



MALETTE DE SUPPLÉANCE

PRÉSENTÉE À

MARTIN PEARSON

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU COURS

PROJETS D'INNOVATIONS PÉDAGOGIQUES AU PRÉSCOLAIRE

(PRS 1011-00)

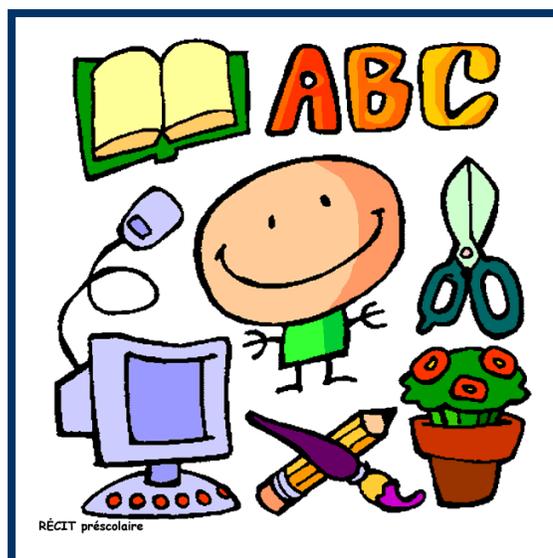
PAR

MATHIEU HARDY
ROXANNE TURCOTTE

RÉPERTOIRE DE SITUATIONS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE AU PRÉSCOLAIRE

www.moncartable.ca

21 JUIN 2011



Malette de suppléance au préscolaire

**Répertoire de
situations d'enseignement-
apprentissage**

Mathieu Hardy
Roxanne Turcotte

Planifications d'activités



Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)

RÉCIT préscolaire

Mathématiques

Planification d'une situation d'enseignement-apprentissage pour le préscolaire

Présentation de l'activité

Titre de l'activité	Thème exploité	Niveau	Durée globale
<i>La mission de Math, le pirate</i>	Les pirates	Préscolaire	± 50 minutes

Matériel requis	Intention pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un minimum de deux cerceaux pour représenter des îles. ➤ Les cartes de jeu numérotées de 1 à 100. ➤ Le coffre au trésor rempli de pièces d'orfactives. ➤ Les documents reproductibles (le coffre au trésor, la mission de Math, le pirate et le tableau de dénombrement) (Annexe A). 	Initier les capacités fondamentales de la mathématique chez l'enfant pour lui permettre d'acquérir des habiletés cognitives rattachées au dénombrement.
	Domaine de l'activité
	Les activités reliées à l'éveil de la mathématique.
	Formule pédagogique
	Atelier qui se réalise seul ou en dyade

Contexte de réalisation et préalables	Atelier ludique pouvant être réalisé une fois que l'enfant a acquis la capacité à distinguer les chiffres. L'intention pédagogique de l'activité sous-entend que l'enfant doit être en mesure de rattacher une notion de quantité à un chiffre.
--	---

Liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

Compétence(s) de l'éducation préscolaire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 3 ▪ <i>Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)</i> Cet atelier peut se réaliser dans un cadre coopératif. Ainsi, deux enfants peuvent être jumelés et travailler de pair pour parvenir à trouver la solution au problème de dénombrement énoncé dans le cadre de ce jeu. ➤ Compétence 5 ▪ Construire sa compréhension du monde (développement cognitif) L'activité de dénombrement présentée à l'élève du préscolaire permettra à l'enfant d'effectuer des manipulations concrètes par le biais desquelles il parvient à observer et anticiper pour résoudre un problème.
---	---

Composantes

➤ **Compétence 3 ▪ Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)**

➤ **Collaborer avec les autres**

Partager ses jeux, son matériel et ses stratégies.

Proposer son aide et encourager les autres.

Coopérer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.

Si l'activité est réalisée en petit groupe, les élèves devront partager le matériel et s'entraider pour parvenir à résoudre le problème proposé.

➤ **Compétence 5 ▪ Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)**

➤ **Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie**

Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d'apprentissage.

Faire des liens avec son quotidien.

L'activité est réalisée à partir de cartes de jeu et d'un coffre contenant des pièces d'or que l'enfant doit manipuler pour associer un chiffre à la quantité de pièces correspondante par la voie des stratégies de dénombrement en vue de l'éveiller à ce concept fondamental de la mathématique. Cet éveil peut aussi le mener à utiliser les stratégies de dénombrement dans d'autres contextes se rapportant à son quotidien.

➤ **Exercer sa pensée dans différents contextes**

Observer, explorer et manipuler.

Poser des questions et associer des idées.

Anticiper et vérifier ses prédictions.

Les stratégies de dénombrement manifestées par l'enfant lors de l'atelier dans une perspective de recherche de solution l'amènent à réfléchir en présence de matériel concret. Ce faisant, il s'interroge lui-même et peut interroger les autres (dans la mesure où l'activité est réalisée en dyade) pour alimenter et confirmer les hypothèses découlant de la structure de sa pensée logico-mathématique en pleine émancipation.

➤ **Organiser l'information**

Exprimer ce qu'il connaît.

Pour diriger la recherche de solution, l'enfant peut faire appel à ses savoirs antérieurs et au bagage de connaissances issues de sa culture première pour faire des liens avec son quotidien afin d'apprivoiser le problème de dénombrement.

<p>Savoirs essentiels</p>	<p>Le contexte de réalisation énoncé plus haut favorise le développement des stratégies suivantes :</p> <p><u>Stratégies cognitives et métacognitives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Observer.</i> ➤ <i>Expérimenter.</i> ➤ <i>Comparer.</i> ➤ <i>Vérifier.</i> ➤ <i>Questionner et se questionner.</i> <p><u>Stratégies motrices et psychomotrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Découvrir ses potentialités sensorielles.</i> ➤ <i>Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement cognitif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>La mathématique : les jeux de dénombrement (ex. : compter le nombre d'amis).</i>
<p>Compétences transversales et composantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 2 ▪ Résoudre des problèmes <i>Imaginer des pistes de solution.</i> <i>Mettre à l'essai des pistes de solution.</i> <i>Évaluer sa démarche.</i> <i>Analyser les éléments de la situation.</i> ➤ Compétence 4 ▪ Mettre en œuvre sa pensée créatrice <i>S'imprégner des éléments d'une situation.</i> <i>Imaginer des façons de faire.</i> ➤ Compétence 5 ▪ Se donner des méthodes de travail efficaces <i>Analyser la tâche à accomplir.</i> <i>S'engager dans la démarche.</i> ➤ Compétence 8 ▪ Coopérer <i>Contribuer au travail collectif.</i>
<p>Domaine général de formation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientation et entrepreneuriat <i>Axe de développement : Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation</i> <p>En réalisant cette activité d'éveil à la mathématique, l'élève du préscolaire s'ouvre à la connaissance de soi et prend conscience de ses talents, de ses qualités, de ses intérêts. Parallèlement à son besoin d'autoactualisation, il se développe en fonction de sa zone proximale.</p>

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ➤ Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves se retrouvent sur le tapis en position d'écoute.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le coffre au trésor des pirates contenant les pièces d'or. ➤ 2 cartes de jeu numérotées aléatoirement de 1 à 100. ➤ 1 cerceau représentant une île.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>Déguisé avec des éléments de costume d'un pirate, l'enseignant avertit les enfants qu'ils auront une mission semblable à celle du petit mousse qu'ils ont connu dans l'histoire <i>J'aime mon papa pirate</i>¹ qu'ils ont lu un peu plus tôt cette semaine.</p> <p>En leur présentant son coffre, l'enseignant les informe que chacun d'eux devra l'aider à compter les nombreuses pièces qui se trouvent dans son coffre parce qu'il ne peut y arriver seul. En leur présentant le défi consigné sur la carte, il leur dit qu'il doit partir sur une île (désignée ici par le cerceau) pour se sauver de ses rivales, mais pour survivre, il a besoin d'un certain nombre de pièces à son arrivée sur l'île.</p>
--------------------------	---

Réactivation des connaissances antérieures	<p>L'enseignant explique que leur collaboration est très importante, parce qu'il doit partir rapidement. Avant de fuir ses ravisseurs, il prend tout de même le temps de leur présenter un exemple.</p> <p>Pour valider la compréhension des élèves et s'assurer qu'ils soient capables d'associer un chiffre² à une quantité, il peut prendre quelques pièces d'or dans le coffre, les placer sur le tapis et demander aux enfants combien de pièces se trouvent devant eux.</p> <p>Par la suite, il pige une carte au hasard (de préférence un chiffre connu de tous les élèves de la classe). Il sollicite ensuite leur aide en procédant au dénombrement en comptant une à une les pièces qu'il pige dans le coffre pour les placer sur l'île (le cerceau) jusqu'à ce qu'il pense avoir atteint la quantité égalant le chiffre qui se trouve sur la carte pigée.</p> <p><i>★ Si les élèves ont du mal à résoudre le problème, l'enseignant peut poursuivre le modelage avec un second exemple.</i></p>
---	---

¹ Leuck, L. (2009). *J'aime mon papa pirate*. Toronto : Éditions Scholastic.

