou la réalité sociale.



Solution :



```

when green flag clicked
  go to x: -150 y: -63
  repeat 10 times
    switch costume to Algonquien
    wait 0.5 seconds
    switch costume to Algonquien-marche
    move 5 steps
    wait 0.5 seconds
    move 5 steps
  say Bonjour ! Je suis Pierre Esprit Radisson. for 5 seconds
  say Kwe! for 6 seconds
  broadcast to all action coureur des bois and wait

```

```

when I receive action coureur des bois

```

```

broadcast to all action coureur des bois and wait

```



< À vous de programmer />



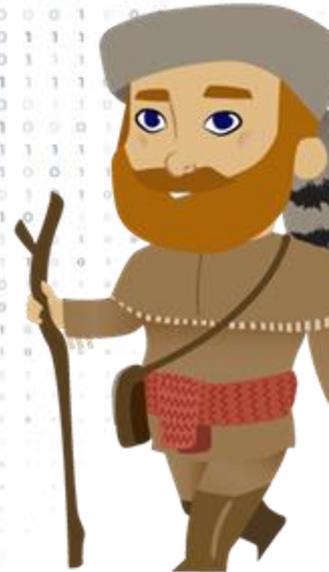
DÉFI 1 - DÉPLACER L'ALGONQUIEN

DÉFI 2 - FAIRE PARLER L'ALGONQUIEN

DÉFI 3 - FAIRE RÉPONDRE LE COUREUR DES BOIS

DÉFI 4 - CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

Attention, les solutions sont dans  
les diapositives suivantes!



# < À vous de programmer />

## DÉFI 4 - CHOISIR UN ARRIÈRE-PLAN



Défi technologique :

Tu dois choisir une image de fond significative.

Ensuite, tu dois l'ajouter à ton animation.

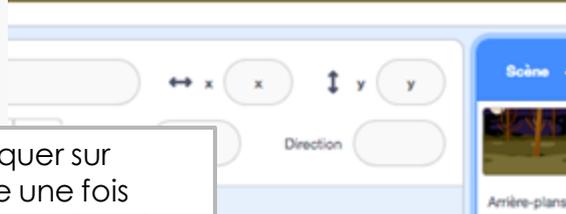


Défi historique :

L'arrière-plan doit être représentatif de la scène que tu veux illustrer. Attention aux anachronismes!



Solution :

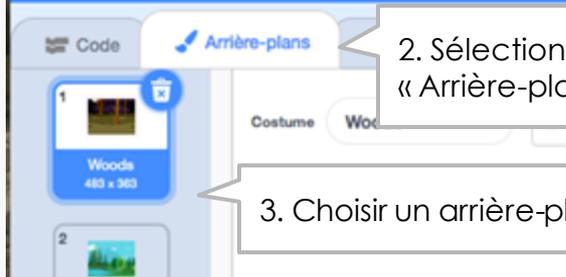


1. Sélectionner la section scène.

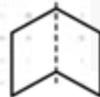
4. Cliquer sur Code une fois l'arrière-plan choisi



2. Sélectionner l'onglet « Arrière-plans ».



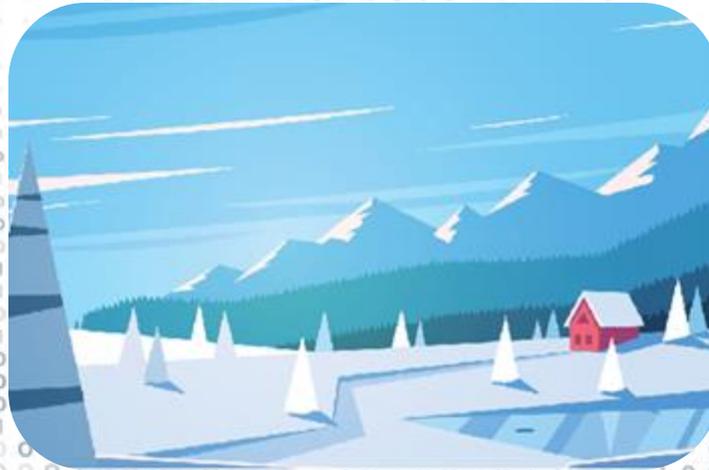
3. Choisir un arrière-plan.



