

# Apprendre à concevoir et à vérifier

Sciences 4e • Deux enrichissements pédagogiques facultatifs

Expliquer un choix, observer un résultat et améliorer une solution : trois gestes qui aident votre enfant à apprendre en sciences.



## VERBALISER

Je dis ce que je pense.



## VISUALISER

Je montre les informations et les résultats.



## VÉRIFIER

Je compare, je corrige et j'essaie encore.

## A • DONNÉES ET EXEMPLES

Reconnaître les informations utiles, écarter les renseignements personnels inutiles et vérifier une erreur de classement.

## B • PROTOTYPE SCRATCH

Faire essayer une présentation, améliorer une consigne ou un bouton et permettre au visiteur de revenir ou d'arrêter.

## DANS LE TEMPS DÉJÀ PRÉVU

L'enseignant choisit ces enrichissements RokeService. Ils ne créent aucune nouvelle exigence ministérielle ni note d'IA. Ils remplacent des moments existants. Le pilote CodeAI ne s'ajoute pas à l'horaire sans créneau de remplacement identifié.

# Trois questions pour en parler

Un échange en famille, sans devoir supplémentaire.

## 1 • EXPLIQUER

Qu'as-tu changé dans ton travail, et pourquoi?

## 2 • OBSERVER

Quelle observation t'a aidé à décider?

## 3 • PROTÉGER

Quelle information personnelle n'était pas nécessaire pour cette activité?

## Accompagner sans faire à sa place

Écoutez son explication. Demandez-lui un exemple. Relevez une réussite précise, puis demandez : « Que pourrais-tu essayer maintenant? » Votre enfant peut répondre oralement ou avec un dessin.

### DES REPÈRES SIMPLES

Aucun nom, visage, adresse ou courriel réel à fournir. Aucun compte élève ni travail supplémentaire à domicile requis.

Scratch seul n'est pas une IA. Un résultat de programme doit être vérifié; il ne remplace pas une observation scientifique.

## Comprendre la rétroaction

Le retour de l'enseignant décrit des forces observées et une prochaine étape. Les essais, les explications et les productions rendent les progrès visibles.

Ressources pédagogiques • [rokeservice.ca](https://rokeservice.ca)