² Comme c'est un chiffre, la quantité de pièces disposée sur le tapis doit nécessairement inférieure ou égale 9.

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le coffre au trésor des pirates contenant les pièces d’or. ➤ 2 cartes de jeu numérotées aléatoirement de 1 à 100. ➤ 1 cerceau (pour représenter l’île) disposé sur le sol.
Durée	5 minutes.

Rôle de l’élève (actions et réflexions)	<p>Dans un premier temps, les élèves doivent parvenir à dénombrer la quantité de pièces d’or que l’enseignant leur présente en comptant à l’aide de leurs doigts.</p> <p>Pour la suite du modelage, lorsque l’enseignant leur présente une carte sur laquelle se trouve un chiffre, ils doivent compter et disposer dans le cerceau le nombre de pièces qui y correspond.</p>
--	---

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Un cerceau disposé sur une table ou sur le sol pour chaque élève ou pour chaque dyade dans le coin mathématique.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 cerceau représentant l’île, disposé sur une table ou sur le sol pour chaque élève ou pour chaque dyade qui réalise l’atelier. ➤ Le coffre au trésor des pirates contenant les pièces d’or. ➤ Le jeu de cartes numérotées aléatoirement de 1 à 100. ➤ Le tableau de dénombrement de 0 à 100.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L’ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L’enseignant invite les élèves qui prennent part à l’activité à être attentifs aux consignes. ➤ Pendant la réalisation, il interviendra au besoin afin de guider le travail accompli.
Consignes	L’enseignant invite l’enfant à piger une carte. Une fois que l’élève a pris connaissance du chiffre ou du nombre qui y figure, il doit compter les pièces d’or nécessaire pour illustrer le dénombrement d’une quantité donnée tout en disposant les pièces dans le cerceau.
Durée	10 à 15 minutes ou davantage selon le nombre de cartes pignées et les essais concrétisés.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>De façon autonome ou en dyade, l'élève pige une carte. Il doit par la suite en représenter la quantité en disposant les pièces d'or dans le cerceau, qui symbolise une île.</p> <p>Pendant le jeu, il sera actif au niveau cognitif puisqu'il aura tendance à se questionner et à évaluer ses actions dans le but d'anticiper la solution. Il cherchera aussi à utiliser naturellement des stratégies adaptées à sa compréhension du concept de dénombrement pour parvenir à mener à terme l'activité par des actions qu'il juge efficaces.</p>
--	--

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	<p>★ <i>L'intégration se déroulera au terme de la semaine ou une fois que chaque élève aura pu réaliser l'atelier.</i></p> <p>L'enseignant et les élèves se retrouvent sur le tapis en position d'écoute. Un cerceau est disposé sur une sur le sol, au centre du cercle. Le coffre au trésor et les cartes de jeu sont disposés à proximité.</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 cerceau représentant l'île, disposé sur le sol au centre du cercle. ➤ Le coffre au trésor des pirates contenant les pièces d'or. ➤ Le jeu de cartes numérotées aléatoirement de 1 à 100.
Durée	10 à 15 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	L'enseignant demande à son groupe si tous les mousses ont essayé de réaliser le défi qu'il leur avait lancé. Après avoir recueilli les commentaires de quelques enfants sur le défi à relever, l'enseignant effectue une rétroaction dans le but de rappeler les consignes de l'activité aux élèves.
Consignes	L'enseignant demande si un(e) mousse est prêt à se porter volontaire ou désigne un enfant de façon aléatoire pour l'aider à refaire le défi.
Durée	10 à 15 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	L'élève désigné pour collaborer avec l'enseignant se place au centre du cercle. Ses actions et ses manipulations sont influencées par les réponses aux questions de l'enseignant qui interroge l'ensemble du groupe pour évaluer leur compréhension du concept de dénombrement et de leurs raisonnements lorsqu'ils ont recours à diverses stratégies de dénombrement. Ce processus d'évaluation se veut un complément aux observations de l'enseignant lorsque chaque enfant s'est prêté à l'exercice.
--	---

Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

<p>Pistes de questionnement (observation)</p>	<p>Voici une liste non exhaustive de questions que l'enseignant peut poser à l'enfant lors de l'observation ou au moment de l'intégration :</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Quel moyen as-tu pris pour compter les pièces?➤ Qu'est-ce qui te dit que tu as bien déposé X pièces sur l'île?➤ Es-tu capable de compter les pièces devant moi en pointant chacune d'elle avec tes doigts?➤ Je dois déposer 15 pièces sur l'île. Peux-tu m'expliquer comment je pourrais faire pour les compter? Peux-tu m'aider à le faire?➤ Peux-tu recompter les pièces devant moi?➤ <i>En présentant un nombre de pièces à l'enfant : Combien de pièces peux-tu compter?</i>➤ Est-ce que tu as trouvé que la mission a été facile? Pourquoi?➤ Qu'est-ce qui a été le plus facile pour toi dans cette mission? <p><i>Pour les élèves qui démontrent une bonne maîtrise du concept de dénombrement :</i></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Si tu ajoutais 2 pièces de plus, combien de pièces y aurait-il sur l'île?➤ Si tu enlevais 1 pièce sur l'île, combien de pièces pourrions-nous compter?
--	--

<p>Critères d'évaluation</p>	<p><i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève a la capacité de dénombrer une collection en fonction de sa connaissance de la comptine des nombres. ➤ L'élève coordonne différents gestes (pointer, manipuler ou mettre à l'écart) simultanément à la récitation de la comptine des nombres. ➤ L'élève est capable d'expérimenter différentes techniques pour dénombrer les pièces d'or. ➤ L'élève associe la quantité totale d'une collection au dernier mot récité dans la comptine des nombres. ➤ L'élève peut dénombrer en faisant preuve d'abstraction (deux pièces d'or est l'équivalent du nombre 2).
<p>Les limites de cette activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève ne connaît pas les chiffres et les nombres. ➤ L'élève n'est pas capable de réciter la comptine des nombres dans l'ordre établi. ➤ L'élève parvient difficilement à expérimenter différentes techniques de dénombrement. ➤ L'élève n'a pas encore la capacité d'associer une quantité au dernier mot de la comptine des nombres.
<p>Variantes possibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève doit écrire le nombre correspondant à X pièces d'or. ➤ Dessiner une collection de X pièces d'or sur dans le coffre au trésor ou le tableau de dénombrement plastifiés au préalable.

Annexe A



Documents reproductibles

Cher(s) petit(s) mousse(s),
De méchants pirates veulent nous chasser de la classe. Avant de partir sur notre bateau, prenons le temps de compter notre petit trésor. Comme nous avons plusieurs pièces d'or dans notre coffre, je vais avoir besoin de ton aide. Je te propose une petite mission... As-tu hâte de la découvrir?