Campagne



Paysage d'hiver



Poste de traite



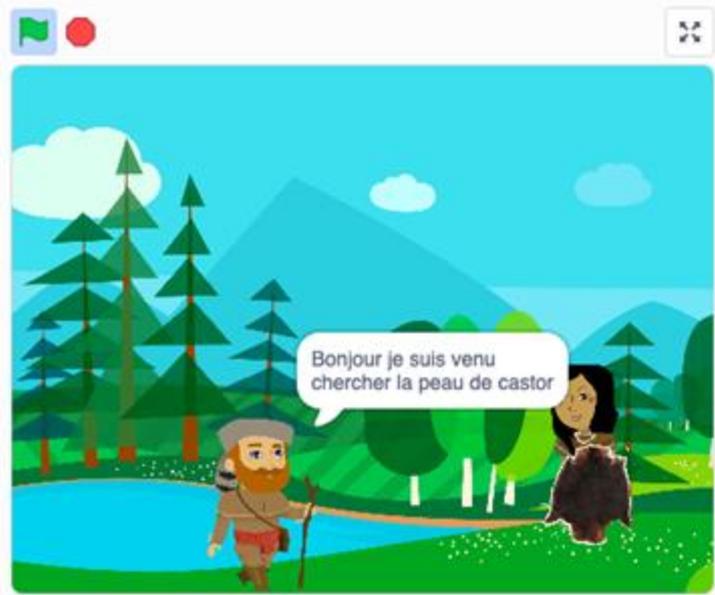
Place du marché



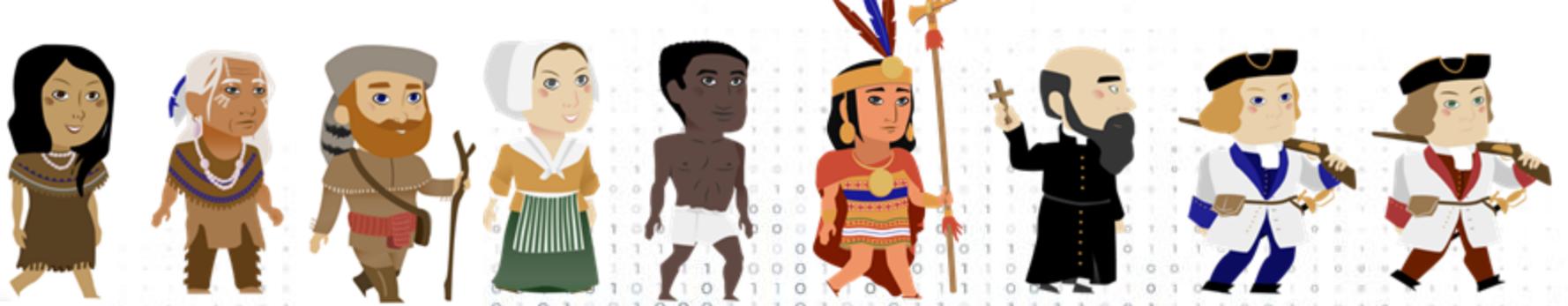
# < Histoire animée d'un personnage marquant />

