



# CPFPP - Sciences Mat: Informatique (RA: MI1)

## Description

---

Dans ce tableau, vous trouverez:

1. Des informations pour vous aidez dans votre planification pour la question directrice:  
*Comment les instructions peuvent-elles être utilisées?*
2. Un document pour guider votre enseignement avec les élèves.
3. Des sources d'informations pour vous aider à planifier votre enseignement afin d'engager vos élèves dans leur exploration du sujet
4. Des suggestions de projets et activités en classe avec vos élèves.

N.B. Ce tableau est en cours d'évolution. Revenez régulièrement pour des mises à jour. Si vous avez des suggestions de ressources, svp remplir [ce petit formulaire](#) (vous pouvez demeurer anonyme).

[Légende \(types de ressources\)](#)

## Matières

---

Sciences

## Niveaux scolaires

---

Maternelle

Créé par : nla1 nla1

Dernière modification le : 12 décembre 2025

Créé le : 12 janvier 2026

# Curriculum

---

## Sciences (M à 6) - Maternelle

---



### IDÉE ORGANISATRICE

Informatique : La résolution de problèmes et la recherche scientifique sont développées par l'application éclairée de la créativité, de la conception et de la pensée computationnelle.

---



### QUESTION DIRECTRICE

Comment les instructions peuvent-elles être utilisées?

---



### RÉSULTAT D'APPRENTISSAGE

Les enfants interprètent les instructions dans divers environnements.

---



#### CONNAISSANCES

Les instructions sont des directives qui peuvent être suivies.

Les instructions peuvent être vécues dans de nombreux contextes différents, tels que :

- la maison
- les environnements d'apprentissage
- les jeux
- les expériences dans la



#### COMPRÉHENSION

Suivre les instructions peut aider les personnes à être en sécurité, à accomplir une tâche et à savoir quoi faire.



#### HABILETÉS ET PROCÉDURES

Reconnaître des actions qui ne correspondent pas aux instructions.

Associer une action à l'instruction correspondante.

Participer à des activités qui impliquent de suivre des instructions dans divers contextes.

---

---

nature.

Les instructions peuvent être données de plusieurs façons et présentées à travers :

- l'expression orale
- les images
- les gestes
- les enseignements traditionnels.

Repérer des instructions qui contribuent à assurer la sécurité des personnes dans divers contextes.

Participer à des activités qui impliquent de suivre des instructions présentées de différentes façons.



### CONNAISSANCES

Les instructions ont une ou plusieurs étapes.



### COMPRÉHENSION

L'ordre dans lequel les instructions sont suivies peut avoir un effet sur le résultat.



### HABILETÉS ET PROCÉDURES

Suivre une suite de deux étapes liée à une expérience d'apprentissage.

Indiquer des différences qui se produisent dans les résultats quand l'ordre de deux étapes est changé.

Communiquer une suite de deux étapes pour un but donné.

- 
- [Aperçu M-6 \(numéroté\)](#)
  - [Complet \(Mat\)](#)

# Soutien aux enseignants

---

- [Embarquons dans l'aventure des sciences Alberta\\_Informatique\\_Maternelle.docx](#) (doc)
- [Maternelle\\_Informatique\\_préparer la bannique.mp4](#) (vid 02:36)
- [M\\_Ma méthode pour me laver les mains\\_Informatique.pptx](#) (diap)

# Évaluation

---

# Outils d'apprentissage

---

- [Apprendre à utiliser Scratch Junior en deux minutes](#) (Vidéo 1:51)
- [Jeux pour programmeurs de demain](#) (URL)
- [Capsules de sciences – Maternelle : Informatique](#) (PDF)
- [Apprendre à coder avec Scratch Junior](#) (Tableau)

# Perspectives autochtones

---

## Méthodes scientifiques reliées

---