Math, le pirate





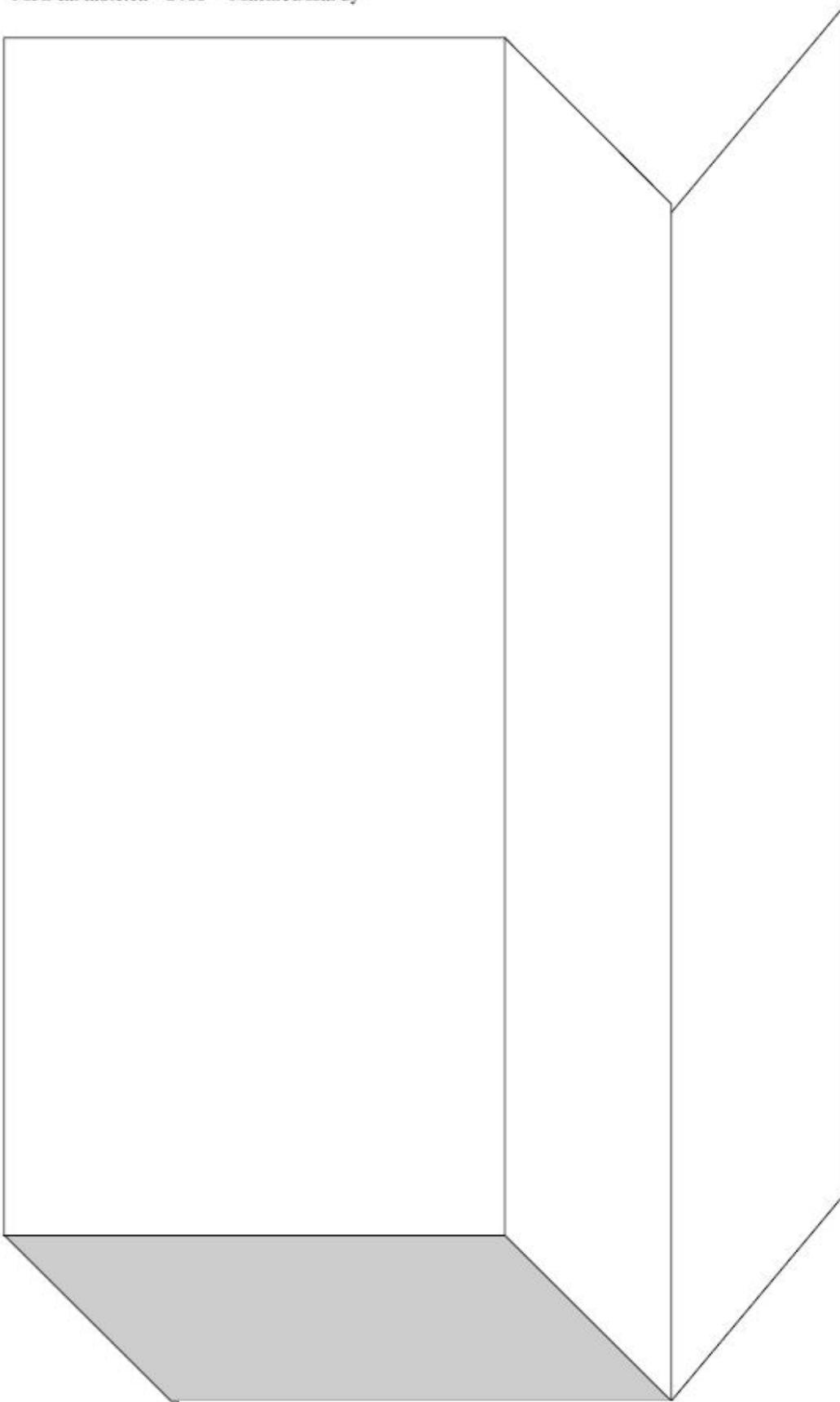








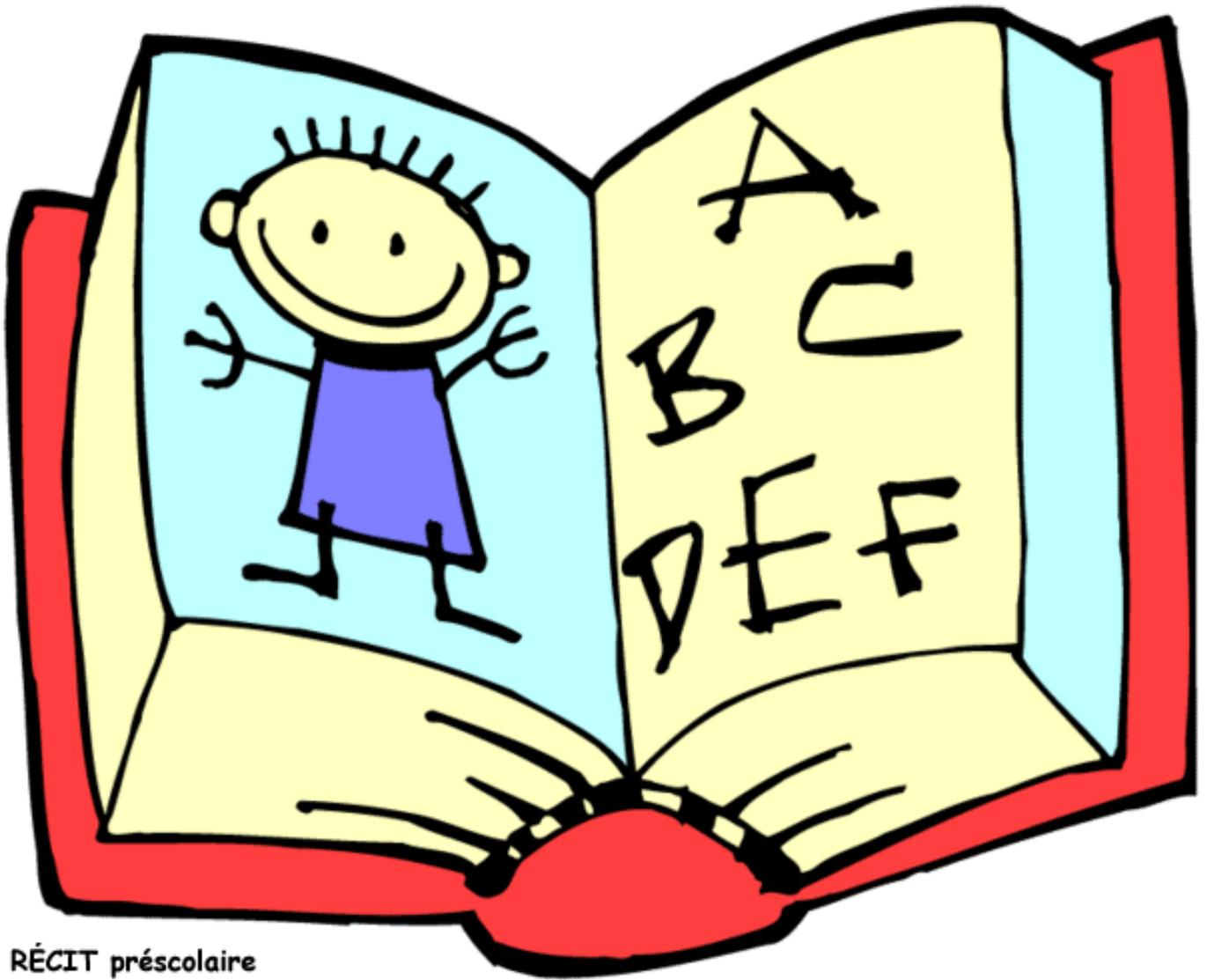




Le coffre au trésor des pirates



Planifications d'activités



Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)

RÉCIT préscolaire

Français

Planification d'une situation d'enseignement-apprentissage pour le préscolaire

Présentation de l'activité

Titre de l'activité	Niveau	Durée globale
<i>Rimes avec <u>Simon le Poisson!</u></i>	Préscolaire	± 50 minutes

Matériel requis	Intention pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une carte de rimes pour chaque enfant ainsi que le solutionnaire et les images déjà découpées par l'enseignant (Annexe B). ➤ La carte du trésor collée au verso de chaque feuille (Annexe B). ➤ Un coffre au trésor (caché dans la classe) avec une pièce d'or pour tous les enfants. 	Développer la conscience phonologique en amenant les élèves à se familiariser avec le retour d'un même son à la fin de deux mots différents.
	Domaine de l'activité
	Les activités reliées à l'éveil du langage.
	Formule pédagogique
	Atelier qui se réalise seul ou en dyade.

Contexte de réalisation et préalables	
	Activité réalisée sous forme d'un jeu qui exige la reconnaissance de différents sons de la langue d'enseignement.

Liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

Compétence(s) de l'éducation préscolaire	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 3 ▪ <i>Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)</i> Les élèves doivent coopérer entre eux pour aider ceux qui en ont besoin. L'activité peut être réalisée de façon individuelle, mais également en équipe de deux. Une fois que chaque enfant a trouvé la solution, ils doivent s'entraider pour réussir à déchiffrer la carte et ainsi trouver le coffre. ➤ Compétence 4 ▪ <i>Communiquer en utilisant les ressources de la langue (développement langagier)</i> Avant d'utiliser la langue écrite, les enfants doivent être en mesure de reconnaître les sons de leur langue maternelle qui sont entendus à l'oral. Ainsi, ces jeunes utilisent cette langue pour associer deux images qui ont la même terminaison.

Composantes

➤ **Compétence 3** ■ *Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)*

➤ **Collaborer avec les autres**

Proposer son aide et encourager les autres. Collaborer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.

Partager ses idées et ses façons de raisonner pour aider les autres à terminer leur atelier. Donner de son aide pour trouver le coffre au trésor.

➤ **Participer à la vie de groupe**

Exprimer ses idées. Écouter les autres. Participer au processus de prise de décision et assumer des responsabilités.

Écouter toutes les idées de chaque enfant. Tenter de trouver une solution en groupe pour faciliter la recherche du trésor.

➤ **Compétence 4** ■ *Communiquer en utilisant les ressources de la langue (développement langagier)*

➤ **Produire un message**

Utiliser un vocabulaire approprié. Explorer l'aspect sonore de la langue en jouant avec les mots.

En nommant à voix haute ce qui est sur les images, les élèves peuvent entendre plus facilement les ressemblances entre les mots. Ils doivent produire ces sons pour être capables d'associer les images ensemble.

➤ **Comprendre un message**

Faire des liens entre l'oral et l'écrit et reconnaître l'utilité de l'écrit.