## < Projet d'élève />

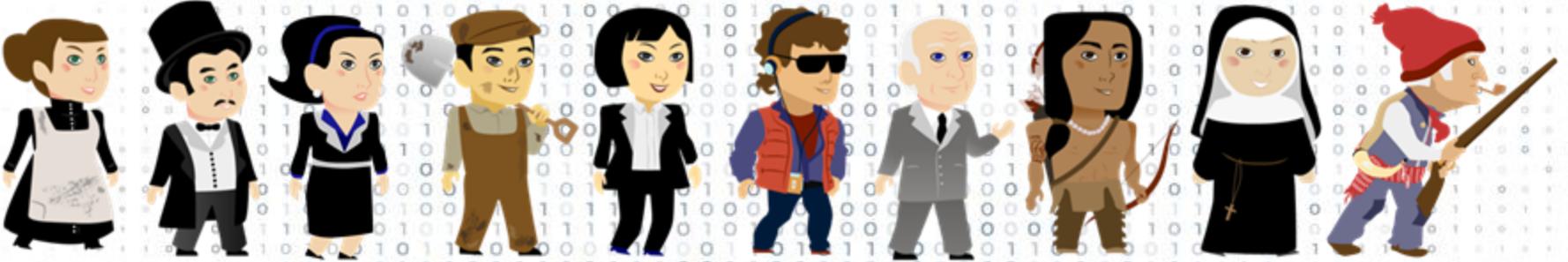
<https://scratch.mit.edu/projects/402084168/>



```
when green flag is clicked
  switch costume to Coureur des bois2
  set x to -199
  set y to -119
  repeat 10 times
    wait 1 seconds
  switch costume to Coureur des bois2
  move 26 pixels
  repeat 10 times
    wait 1 seconds
  switch costume to Coureur des bois3
  move -34 pixels
  ask "Quel est mon nom je suis un coureur des bois" and wait
  send message to all
```



27 personnages marquants ou représentants de groupes sociaux



<https://primaire.recitus.qc.ca/nos-images/photos/personnages-societes?start=0>



Personnages  
au primaire



## Personnages de 1<sup>re</sup> secondaire



<https://www.recitus.qc.ca/ressources/secontaire/publication/personnages-scratch-du-secontaire>





## Personnages de 2<sup>e</sup> secondaire



# < Histoire animée au secondaire />

## Cahier de l'élève

Exemple de scène

Scène illustrant la réalité sociale <i>La sédentarisation</i>		
	<b>Aspect(s) de société choisis(s) :</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Social</li><li><input type="checkbox"/> Politique</li><li><input type="checkbox"/> Économique</li><li><input type="checkbox"/> Culturel</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Territorial</li><li><input type="checkbox"/> Scientifique/technologique</li></ul>	<b>Arrière-plan</b> <i>Quels sont les éléments visuels que tu dois ajouter à cette scène ?</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- Une carte de la Mésopotamie</li><li>- Le Croissant fertile</li><li>- Les premiers villages</li></ul>
<b>Contenus historiques :</b> <p>La région du <b>Croissant fertile</b> possède un grand potentiel agricole grâce à ses <b>3 fleuves</b> d'importance : le <b>Tigre</b>, l'<b>Euphrate</b> et le <b>Nil</b>. Les crues de ceux-ci rendent les terres fertiles. Cette région, qui se nomme aujourd'hui <b>Moyen-Orient</b>, a vu naître les premiers villages permanents vers 10 000 avant notre ère.</p>		
<b>Texte du personnage :</b> <p>Je me nomme Enmerkar. J'aimerais te parler aujourd'hui de l'aspect territorial de la Mésopotamie, là où je suis né.</p> <p>Cette région, que l'on nomme Croissant fertile, a vu naître les premiers villages sédentaires vers -10 000 grâce à ses terres fertiles.</p> <p>Mallaha est situé dans le Croissant fertile, plus précisément en Israël, dans la vallée du Jourdain. Le village se trouve sur une colline, près d'une source d'eau, et compte environ 200 à 300 habitants.</p> <p>À bientôt !</p>		

## Guide et défis en programmation

### DÉFI 4 – FAIRE AVANCER TON SPRITE



#### Défi technologique :

- 1 - Mettre ton personnage à la position X=0 Y=0 au centre de l'affichage.
- 2 - Tu dois ensuite le faire attendre 5 secondes.
- 3 - Tu dois faire avancer ton personnage de 100 pas.



