

GRILLE DE PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

JOUR 23 PÉRIODE 1

TITRE DE L'ACTIVITÉ	Une bouteille à la mer	THÈME	Les pirates	Date : Lundi le 13 avril 2015				
INTENTION PÉDAGOGIQUE de l'enseignant								
L'élève sera en mesure de dessiner ce qu'il imagine.								
COMPÉTENCE								
<p>COMPÉTENCE 1 /dév. sensoriel et psychomoteur</p> <p>Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élargir son répertoire d'actions - Adapter ses actions aux exigences de l'environnement - Reconnaître des façons d'assurer son bien-être 	<p>COMPÉTENCE 2 /dév. affectif</p> <p>Affirmer sa personnalité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répondre progressivement à ses besoins physiques cognitifs, affectifs et sociaux - Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions - Faire preuve d'autonomie - Développer sa confiance en lui 	<p>COMPÉTENCE 3 /dév. social</p> <p>Interagir de façon harmonieuse avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux autres - Participer à la vie de groupe - Appliquer une démarche de résolution de conflits - Collaborer avec les autres 						
<p>COMPÉTENCE 4 /dév. langagier</p> <p>Communiquer en utilisant les ressources de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démontrer de l'intérêt pour la communication - Comprendre un message - Produire un message 	<p>COMPÉTENCE 5 /dév. cognitif</p> <p>Construire sa compréhension du monde</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie - Exercer sa pensée dans différents contextes - Organiser l'information - Raconter ses apprentissages 	<p>COMPÉTENCE 6 /dév. méthodologique</p> <p>Mener à terme une activité ou un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources - Faire preuve de ténacité dans la réalisation du projet ou l'activité - Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité - Transmettre les résultats de son projet 						
<i>Communication orale</i>	<i>Émergence de l'écrit</i>	<i>Maths</i>	<i>Sciences & Techno</i>	<i>Univers social</i>	<i>Musique</i>	<i>Danse</i>	<i>Arts plastiques</i>	<i>Art</i>
SAVOIRS ESSENTIELS								
Stratégie : produire des idées nouvelles pour créer un animal.					Connaissance : les actions de motricité fine, le dessin.			
REPÈRE CULTUREL					APPROCHE PÉDAGOGIQUE			
					<input type="checkbox"/> jeu <input type="checkbox"/> travail en coopération <input type="checkbox"/> travail en projet <input type="checkbox"/> travail en ateliers <input type="checkbox"/> autres			
ÉVALUATION								
Critère d'évaluation : L'élève doit inventer un animal marin.					Moyen d'évaluation : L'élève m'explique l'animal qu'il a créé.			
ORGANISATION DE LA CLASSE ET DU MATÉRIEL Regroupements, lieux, matériel didactique, rangement								
Regroupement : La première partie se fait en grand groupe et la deuxième partie se fait individuellement.								
Lieu : La première partie se fait au tapis et la deuxième partie se fait aux tables, chacun à sa place.								
Matériel : Bouteilles, dessins du groupe de 1 ^{re} année, TNI, feuilles blanches, crayons de couleurs, crayon à la mine.								
Rangement : Les élèves rangent le matériel qu'ils ont utilisé.								
GESTION de classe Apprentissages, comportements attendus et conséquences, plan B, etc.								
Les élèves sont calmes à leur place et lève la main pour parler.								

DÉROULEMENT Durée totale = prévoir 30 à 45 minutes	
PRÉPARATION Déclencheur. Connaissances antérieures. Connaissances nouvelles. Annonce de la tâche aux enfants.	Durée : 10 minutes
Je raconte aux enfants que j'ai été à la plage pendant la fin de semaine. J'y ai trouvé des bouteilles dans la mer. J'explique que lorsque l'on trouve des bouteilles à la mer, il y a souvent une lettre, un message. Je vais chercher le gros sac avec les bouteilles. Je nomme 3 enfants à la fois qu'ils puissent venir choisir une bouteille. Lorsque chaque enfant a sa bouteille, nous allons sortir la feuille et regarder le message. Sur chacune des feuilles, les élèves de première année ont dessiné des animaux inventés. J'explique que nous allons répondre en faisant des dessins à notre tour. Nous allons inventer des animaux marins.	
RÉALISATION Division de la tâche en étapes, consignes, description (si nécessaire), questions et réponses attendues des enfants	Durée : 20 minutes
<ol style="list-style-type: none"> 1. Je présente le document notebook sur les animaux marins aux élèves et le laisse au tableau allumé pour inspirer les élèves. 2. Je demande aux passeurs de feuilles de donner une feuille à chaque élève. Les autres élèves vont chercher leurs crayons de couleur. 3. Chaque élève trace un nouvel animal marin au crayon à la mine. Ensuite il le dessine avec les crayons de couleurs. 	
INTÉGRATION Présentation par les enfants de leurs réalisations ou de leurs découvertes. Retour sur l'intention pédagogique et sur les comportements (questions et réponses attendues des enfants).	Durée : 5 minutes
Les élèves viennent me présenter leur animal inventé et m'explique ce qu'est l'animal. J'écrirai la description sur la feuille et l'élève roulera sa feuille et la mettra dans la bouteille que nous puissions les envoyer aux premières années.	
DIFFICULTÉS ANTICIPÉES Gestion des apprentissages et des comportements, adaptation de la tâche, organisation de la classe et du matériel, etc.	PISTES DE SOLUTIONS
Les enfants pourraient avoir de la difficulté à inventer un animal.	Je laisserai les images d'animaux au tableau et leur expliquerai qu'ils peuvent prendre des parties de corps de plusieurs animaux pour s'inspirer.
ACTIVITÉ DÉVERSOIR En attendant que tout le groupe ait terminé (s'il y a lieu) Les élèves rangent le matériel et vont se placer pour Just Dance.	
COMMENTAIRES Si cette activité était à refaire, penser à... Pour aller plus loin, consulter ou présenter... (sites Internet, livres, vidéos, etc.). Ajout d'un lien culturel.	