Une fois qu'ils entendent la ressemblance entre deux mots, les enfants comprennent que ceux-ci ont quelque chose en commun. Avec des explications, ils sauront que ces mots riment ensemble, car ils se terminent avec le même son. Aussi, lors de leur autocorrection, les enfants pourront faire des liens entre les mots dits à l'oral et les mots écrits. Comme la terminaison est également écrite sur le corrigé, il sera facile pour les élèves de bien reconnaître les sons des fins de mots.

<p>Savoirs essentiels</p>	<p><u>Stratégies cognitives et métacognitives</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>Observer.</i>➤ <i>Expérimenter.</i>➤ <i>Classifier.</i>➤ <i>Comparer.</i>➤ <i>Utiliser le mot exact.</i>➤ <i>Vérifier.</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement langagier</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>Les concepts et conventions propres au langage écrit (jeux de rimes).</i>➤ <i>La reconnaissance de l'écrit dans l'environnement.</i>➤ <i>La reconnaissance de quelques lettres de l'alphabet.</i>
<p>Compétences transversales et composantes</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Compétence 1 ▪ <i>Exploiter l'information</i> <i>S'approprier l'information.</i>➤ Compétence 2 ▪ <i>Résoudre des problèmes</i> <i>Analyser les éléments de la situation.</i> <i>Mettre à l'essai des pistes de solution.</i> <i>Évaluer sa démarche.</i>➤ Compétence 5 ▪ <i>Se donner des méthodes de travail efficaces</i> <i>S'engager dans la démarche.</i> <i>Accomplir la tâche.</i>➤ Compétence 9 ▪ <i>Communiquer de façon appropriée</i> <i>Choisir le mode de communication.</i> <i>Réaliser la communication.</i>
<p>Domaine général de formation</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Orientation et entrepreneuriat <i>Axe de développement : Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation</i> <p>L'enfant apprend à connaître ses forces et ses faiblesses, mais aussi à connaître son milieu. Il se familiarise avec les enjeux qui lui permettront de réussir les disciplines scolaires.</p>

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ➤ Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves attendent les explications en position d'écoute sur leur tapis.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une carte de rimes en exemple pour l'enseignant. ➤ Une carte avec les images déjà découpées par l'enseignant.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>Ayant fait une activité en arts plastiques sur les chapeaux de pirates, chaque enfant (ainsi que l'enseignant) porte son chapeau et est prêt pour partir à l'aventure. « Avant de partir en mission avec Math le pirate (prochaine planification), tu dois tout d'abord prouver que tu es suffisamment fort pour faire partie de son équipage. Ainsi, tu dois aider son ami Simon le poisson à trouver toutes les images qui riment ensemble. Comme Simon est un poisson, il n'a pas de doigts pour placer les pictogrammes à la bonne place. Tu dois donc découper les images et réfléchir à leur terminaison. Une fois que toutes les images seront en place, tu pourras retourner ta feuille et observer la carte au trésor. Si tu trouves le coffre caché dans la classe, tu pourras te prendre une pièce d'or.</p> <p>Une fois que tu auras ta pièce d'or, tu seras maintenant qualifié pour faire partie de l'équipe de Math le pirate. »</p>
--------------------------	--

Réactivation des connaissances antérieures	<p>Pour s’assurer que les enfants seront capables de faire l’activité, l’enseignant peut d’abord faire un rappel sur les rimes. « Pour toi, qu’est-ce qu’une rime? Connais-tu des mots qui riment ensemble? Est-ce que bateau et ballon riment ensemble? Non, car ils ont seulement le début du mot qui est pareil. Pour avoir une rime, nous voulons que la terminaison de la fin se répète dans les deux mots. Si je te dis chameau et gâteau. Penses-tu que ces deux mots sont des rimes? Comment fais-tu pour le vérifier? » L’enseignant peut également apporter la notion des sons pour faciliter la compréhension des rimes. « Les amis, connaissez-vous des sons qui se terminent en [a]? Est-ce que bateau se termine en [a] ou en [o]? »</p> <p>Après le petit rappel, l’enseignant peut faire la première ligne de rimes avec eux. Elle peut solliciter l’aide de quelqu’un en leur demandant de lever la main pour lui dire quel mot rime avec chocolat (ce n’est pas obligatoire de prendre la première ligne en exemple)?</p> <p><i>★ Si les élèves ont du mal à résoudre le problème, l’enseignant peut poursuivre le modelage avec un second exemple.</i></p>
---	--

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une carte de rimes en exemple pour l’enseignant. ➤ Une carte avec les images déjà découpées par l’enseignant.
Durée	10 minutes.

Rôle de l’élève (actions et réflexions)	<p>Les élèves doivent être capables de reconnaître les différents sons qui sont à la fin des mots. Une fois qu’ils ont reconnu le son en particulier, ils aident l’enseignant à former sa ligne de mots qui riment avec chocolat (ou une autre ligne).</p>
--	---

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Que ce soit individuellement ou en équipe, les élèves sont assis dans le coin français et chacun d’eux a le matériel nécessaire.
Matériel	<p>Chaque enfant ou dyade a comme matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ une carte de rimes à remplir. ➤ une carte d’images déjà découpées par l’enseignant. ➤ une carte du corrigé à utiliser seulement lorsqu’ils ont terminé l’activité.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant demande à tous les élèves qui participent à l'activité d'être à l'écoute des directives. ➤ Pendant le déroulement de l'atelier, l'enseignant pourra circuler et aider les enfants en leur posant des questions pour qu'ils puissent davantage réfléchir.
----------------------	--

Consignes	<p>« Tu dois tout d'abord choisir une rangée avec une image de départ. Tu as le choix entre du chocolat, un nez, un train, un bateau ou un ballon. Ensuite, avec les images découpées, tu dois tenter de trouver celles qui riment avec ton image de départ. Une fois ta ligne terminée, tu essaies de faire la suivante ».</p> <p>Lorsqu'un élève a terminé de remplir adéquatement toutes les lignes de rimes, l'enseignant peut découvrir la carte avec l'enfant et le guider vers le coffre au trésor. L'enfant pourra ensuite prendre sa pièce d'or et s'occuper pendant que les autres terminent l'activité.</p>
------------------	--

Durée	30 minutes (ou jusqu'à ce que tous les élèves aient terminé leur carte à remplir).
--------------	--

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>Seul ou au sein d'une dyade, l'enfant doit choisir une ligne avec une image de départ. Pour s'aider, il peut nommer cette image à voix haute. Lorsqu'il a reconnu le son de la terminaison, il doit trouver les autres images qui riment avec celle-ci.</p> <p>Pendant l'activité, l'enfant travaillera son niveau langagier. Lorsqu'il fera lui-même sa correction, il pourra davantage faire des liens entre l'oral et l'écrit. Il pourra comprendre les erreurs qu'il a faites ou admirer le travail parfait.</p>
--	---

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	<p>★ <i>L'intégration se déroulera au terme de la semaine ou une fois que chaque élève aura pu réaliser l'atelier.</i></p> <p>Les enfants et l'enseignant se rassemblent en rond pour discuter de l'activité. Le professeur a dans ses mains la carte à remplir et les images découpées sont distribuées aux élèves.</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une carte de rimes à remplir. ➤ Les images déjà découpées.
Durée	5 à 10 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	Afin de voir si chaque enfant a bien réussi l'activité, l'enseignant leur demande s'ils ont réussi à dénicher le coffre au trésor et à prendre leur petite pièce d'or. L'enseignant demande également quelques commentaires en lien avec le but que chaque enfant devait atteindre. Par la suite, le professeur fait une petite récapitulation des consignes pour rafraîchir la mémoire des enfants.
Consignes	Contrairement à la première fois, ce sera un élève qui devra donner un exemple avec les rimes. « A-t-il un élève qui voudrait être volontaire pour démontrer ce qu'il a appris au cours de cette activité avec les rimes? » Si personne ne se porte volontaire, l'enseignant peut désigner un enfant au hasard, et ce, deux ou trois fois.
Durée	10 à 15 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	L'élève qui va refaire l'activité devant les autres devra dire haut et fort les étapes de sa démarche. Il devra raisonner à voix haute pour que tout le monde comprenne son cheminement. L'enseignant pourra aider l'enfant à réfléchir en lui posant des questions et en poussant plus loin l'activité. L'enfant doit donc être en mesure de montrer à l'enseignante qu'il a très bien compris le concept des rimes et qu'il est capable de bien <i>produire et comprendre un message</i> dans sa langue maternelle.
--	---

Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Pistes de questionnement (observation)	Voici quelques idées de questions que l'enseignant pourra poser à l'enfant lors de l'observation ou durant l'intégration : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comment as-tu fait pour savoir qu'une image allait avec une autre? ➤ Es-tu capable de m'expliquer dans tes mots qu'est-ce qu'une rime? ➤ Si tu regardes autour de toi, es-tu capable de me trouver d'autres mots qui riment ensemble? ➤ Est-ce que tu as trouvé l'activité facile? ➤ Qu'est-ce que tu as aimé faire?
---	--

<p>Critères d'évaluation</p>	<p><i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève est capable de bien associer une image qui rime avec une autre. ➤ L'élève réfléchit et ne met pas les images n'importe où pour s'en débarrasser. ➤ L'élève démontre un intérêt vis-à-vis les images et fait un effort pour les nommer à l'oral. ➤ L'élève manifeste de l'ouverture pour ses camarades. ➤ L'élève respecte les règles du groupe. ➤ L'enfant propose son aide à ceux qui ont plus de difficulté.
<p>Les limites de cette activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enfant ne reconnaît pas toujours les images correctement. Il a donc de la difficulté à trouver l'association à faire. ➤ L'enfant n'est pas toujours très familier avec tous les sons qui l'entourent. Parfois il peut avoir de la difficulté à trouver le son d'une image. ➤ L'élève peut se tromper avec les sons en début de mot. Par exemple, il pourrait associer [ba]nane et [ba]teau.
<p>Variantes possibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enfant pourrait apporter une feuille chez lui et tenter de trouver deux objets dans sa maison qui riment ensemble et les dessiner sur sa feuille. ➤ Une comptine sur les rimes pourrait être apprise en classe.