#### Solution :



#### Pour aller plus loin :

- Ajoute un deuxième personnage qui avance en même temps que le premier

[Tâche en 1<sup>re</sup> secondaire](#)

[Tâche en 2<sup>e</sup> secondaire](#)

# < Histoire animée au secondaire />

La sédentarisation	L'émergence d'une civilisation	Une première expérience de démocratie	La romanisation	La christianisation de l'Occident	L'essor urbain et commercial
■	■	■	■	■	■
<a href="#">Dossier documentaire</a>	À venir				
					
Lien vers les <a href="#">personnages Scratch</a> du RÉCITUS					

## DOSSIER DOCUMENTAIRE

### CONTEXTE



C'est vers - 10 000 ans que des individus se regroupent et s'établissent de façon permanente sur des territoires fertiles et riches en ressources naturelles. Ils passent ainsi d'un mode de vie nomade à sédentaire. C'est ce qu'on nomme la **sédentarisation**. Ces humains s'organisent autour de villages et pratiquent l'agriculture et l'élevage. Les premiers villages naissent dans ce qu'on appelle le Croissant fertile au Moyen-Orient. Aujourd'hui, cette région comprend des États comme Israël, l'Irak, la Syrie, l'Égypte, l'Iran et la Jordanie.

Source de la vidéo: Musée cantonal d'archéologie et d'histoire. (2015). « Néolithique ». Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=ITKLq2j0Ug>

[Voir la vidéo](#)

# < Histoire animée au secondaire />



Exemple de production proposée à ux élèves.

<https://scratch.mit.edu/projects/570788943/>

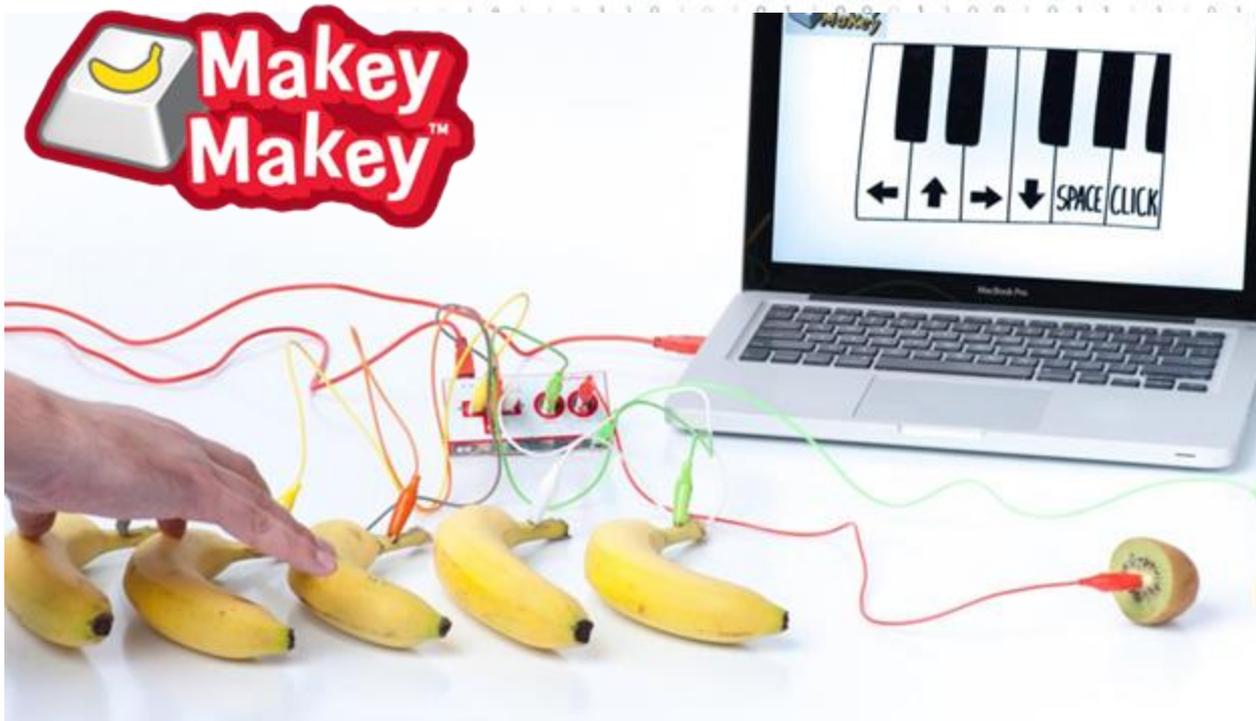


Production réalisée dans la classe de Mathieu Mercier, Centre de services scolaire Kamouraska-Rivière-du-Loup

