

GRILLE DE PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

JOUR 17 PÉRIODE 2

TITRE DE L'ACTIVITÉ	À la pêche...	THÈME	Pâques	Date : Mercredi le 1 ^{er} avril 2015					
INTENTION PÉDAGOGIQUE de l'enseignant									
L'élève sera en mesure de reconstituer les familles d'animaux de la ferme									
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 : Classifier les animaux dans les bonnes familles.					Connaissance: Les actions de motricité globale				
REPÈRE CULTUREL					APPROCHE PÉDAGOGIQUE				
L'exploitation de son milieu et d'un milieu plus lointain					<input checked="" type="checkbox"/> jeu	<input type="checkbox"/> travail en coopération	<input type="checkbox"/> travail en projet	<input type="checkbox"/> autres	<input type="checkbox"/> travail en ateliers
ÉVALUATION									
Critère d'évaluation : Les élèves doivent mettre les animaux dans la bonne famille.					Moyen d'évaluation : Les élèves vont les mettre eux-mêmes dans le tableau, je pourrai alors vérifier.				
ORGANISATION DE LA CLASSE ET DU MATÉRIEL Regroupements, lieux, matériel didactique, rangement									
Regroupement : C'est une activité en grand groupe.									
Lieu: Cette activité se fait au tapis.									
Matériel : Pancarte pour les tableaux, 1 canne à pêche, 42 poissons, gommette.									
Rangement : Je ramasse les pancartes.									
GESTION de classe Apprentissages, comportements attendus et conséquences, plan B, etc.									
Les élèves devront rester assis en cercle sur le tapis et rester relativement calme.									

DÉROULEMENT Durée totale = prévoir 30 à 45 minutes	
PRÉPARATION Déclencheur. Connaissances antérieures. Connaissances nouvelles. Annonce de la tâche aux enfants.	Durée : 3 minutes
J'annonce aux enfants que nous allons pêcher. J'étends les poissons sur le tapis et sors ma canne à pêche. J'explique qu'au dos de chaque poisson se trouve la photo d'un animal de la ferme. Ils devront trouver le nom de l'animal (mâle, femelle et bébé) et réunir les familles ensemble sur les pancartes.	
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. L'ami du jour prend la canne à pêche. Il va pêcher un poisson et nomme l'animal au dos du poisson. Il vient ensuite le mettre dans une case du tableau. 2. Un deuxième ami vient pêcher un poisson. Il nomme l'animal et vient le placer au tableau. 3. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque élève ait fait deux tour. 4. Il restera 2 poissons, je les pêcherai et demanderai aux enfants de me nommer les animaux et de me dire dans quelle famille ils vont. 	
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
Je demande aux enfants de renommer chacun des animaux pour être sure qu'ils se souviennent bien de chacun d'eux.	
DIFFICULTÉS ANTICIPÉES Gestion des apprentissages et des comportements, adaptation de la tâche, organisation de la classe et du matériel, etc.	PISTES DE SOLUTIONS
Les élèves pourraient avoir de la difficulté à trouver le nom des animaux. Les élèves pourraient parler ou niaiser quand ce n'est pas leur tour.	Je demanderai aux autres élèves s'ils connaissent le nom de l'animal. Sinon, je donnerai le nom moi-même. Je demanderai aux élèves d'aider à trouver le nom des animaux et la famille à laquelle ils appartiennent.
ACTIVITÉ DÉVERSOIR En attendant que tout le groupe ait terminé (s'il y a lieu) Les enfants vont manger la collation à leur place à la table.	
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.	