Annexe B



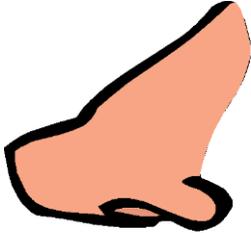
Documents reproductibles



Place les images qui riment avec celles du tableau ci-dessous



CHOCOLAT



NEZ



TRAIN



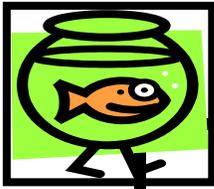
BATEAU



BALLON

Source des images: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)
Microsoft Office cliparts (<http://office.microsoft.com/fr-ca/images/>)





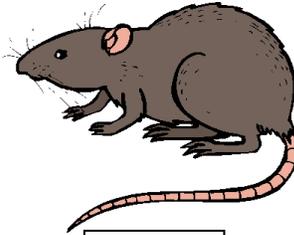
LE CORRIGÉ



CHOCOLAT



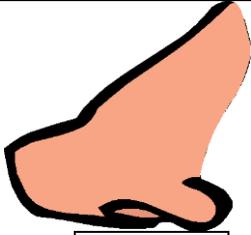
CHAT



RAT



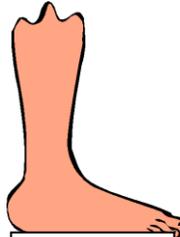
BAS



NEZ



BÉBÉ



PIED



ÉPÉE



TRAIN



PAIN



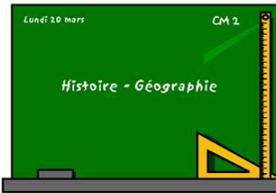
LAPIN



PATIN



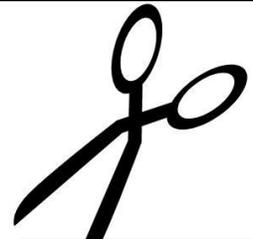
BATEAU



TABLEAU



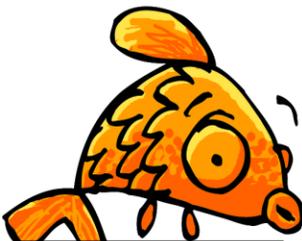
MANTEAU



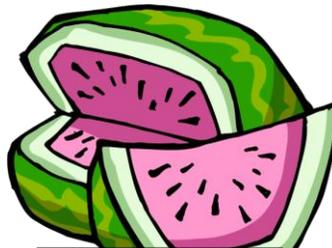
CISEAUX



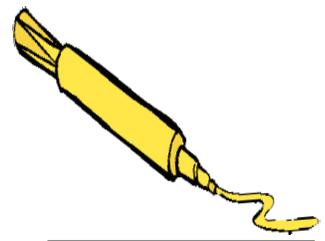
BALLON



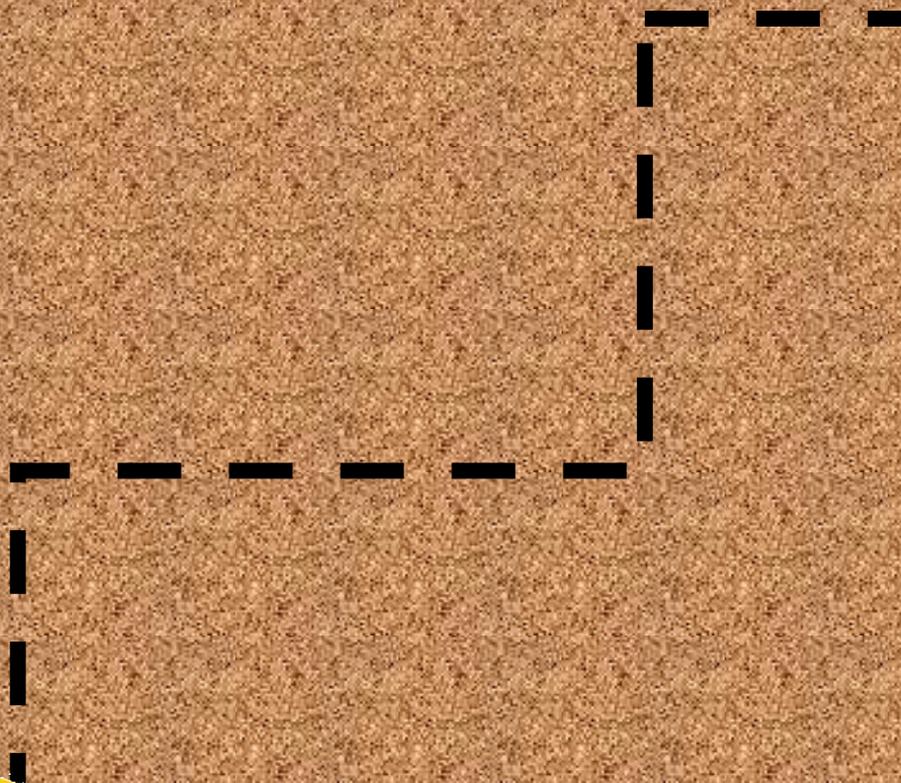
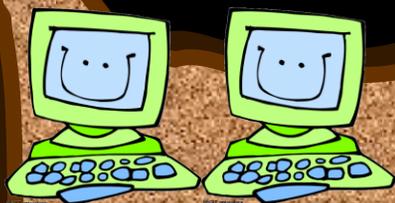
POISSON