<https://scratch.mit.edu/projects/579220933>

# < Makey Makey, c'est quoi? />

Laboratoire créatif



Le Makey Makey est un dispositif qui permet de **contrôler** des objets du quotidien comme s'ils devenaient des tablettes tactiles. L'ajout d'**objets conducteurs** reliés à Makey Makey **envoie un signal** à l'ordinateur grâce à Scratch, qui réagit avec la fonction que vous avez définie.



## < La maquette interactive />

- Le village iroquoien vers 1500
- Les premiers établissements vers 1645
- Le commerce des fourrures vers 1645
- La seigneurie en Nouvelle-France vers 1745



Enseignantes, CS des Laurentides



CSS des Laurentides

Cathy et Virginie, enseignantes de 3<sup>e</sup> et de 4<sup>e</sup> année

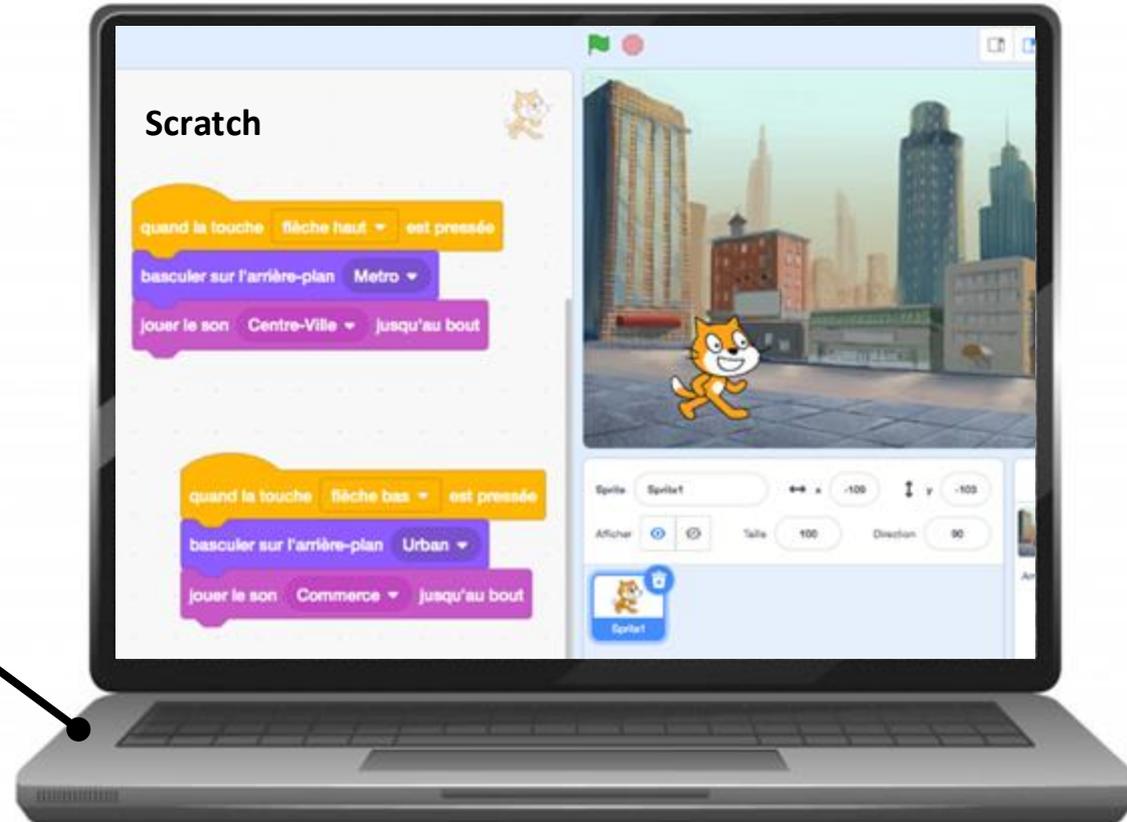
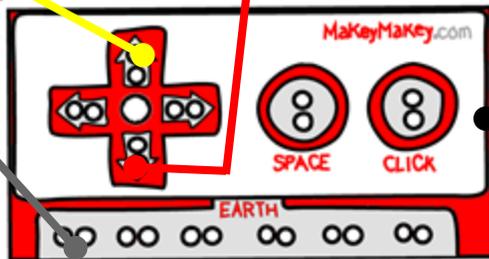
Robert Vivier, RÉCIT local

