

GRILLE DE PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE JOUR 19 PÉRIODE 2

TITRE DE L'ACTIVITÉ	Les pirates	THÈME	Les pirates	Date : Mardi le 7 avril 2015				
INTENTION PÉDAGOGIQUE de l'enseignant								
L'élève sera en mesure de se repérer dans l'espace en suivant des indications.								
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 : Se situer dans l'espace selon les indications.					Connaissance: Les positions d'une personne ou d'un objet dans l'espace (ex. : derrière, en face de, en avant, sous, entre, à gauche, à droite)			
REPÈRE CULTUREL					APPROCHE PÉDAGOGIQUE			
Les différences et les similitudes culturelles, sociales et physiques					<input checked="" 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 : Les élèves devront bien se situer dans l'espace à chaque indication.					Moyen d'évaluation : J'observerai les élèves et je prendrai des notes.			
ORGANISATION DE LA CLASSE ET DU MATÉRIEL Regroupements, lieux, matériel didactique, rangement								
<p>Regroupement : L'activité se fait en grand groupe.</p> <p>Lieu: La première partie se fait au tapis de rassemblement, et la deuxième partie les élèves seront éparpiller dans la classe.</p> <p>Matériel : TNI, Carte aux trésors.</p> <p>Rangement : Il n'y a pas de rangement.</p>								

GESTION de classe Apprentissages, comportements attendus et conséquences, plan B, etc.	
Les élèves devront rester calme et en silence pour bien entendre les indications de déplacement. J'avancerai le pirate de l'équipe qui écoute le mieux sur le nouveau système d'émulation.	
DÉROULEMENT Durée totale = prévoir 30 à 45 minutes	
PRÉPARATION Déclencheur. Connaissances antérieures. Connaissances nouvelles. Annonce de la tâche aux enfants.	Durée : 10 minutes
Après avoir lu une histoire de pirate à l'heure du conte, je demande aux élèves ce qu'ils savent des pirates. Nous aurons une discussion sur les pirates. Je donnerai ensuite des informations sur les pirates. Une fois la causerie terminée, j'expliquerai l'activité chasse aux trésors.	
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"> «Les pirates sont toujours à la recherche de trésors. Lorsqu'ils trouvent une carte, ils vont toujours la suivre pour trouver un nouveau trésor.» Je présente la carte aux élèves et leur explique les indications (en avant, en arrière, à gauche, à droite, au-dessus, au-dessous). Je donne les indications aux élèves tels qu'écrit sur la carte et ceux-ci doivent se déplacer dans la classe en respectant les indications. 	
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 cache le document d'aide pour les indications et demande aux élèves de me nommer les indications et de me pointer leur direction pour m'assurer qu'ils aient bien compris.	
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 prendre les bonnes directions.	Je vais présenter les directions et laisser le document ouvert pendant l'activité. Je vais aussi faire référence au document pendant mes indications.
Les élèves pourraient s'énerver pendant l'activité.	Je ferai un rappel des consignes et du nouveau système d'émulation. L'équipe qui participe le mieux pourra avancer son pirate.
ACTIVITÉ DÉVERSOIR En attendant que tout le groupe ait terminé (s'il y a lieu)	
Les enfants vont manger leur collation à leur 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.	