MELON



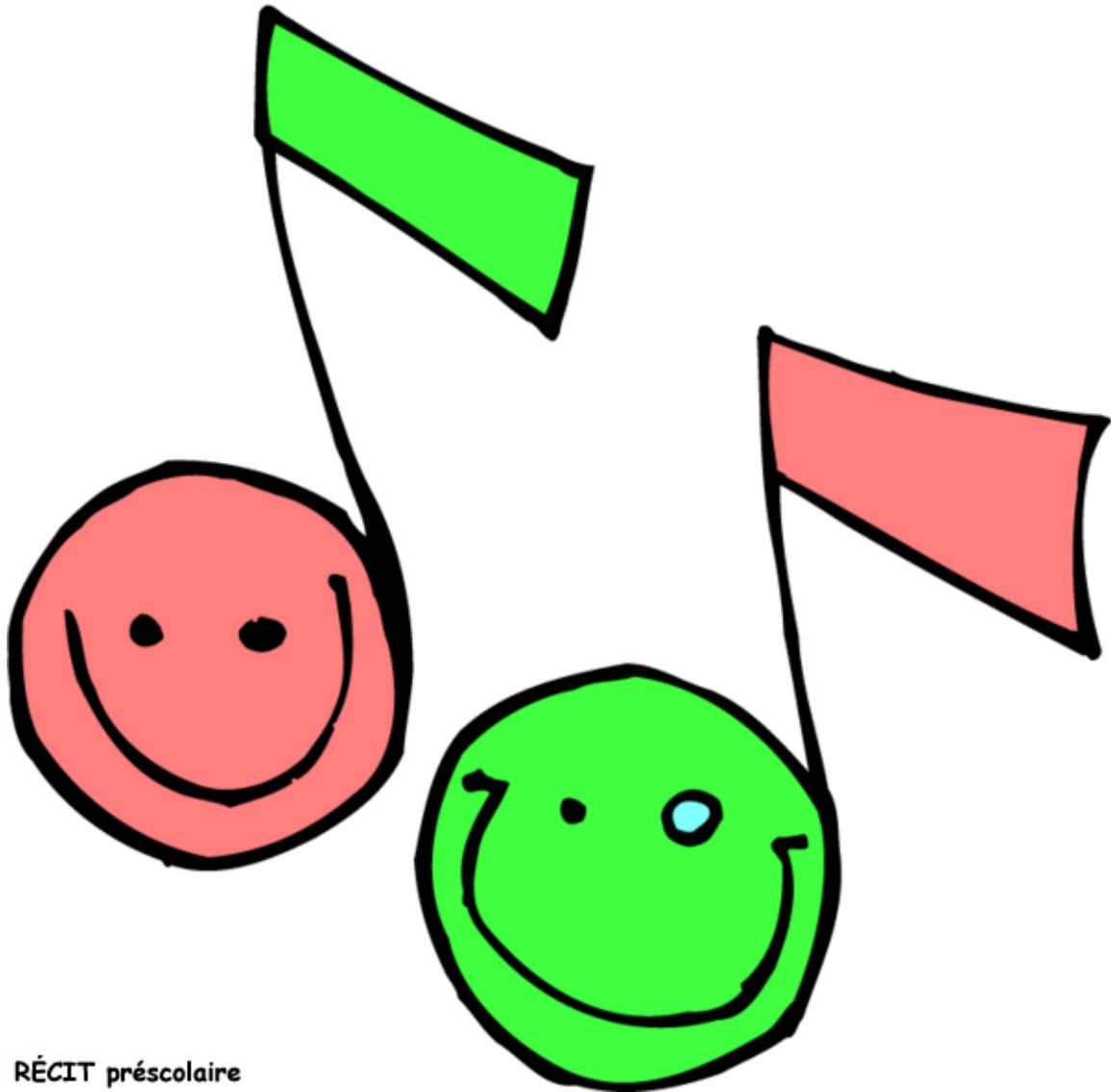
CRAYON



Source des images: *Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire* (<http://recitpresco.qc.ca>)
Microsoft Office cliparts (<http://office.microsoft.com/fr-ca/images/>)
Roxanne Turcotte – Mon cartable.ca – 2011

Planifications d'activités

Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)



RÉCIT préscolaire

Musique

Planification d'une situation d'enseignement-apprentissage pour le préscolaire

Présentation de l'activité

Titre de l'activité	Thème exploité	Niveau	Durée globale
<i>Marchons vers l'île</i>	Les pirates	Préscolaire	± 100 minutes

Matériel requis	Intention pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une vingtaine de cartons de couleurs pour reproduire les galets (Annexe C). ➤ Un tambourin. ➤ Des ciseaux pour tous les élèves. ➤ Un adhésif de qualité et sécuritaire pour fixer solidement les cartons au sol (ruban cache, ruban double face, etc.). ➤ Une grande nappe ronde (pour représenter l'île). 	Intention pédagogique
	Initier l'enfant aux différents rythmes musicaux par le biais de ses mouvements corporels et la maîtrise d'une séquence d'actions rythmées et efficaces.
	Domaine de l'activité
	Les activités reliées au développement psychomoteur, de la motricité globale et de la motricité fine.
	Formule pédagogique
	Activité de groupe.

Contexte de réalisation et préalables	<p>Cette activité de psychomotricité par le jeu permet à l'élève du préscolaire d'explorer la potentialité des gestes et des actions qu'il peut poser avec son corps. Il coordonne ses actions en fonction des rythmes et il apprend à coopérer pour réussir un défi qui s'adresse à l'ensemble du groupe. Avant de réaliser le défi, l'élève doit maîtriser une série de mouvements (sauter et marcher) et avoir une connaissance minimale des rythmes (lent, modéré, rapide).</p>
--	---

Liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

Compétence(s) de l'éducation préscolaire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 1 ▪ <i>Agir avec efficacité sur le plan sensoriel et moteur</i> (développement psychomoteur) <p>Les jeux d'actions et d'activité physique que cette activité de groupe met en œuvre permettent à l'élève de développer ses capacités et ses aptitudes psychomotrices. Par ce jeu, il réalisera un défi qui lui demandera d'exécuter des actions de motricité globale et de motricité fine tout en les adaptant aux rythmes et aux autres conditions imposées par l'environnement qu'il sera en mesure de percevoir par le biais de ses sens.</p>
---	--

**Compétence(s) de
l'éducation
préscolaire
(suite)**

- **Compétence 2** ▪ *Affirmer sa personnalité (développement affectif)*
Cette situation d'apprentissage amènera l'enfant à exprimer, par le jeu, ses besoins sensorimoteurs et devra tenter d'y répondre par diverses manifestations d'autonomie au plan comportemental. L'ensemble des explorations qu'il fera lui permettra de développer son estime de soi et de découvrir ses limites.
- **Compétence 3** ▪ *Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)*
Pour le bon déroulement de cette activité, l'élève est amené à s'impliquer activement et à s'intéresser aux autres. Pour réussir le défi proposé, il devra collaborer et coopérer avec ses pairs en manifestant diverses habiletés sociales (demander de l'aide, aider un autre élève, prendre des initiatives, assumer une responsabilité.
- **Compétence 4** ▪ *Communiquer en utilisant les ressources de la langue (développement langagier)*
La communication langagière est un enjeu important dans la réalisation de cette activité de psychomotricité, car elle exige de l'enfant qu'il soit attentif et prêt à réagir à un type de message sonore (les rythmes). D'autre part, ce défi de groupe le conduit inévitablement à interagir avec ses pairs en verbalisant ses besoins, à répondre à ceux des autres et à les soutenir par des messages d'encouragement.
- **Compétence 5** ▪ *Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)*
L'activité de découpage qui précède le jeu de psychomotricité permettra à l'enfant de s'intéresser aux formes géométriques (qui deviendront les galets sur lesquels il marchera pour atteindre l'île. Le jeu de psychomotricité, quant à lui, se résume à une suite d'explorations (corporelles et environnementales) permettant à l'enfant de développer sa pensée.

Composantes

➤ **Compétence 1** ▪ *Agir avec efficacité sur le plan sensoriel et moteur (développement psychomoteur)*

➤ *Élargir son répertoire d'actions*

Expérimenter des actions de motricité globale et de motricité fine. Porter attention à ses réactions sensorielles et corporelles.

Avec ce jeu, l'élève développera à expérimenter avec son corps et des gestes pour accomplir différents mouvements qui lui permettront de développer sa motricité globale et sa motricité fine en fonction de sa zone proximale de développement. Il devra analyser et respecter ses réactions sensorielles et corporelles pour réussir le défi.

➤ *Adapter ses actions aux exigences de l'environnement*

Se situer dans l'environnement physique et expérimenter des séquences d'actions.

Les galets (morceaux de cartons disposés sur le sol) constituent une contrainte pour l'élève qui doit effectuer des enjambées pour atteindre chacune des pierres. En respectant cette contrainte, il se situe nécessairement dans l'environnement physique et il est amené à expérimenter des séquences d'actions.

➤ **Compétence 2** ▪ *Affirmer sa personnalité (développement affectif)*

➤ *Répondre progressivement à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux*

Exprimer ses besoins et trouver des moyens d'y répondre.

L'enfant pourra mettre en œuvre sa capacité à exprimer et à répondre à ses besoins physiques et sociaux afin de poursuivre le développement global de sa personne. Ce défi psychomoteur répond à son besoin d'explorer son corps et découvrir les effets bénéfiques de la valorisation de soi et des autres sur le plan affectif.

➤ *Développer sa confiance en soi*

Prendre conscience de ses forces et de ses limites.

Ce jeu de psychomotricité est une bonne voie pour permettre à l'enfant de prendre conscience de ses forces et de ses limites sur le plan corporel et cognitif. En plus de se connaître davantage, l'élève devra trouver le moyen de respecter ses capacités tout en poursuivant l'activité pour atteindre l'objectif de cette situation d'apprentissage : découvrir et parvenir à articuler son corps en fonction de différents rythmes.

**Composantes
(suite)**

➤ ***Faire preuve d'autonomie***

Faire des choix en fonction de lui-même et de l'environnement.

La découverte des différents rythmes musicaux et la disposition des galets lors du défi conduiront l'élève à être graduellement autonome sur le plan sensorimoteur. Les choix qui s'imposeront à lui et les décisions qu'il prendra seront un moyen ludique pour l'amener à faire preuve d'autonomie.

➤ **Compétence 3 ▪ *Interagir de façon harmonieuse avec les autres (développement social)***

➤ ***S'intéresser aux autres***

Entrer en contact avec différentes personnes.

Ce jeu psychomoteur favorise la coopération entre les pairs. En réalisant un défi de groupe (quitter la classe pour se diriger vers l'île), tous les enfants doivent entrer en contact pour rehausser la force du groupe.

➤ ***Collaborer avec les autres***

Proposer son aide et encourager les autres.

Coopérer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.

La prise de contact avec les autres initiées par le jeu conduit les élèves à coopérer entre eux et à valoriser les autres lors de la réalisation du défi par des encouragements afin que tous puissent se rassembler à nouveau et en toute sécurité sur l'île.

➤ ***Participer à la vie de groupe***

Écouter les autres.