# < Maquette interactive />

Laboratoire créatif



Maquette





# < La maquette interactive />

## < Vidéo />

En classe avec  
Claudia et Josée en  
6<sup>e</sup> année du  
primaire

(1:26 à 2:29)



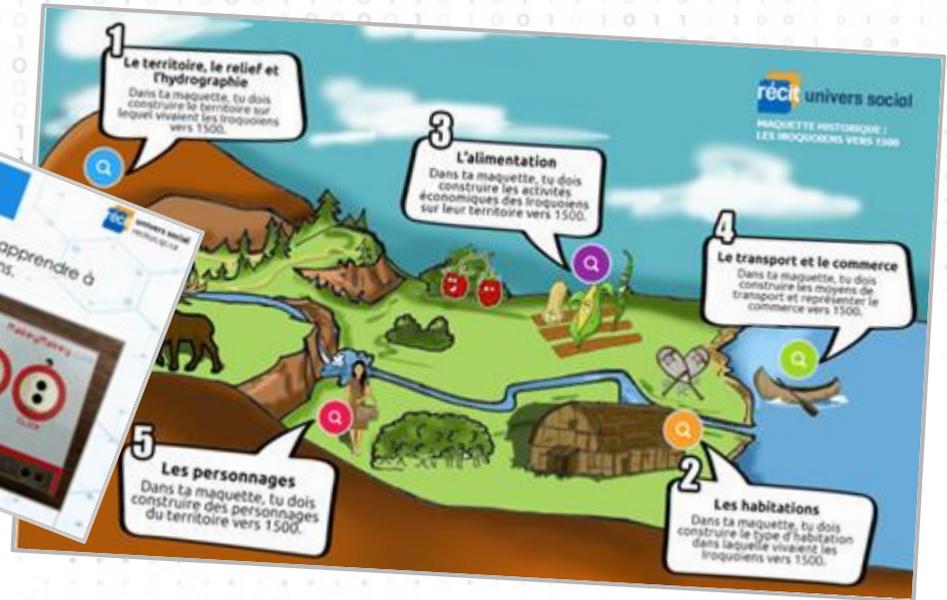


# < La maquette interactive />

- Cahier de l'élève
- Diaporama
- Documents de l'enseignant (déroulement, corrigé et grille d'évaluation)

L'activité en 3<sup>e</sup> année

L'activité en 4<sup>e</sup> année





# < La maquette interactive / >

Au secondaire

Géographie au secondaire  
[Accéder à la tâche](#)

**Documents**  
de géographie et de géographie

**CAHIER DE L'ÉLÈVE**  
Guide d'appropriation de Makey Makey et de la programmation avec Scratch.

**CONSIGNES**  
Cette activité vise à te familiariser aux différentes fonctions du logiciel de programmation de connexion Makey Makey

- Tu dois rendre le croquis sur le territoire agricole à risque du Sahel (p. 4)
- deux outils:
  - le dispositif de connexion [Makey Makey](#);
  - le programme [Scratch](#) selon.
- Consulte le document audiovisuel pour en savoir plus sur la problématique.
- Tu pourras ensuite réaliser ton propre croquis et programme sur [du Scratch](#).
- Tu peux aussi consulter le [guide](#) suivant pour apprendre à utiliser

**Étape 2: Faire les connexions nécessaires**  
Branche le fil rouge pour la mise à terre (Earth sur la télécommande)  
Branche le fil orange sur la direction vers le haut. Si possible, ajoute un trombone à l'électronique, ce qui facilitera la connectivité.

