# Exemple d’un plan de leçon

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TITRE DU COURS: Sélection de lentilles de lunetterie et de montures II DATE : semaine 12** | | | | |
| **Compétence(s) du cours :** Compétence(s) ou objectif(s) d’apprentissage relié(s) au cours  - 00CC : Conseiller une cliente ou un client dans le choix d’une monture. | | | | |
| **Objectif terminal de la leçon :** À la fin du cours, l’étudiant sera capable de : d’expliquer le daltonisme, comprendre le vertige et d’identifier les parties de l’œil. | | | | |
| **Ce que l’étudiant devait préparer avant le cours :** Lire le document de présentation de la réalité virtuelle. Réserver une période et un [casque](http://moebius.cegepmontpetit.ca/presentation-des-equipements/reservation-dequipements/) à l’Espace Moebius pour s’initier à la réalité virtuelle. | | | | |
| **Contenu**  *(Thèmes et sous-thèmes)* | **Moyens d’enseignement et matériel didactique** | **Stratégies d’enseignement**  *(Ce que l’enseignant fait)* | **Stratégies d’apprentissage**  *(Ce que l’étudiant fait)* | **Durée** *(h :min)* |
| Préambule affectif et cognitif :  Accueillir les étudiants  Présentation des activités | Plan de leçon au tableau | Placer la feuille à compléter pour l’activité de synthèse aux places des étudiants.  Exposé magistral | Écoute | 5 |
| Cœur de la leçon :   1. Le daltonisme (développer la compréhension et l’empathie). 2. Le vertige   L’anatomie de l’œil | Expérimentation  Réalité virtuelle :  Oculus Rift (3) et l ’application Color Blindness  Oculus Go (5) et l’application Face Your Fears (section la vue du tueur)  Oculus Go et l’application Human Anatomy VR (l’œil) | Réserver les périodes à l’Espace Moebius. Demander que les applications soient ouvertes avant l’arrivée du groupe.  Faire les équipes de 6 étudiants. Répartir les étudiants par notes projetées (niveau) avec kreamk.com.  Préparer des questions en lien avec les ateliers de réalité virtuelle pour l’activité synthèse. | 1. Trois équipes de deux. Vivre une expérience de daltonisme. 2. Prendre des notes sur l’expérimentation. | 15 |
| 1. Cinq équipes de deux. Vivre une expérience de vertige. 7 min. 2. Ouvrir l’œil dans l’application Human Anatomy VR. 7 min. 3. Prendre des notes sur les expérimentations. | 7 min. x 2 |
| Clôture cognitive et affective :  Lien entre les parties de l’œil, le daltonisme, le vertige et une monture. | Retour en grand-groupe à l’aide de questions. | Questionner les étudiants | En équipe de six, inscrire quatre mots-clés qui font la synthèse des ateliers. Relier les mots avec des verbes.  TP: Compléter le [formulaire](https://forms.office.com/Pages/ShareFormPage.aspx?id=PnFnVvXMDU-37D-DX4Ijf9ozmoXDiQpMobvdoYW-LMlUNTMwQ0hNTlI3UTY0RDNZS0RETFdGNUlQOS4u&sharetoken=CaG3ar5vn73f8t8KKq8q) d’appréciation de l’activité VR. | 15 |