Si l'élève doit coopérer avec les autres en les aidant et en les encourageant, il est important pour lui d'être réceptif aux messages que lui lancent ses pairs. Enfin, l'écoute vise également le respect des rythmes et des consignes données par l'enseignant lors du jeu.

➤ **Compétence 4 ▪ *Communiquer en utilisant les ressources de la langue (développement langagier)***

➤ ***Démontrer de l'intérêt pour la communication***

Engager la conversation et maintenir un contact avec son interlocuteur.

Comme le jeu mise sur la coopération et le soutien entre les pairs, une prise de contact est nécessaire. Lors de ses échanges verbaux avec les autres, l'élève sera appelé à engager et à maintenir un contact avec ses pairs pour les motiver et les aider à compléter le défi en cas de besoin.

<p>Composantes (suite)</p>	<p>➤ <i>Produire un message</i> <i>Utiliser un vocabulaire approprié.</i></p> <p>La communication verbale entre les pairs, facilitée par la conversation et le maintien du contact entre eux, devrait être marquée par un vocabulaire adéquat au contexte («Continue!», «Tu y es presque!», «Avance!», «Recule!», «Plus vite!», «Plus lentement!», etc.)</p> <p>➤ <i>Comprendre un message</i> <i>Porter attention au message.</i></p> <p>L’habileté à écouter aidera l’élève qui réalise l’activité à être attentif aux différents messages : les rythmes, les consignes et les encouragements de ses pairs. En portant attention à cet ensemble de messages diversifiés, l’enfant pourra réaliser son défi avec plus d’aisance.</p> <p>➤ Compétence 5 ▪ <i>Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)</i></p> <p>➤ <i>Démonter de l’intérêt et de la curiosité pour les arts, l’histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie</i> <i>Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d’apprentissage.</i> <i>Faire des liens avec son quotidien.</i></p> <p>L’initialisation à ce jeu sensorimoteur confronte l’enfant à l’association de formes géométriques avec des objets familiers de son environnement au quotidien. Après une causerie sur le thème des formes géométriques et de leurs similitudes avec des objets identifiés par les élèves, ils pourront faire valoir leur motricité fine en découpant les formes géométriques qu’ils disposeront ensuite dans l’environnement pour rejoindre l’île (symbolisée par la nappe) où ils pourront se retrouver.</p> <p>➤ <i>Exercer sa pensée dans différents contextes</i> <i>Observer, explorer et manipuler.</i></p> <p>Devant les obstacles du parcours, l’élève devra faire appel à son sens de l’observation et à sa capacité à explorer pour pouvoir réussir le défi. D’autre part, au moment de l’éveil aux formes géométriques et de l’exercice de motricité fine qui l’accompagne, il devra manipuler convenablement des outils pour accomplir son travail de découpage.</p>
---------------------------------------	--

<p>Savoirs essentiels</p>	<p>Le contexte de réalisation énoncé plus haut favorise le développement des stratégies suivantes :</p> <p><u>Stratégies motrices et psychomotrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Découvrir ses potentialités sensorielles.</i> ➤ <i>Pratiquer des activités pour renforcer le tonus, assouplir le mouvement, accroître l’endurance.</i> ➤ <i>Utiliser le rythme et le geste pour communiquer.</i>
----------------------------------	--

**Savoirs
essentiels
(suite)**

Stratégies affectives et sociales

- *Porter attention.*
- *Gérer son stress.*
- *Maintenir sa concentration.*
- *Se parler positivement («Je suis capable de...»).*
- *Trouver des moyens de vaincre les difficultés et les conflits.*

Stratégies cognitives et métacognitives

- *Observer.*
- *Explorer.*
- *Expérimenter.*
- *Organiser.*
- *Utiliser le mot exact.*

Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur

- *Les parties du corps (ex. : sourcils, gorge); leurs caractéristiques (ex. : yeux bruns, cheveux courts); leurs fonctions (ex. : respiration, locomotion); leurs réactions (ex. : la peau qui rougit au soleil).*
- *Les cinq sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe); les caractéristiques qui y sont associées (ex. : salé, rugueux); leurs fonctions (ex. : voir, entendre).*
- *Les actions de motricité globale (ex. : courir, lancer, ramper, sauter, glisser, grimper).*
- *Les actions de motricité fine (ex. : découper, tracer, coller, plier, modeler, déchirer).*
- *Les actions de motricité globale (ex. : courir, lancer, ramper, sauter, glisser, grimper).*
- *Les jeux corporels et sensoriels (ex. : sauts à la corde, jeux de balle, jeux de découverte des textures).*
- *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).*

Connaissances se rapportant au développement affectif

- *Les sentiments (ex. : joie, colère, peur).*
- *Les gestes d'autonomie (ex. : reconnaître ses choses, s'habiller seul, trouver le matériel et les outils utiles à ses activités).*
- *Les gestes de responsabilités (ex. : transmettre un message, ranger ses jeux, prendre soin du matériel).*

<p>Savoirs essentiels (suite)</p>	<p><u>Connaissances se rapportant au développement social</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>Les habiletés sociales : les attitudes verbales et non verbales (ex. : sourire, regarder la personne qui parle, féliciter); les gestes de coopération (ex. : encourager l'autre, offrir son aide, partager).</i>➤ <i>Les jeux coopératifs (ex. : tous les jeux sans gagnants ni perdants jeux avec parachute).</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement langagier</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>L'utilisation des pronoms et des temps de verbe appropriés dans le langage oral.</i>➤ <i>Les jeux de communication (ex. : le téléphone, l'histoire collective).</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement cognitif</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ <i>La mathématique : les jeux d'association (ex. : associer un objet à une forme géométrique).</i>➤ <i>Les concepts d'espace (ex. : haut, bas, près, loin, milieu, grand, large).</i>
<p>Compétences transversales et composantes</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Compétence 4 ▪ <i>Mettre en œuvre sa pensée créatrice</i> <i>S'imprégner des éléments d'une situation.</i> <i>Adopter un fonctionnement souple.</i> <i>Imaginer des façons de faire.</i> <i>S'engager dans une réalisation.</i>➤ Compétence 5 ▪ <i>Se donner des méthodes de travail efficaces</i> <i>Analyser la tâche à accomplir.</i> <i>Accomplir la tâche.</i>➤ Compétence 7 ▪ <i>Structurer son identité</i> <i>S'ouvrir aux stimulations environnantes.</i> <i>Mettre à profit ses ressources personnelles.</i> <i>Prendre sa place parmi les autres.</i>➤ Compétence 8 ▪ <i>Coopérer</i> <i>Interagir avec ouverture d'esprit dans les différents contextes.</i> <i>Contribuer au travail collectif.</i> <i>Tirer profit du travail en coopération.</i>

Domaines généraux de formation	<p>➤ Santé et bien-être <i>Axe de développement : Conscience de soi et de ses besoins fondamentaux</i></p> <p>Par ce jeu de psychomotricité, l'élève de l'éducation préscolaire consolide ses habiletés physiques, intellectuelles et comportementales afin de répondre à ses besoins primaires dans l'optique de son développement global. Ce défi réalisé en groupe lui permet d'affirmer sa personnalité sur le plan social, sensoriel et moteur.</p> <p>➤ Vivre ensemble et citoyenneté <i>Axe de développement : Engagement dans l'action dans un esprit de coopération et de solidarité</i></p> <p>Puisque l'engagement de tous les élèves est nécessaire dans la réalisation de cette activité, chacun d'eux est appelé à prendre part à la tâche dans un esprit de coopération. Il deviendra ainsi familier avec le leadership, l'entraide, la négociation et le bien-être du plus grand nombre.</p>
---------------------------------------	--

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ➤ Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves se retrouvent assis à leurs tables, prêts à écouter l'enseignant et à se mettre au travail au travail par la suite.
Matériel	Aucun.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>L'enseignant met les enfants en contexte : encore une fois, des pirates ennemis veulent nous envahir. Il leur explique qu'il faut se mettre en sécurité pour fuir le danger. Il leur présente un scénario : « Et si on partait se mettre à l'abri sur une île? » L'intervenant explique son idée aux élèves. « J'ai trouvé un moyen de fuir, mais il faudra tous s'entraider pour y arriver ». Après leur avoir présenté les formes, il les invite à imaginer que ce sont d'immenses roches. « Que pourrions-nous faire avec grosses roches si nous n'avons qu'elles pour traverser la mer pour atteindre notre nouvelle île? » Cette tempête d'idées se poursuit de façon dirigée jusqu'à ce que le groupe fasse le choix de les utiliser pour faire un pont jusqu'à île où ils se retrouveront ensemble.</p>
--------------------------	---