**Étape 3: Ouvrir le programme Scratch et prendre connaissance des blocs de programmation**

Si tu n'as pas de compte, tu peux cliquer sur [Vois à l'écran](#)

Si tu as un compte, tu peux aussi remettre un sauvegarder.

**Tâche d'appropriation de Makey Makey**



# < La maquette interactive />

Au secondaire

**Documents** d'histoire et de géographie **écit** documents.recitus.qc.ca

**CAHIER DE L'ÉLÈVE**

**L'agriculture dans les territoires à risque: adapter le territoire ou s'adapter au territoire?**

**CONSIGNES**

Compétence 1 : Lire l'organisation d'un territoire  
Compétence 2 : Interpréter un enjeu territorial

Opérations intellectuelles visées

- Établir des faits
- Caractériser un territoire

... à risque du Bar...

... enes naturelles q... les éléghs lens d'... es, de la mou...

... illuabre les impacts des changements climatiques sur le territoire agricole

**TECHNOLOGIE**

Réalise une maquette du territoire agricole à risque. Tu peux utiliser la maquette interactive. Consulte le document de référence.

Dans ta maquette et ton programme scratch :

- Situe et caractérise le territoire
- Précise l'enjeu du territoire agricole à risque en traitant :
  - Les causes naturelles de l'enjeu
  - L'action humaine sur le territoire
  - Les causes de l'enjeu
  - Les mesures d'atténuation

**CROQUIS DE TA MAQUETTE**  
Choisis les éléments que tu souhaites illustrer sur ta maquette à l'aide de la liste ci-dessous. Une fois les éléments choisis, indique le matériel dont tu auras besoin afin d'illustrer chacun des éléments.

Intention de ta maquette :

Éléments physiques	Matériel nécessaire (maquette) ou pictogramme (scratch)
<input type="checkbox"/> Le delta du Gange	
<input type="checkbox"/> Les mangroves	
<b>Aménagements humains</b>	
<input type="checkbox"/> Une digue	
<input type="checkbox"/> La riziculture et l'élevage de crevettes	
<input type="checkbox"/> Maison sur pilotis	
<input type="checkbox"/> Abris gouvernementaux	
<b>Risques liés au territoire agricole</b>	
<input type="checkbox"/> La mousson	
<input type="checkbox"/> Les cyclones	
<input type="checkbox"/> L'érosion des berges	

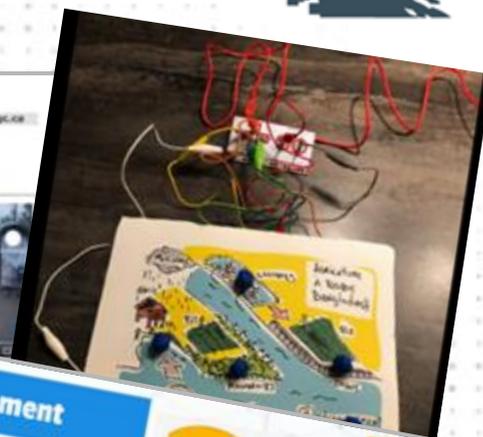
**Documents** d'histoire et de géographie **écit** documents.recitus.qc.ca

**Modifier un bloc événement**

Dans cet exemple, les fils associés au Makey Makey sont branchés sur les touches **flèche du haut** (**fil blanc**) et **flèche droite** (**fil rouge**).

Nous voulons qu'un son soit activé par une de ces flèches. Il faut donc faire les modifications appropriées.

Prenons le fil blanc pour cet exemple (flèche du haut).



Cahier de l'élève

Guide de programmation



# < Conditions pour faire de la programmation />



Faire de la programmation pour



Capacité à résoudre des problèmes

L'apprentissage d'habiletés informatiques

Développer sa créativité



univers social  
[www.recitus.qc.ca](http://www.recitus.qc.ca)



Faire de la programmation

si

oui

Contexte signifiant d'apprentissage

oui

Réinvestissement des apprentissages en univers social

oui

N'empiète pas sur le temps en univers social

oui

alors

Faire de la programmation en univers social

# Pour aller plus loin

Parcours de formation sur la programmation en univers social

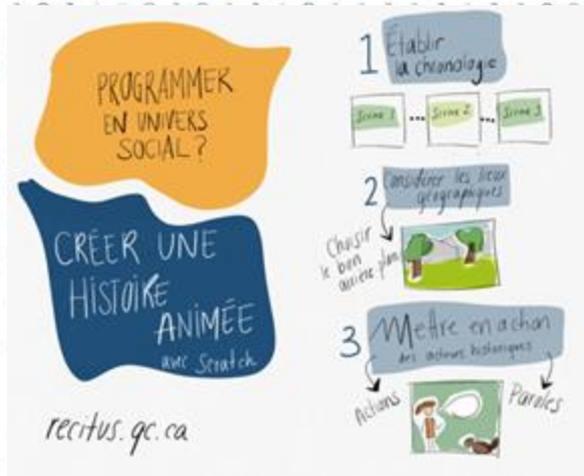
<https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=278>



S'initier à la programmation : code.org

La programmation en univers social

<https://www.recitus.qc.ca/technologie/publication/code-us>



Premiers pas avec Makey Makey

<https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=162>



## En résumé

- Trouver l'équilibre entre la technologie et la discipline
- Tâches pour le primaire et le secondaire pour la création d'un récit historique ou d'une maquette

[Appréciation de la formation](#)

Pour toute question, n'hésitez pas à communiquer avec nous :  
[info@recitus.qc.ca](mailto:info@recitus.qc.ca)



# Badge et développement professionnel



**Campus RÉCIT**

Nom d'utilisateur/adress

Mot de passe

Se souvenir du nom d'utilisateur

**CONNEXION**

**CONNEXION**

**Se connecter au moyen du compte :**

- MICROSOFT
- GOOGLE

*Vous avez oublié votre nom d'utilisateur et/ou votre mot de passe ?*

*Votre navigateur doit supporter les cookies*

*Des cours peuvent être accessibles aux visiteurs anonymes*



## 1. Se connecter à Campus RÉCIT

Pour faciliter le tout, connectez-vous au moyen de votre compte Microsoft ou Google d'établissement scolaire et suivez la procédure d'inscription.

Connectez-vous ici :

<https://campus.recit.qc.ca/login/index.php>

## 2. S'il s'agit d'une 1<sup>re</sup> connexion :

- A. Identifier l'**organisation** scolaire.
- B. **Accepter les 2 politiques** (conditions d'utilisation et confidentialité).

Autres champs

Organisation

Secteur d'enseignement   
primaire  
secondaire  
adaptation scolaire

**ENREGISTRER LE PROFIL** **ANNULER**

**J'accepte la Politique « conditions d'utilisation »**

**J'accepte la Politique de confidentialité**

# Badge et développement professionnel

## 3. Obtenir le badge

Une fois connecté, cliquez sur le lien pour recevoir votre attestation. Répondez aux questions d'appréciation.

[Vue d'ensemble](#) [Modifier les questions](#) [Modèles](#) [Analyse](#) [Afficher les réponses](#)

Cliquez sur le bouton **RÉPONDRE AUX QUESTIONS** pour apprécier l'atelier et obtenir votre badge de participation. Merci.

### Vue d'ensemble

Réponses envoyées: 0

Questions: 7

**RÉPONDRE AUX QUESTIONS**

◀ Atelier A-02 - appréciation et badge

Aller à...

Atelier A-04 - appréciation et badge ▶



# Programmation en univers social



Service national du RÉCIT  
Domaine de l'univers social  
recitus.qc.ca