Réactivation des connaissances antérieures	<p>Préalablement à l'activité de motricité fine pendant laquelle chaque élève devra découper l'une des formes qui leur sont présentées, l'enseignant leur demande d'abord d'identifier chacune de ces formes géométriques. Une fois qu'ils ont reconnu chacune d'elles, il demande à ses élèves d'identifier des objets de leur environnement qui s'apparentent à ces formes. Il invite chaque élève à disposer la forme découpée à la suite de celles des autres. Pour guider les enfants, l'enseignant peut avoir pris le soin de marquer le point de départ et le point d'arrivée sur le plancher.</p> <p><i>★ Si les élèves éprouvent des difficultés, l'enseignant peut nommer des objets que les élèves pourront par la suite associer aux formes géométriques auxquelles ils sont confrontés.</i></p>
---	--

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La vingtaine de cartons de couleurs sur lesquels les formes géométriques ont été photocopiées (Annexe C). <i>L'enseignant pourrait les plastifier après que les enfants les aient découpés pour accroître leur durabilité.</i> ➤ Un adhésif de qualité et sécuritaire pour fixer solidement les cartons au sol (ruban cache, ruban double face, etc.). ➤ Des ciseaux pour tous les élèves.
Durée	± 30 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>Les élèves doivent d'abord reconnaître l'ensemble de formes géométriques qui leur a été présenté par l'enseignant. Ils devront par la suite utiliser leurs habiletés cognitives pour parvenir à associer les formes à des objets usuels de leur quotidien et qu'ils retrouvent au sein de leur environnement.</p> <p>Suite à ce modelage, lorsque l'enseignant invite l'élève à découper la forme géométrique qu'il a entre les mains et à la disposer à l'endroit de son choix dans la zone désignée par les marques. L'enseignant accompagne les élèves et les aide en fixant solidement le carton au sol.</p>
--	---

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	<p>Les formes géométriques découpées par les élèves sont maintenant disposées partout dans la zone où se déroulera le jeu, formant ainsi le parcours sur lequel ils devront circuler pour atteindre l'île. Les enfants forment une ligne horizontale devant le parcours et ils font face à l'enseignant. La grande nappe ronde se retrouve à la fin du parcours pour faire office d'île.</p>
--------------------	--

Matériel et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une vingtaine de cartons de couleurs pour reproduire les galets (Annexe C). ➤ Un tambourin. ➤ Une grande nappe ronde (pour représenter l'île).
Durée	± 30 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant présente différents rythmes aux élèves à l'aide de son tambourin tout en leur demandant d'identifier celui qui est le plus lent, celui qui est modéré et celui qui est le plus rapide. ➤ Pour s'assurer que leurs gestes et leurs mouvements répondent adéquatement aux rythmes qu'ils entendent, l'enseignant demande aux élèves de suivre le rythme entendu en marchant sur place. Après un moment, il peut également désigner un ou des élèves pour produire différents types de rythmes.
Consignes	<p>Je te demande d'être attentif à la vitesse de la musique que fait mon tambourin quand je le frappe. Tu vas suivre cette vitesse en sautant sur place. Essayons une première fois. <i>L'enseignant frappe le tambourin une première fois pour produire un rythme et demande aux élèves :</i></p> <p>« Crois-tu que cette musique a un rythme lent, modéré ou rapide? » ou encore (par exemple) « Mes yeux ont vu que tu marchais très doucement. Est-ce que cela veut dire que le rythme de ma musique est rapide? » L'enseignant pourra poser les mêmes questions aux enfants après avoir invité un élève (qu'il peut désigner comme étant le chef d'orchestre) pour produire les rythmes.</p>
Durée	15 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>Au cours de la phase de préparation, l'élève sera confronté aux différents rythmes (lent, modéré et rapide). Il devra bouger et adapter ses réponses corporelles en fonction de la vitesse des rythmes que lui fait entendre l'enseignant en exploitant son corps pour accroître son autonomie. Il doit également penser et réfléchir pour faire en sorte que ses mouvements corporels correspondent aux rythmes qu'il a entendus. Enfin, si l'enseignant désigne un élève pour produire les rythmes au cours du modelage, ce dernier devra produire un message rythmé adéquat et faire en sorte que tous ses pairs soient capables de le comprendre.</p>
--	--

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	<p>★ <i>L'intégration peut se dérouler au cours d'une autre période ou au terme de la journée juste avant la causerie qui précède le départ des élèves.</i></p> <p>Les élèves sont placés à la file indienne devant le parcours qu'ils ont aménagé en plaçant la forme géométrique qu'ils ont découpée à des intervalles irréguliers dans la zone de jeu définie par l'enseignant.</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une vingtaine de cartons de couleurs pour reproduire les galets (Annexe C). ➤ Un tambourin. ➤ Une grande nappe ronde (pour représenter l'île).
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<p>L'enseignant fait un retour en plénière : « Plus tôt aujourd'hui, je t'ai dit que nous allions être envahis par des pirates étrangers allaient bientôt débarquer dans la classe. Pour échapper au danger et rester en sécurité, nous avons choisi de faire un pont avec des grosses pierres pour pouvoir marcher jusqu'à notre île. Comme nous n'en trouvons pas, tu as proposé d'utiliser des formes géométriques et d'imaginer qu'elles étaient placées dans l'eau. Maintenant que nous sommes prêts, tu vas traverser la mer en marchant sur chacune des formes géométriques, comme je le fais présentement (<i>pendant le retour, l'enseignant traverse le parcours</i>) jusqu'à ce que tu arrives ici sur l'île. » Il leur rappelle également qu'ils devront adapter leurs actions au son des rythmes qu'il leur fera entendre. Enfin, l'enseignant mentionne que ce sera important de coopérer et d'encourager les autres puisque si l'on tombe à la mer (si l'élève pose un pied hors du parcours), il faut le recommencer.</p>
Consignes	<p>Suite au retour en plénière, l'enseignant invite chaque enfant à s'exécuter sur le parcours alors qu'il leur fait entendre une diversité de rythme ou qu'il a désigné un élève pour les produire.</p>
Durée	± 30 minutes.

<p>Rôle de l'élève (actions et réflexions)</p>	<p>S'il y a lieu, l'élève désigné pour collaborer avec l'enseignant se place à la vue de tout le groupe. Il devra influencer les mouvements de ses pairs et conditionner leur traverse du parcours en produisant des rythmes variés. Les autres élèves traversent le parcours à la file indienne pour rejoindre l'île. Ils doivent produire une réponse corporelle adaptée aux rythmes qu'ils entendent. Enfin, puisqu'il s'agit d'un défi de groupe, ils doivent coopérer en s'encourageant et se motivant les uns les autres.</p>
---	---

Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

<p>Pistes de questionnement (observation)</p>	<p>Voici une liste non exhaustive de questions que l'enseignant peut poser à l'enfant à l'occasion d'une causerie suivant le défi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapter ta marche au son des rythmes, est-ce que c'était facile ou difficile? Pourquoi? ➤ Quel moyen as-tu pris pour garder ton équilibre? ➤ Est-ce que c'était difficile de marcher rapidement (lentement ou modérément) en demeurant sur le parcours? Pourquoi? ➤ Quel rythme était le plus approprié pour toi? Pourquoi? ➤ Pourquoi était-il important d'être attentif pour réaliser ce défi? ➤ Est-ce que les encouragements des amis ont pu t'aider? Comment? ➤ Est-ce que le parcours a été facile ou difficile? Pourquoi? ➤ Maintenant que nous sommes en sécurité sur notre île, comment ferais-tu pour retourner au point de départ en reprenant le parcours d'une façon différente?
<p>Critères d'évaluation</p>	<p><i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève respecte la cadence des rythmes variés lorsqu'il traverse le parcours. ➤ L'élève coordonne différents gestes aux rythmes qu'il entend. ➤ L'élève manifeste de la souplesse dans l'exécution de ses mouvements. ➤ L'élève est sensible et attentif aux stimulations de l'environnement. Il respecte les consignes. ➤ L'élève participe à la vie de groupe en manifestant l'envie de coopérer avec ses pairs.

Les limites de cette activité	<ul style="list-style-type: none">➤ L'élève a de la difficulté à distinguer les formes géométriques entre elles.➤ L'élève éprouve de la difficulté à s'affirmer avec autonomie sur le plan sensorimoteur.➤ L'élève maîtrise difficilement les habiletés de motricité fine et de motricité globale attendus dans le cadre de ce jeu de psychomotricité.➤ L'élève est peu motivé et peu intéressé à coopérer avec ses pairs pour viser la réussite de ce défi de groupe.
Variantes possibles	<ul style="list-style-type: none">➤ L'élève doit composer avec des obstacles (chaises, bancs, cerceaux) lorsqu'il traverse le parcours.➤ Les élèves parcourent le circuit en dyade : un des élèves agit à titre de guide et l'autre exécute le parcours à rebours (le dos tourné) n'ayant pas la capacité de voir où il se dirige.➤ L'élève compose avec un handicap : il saute sur un pied, il porte un œil de pirate, etc.➤ L'élève doit composer avec une musique rythmée plus complexe et réguler ses déplacements sur le parcours en fonction de cette musique.

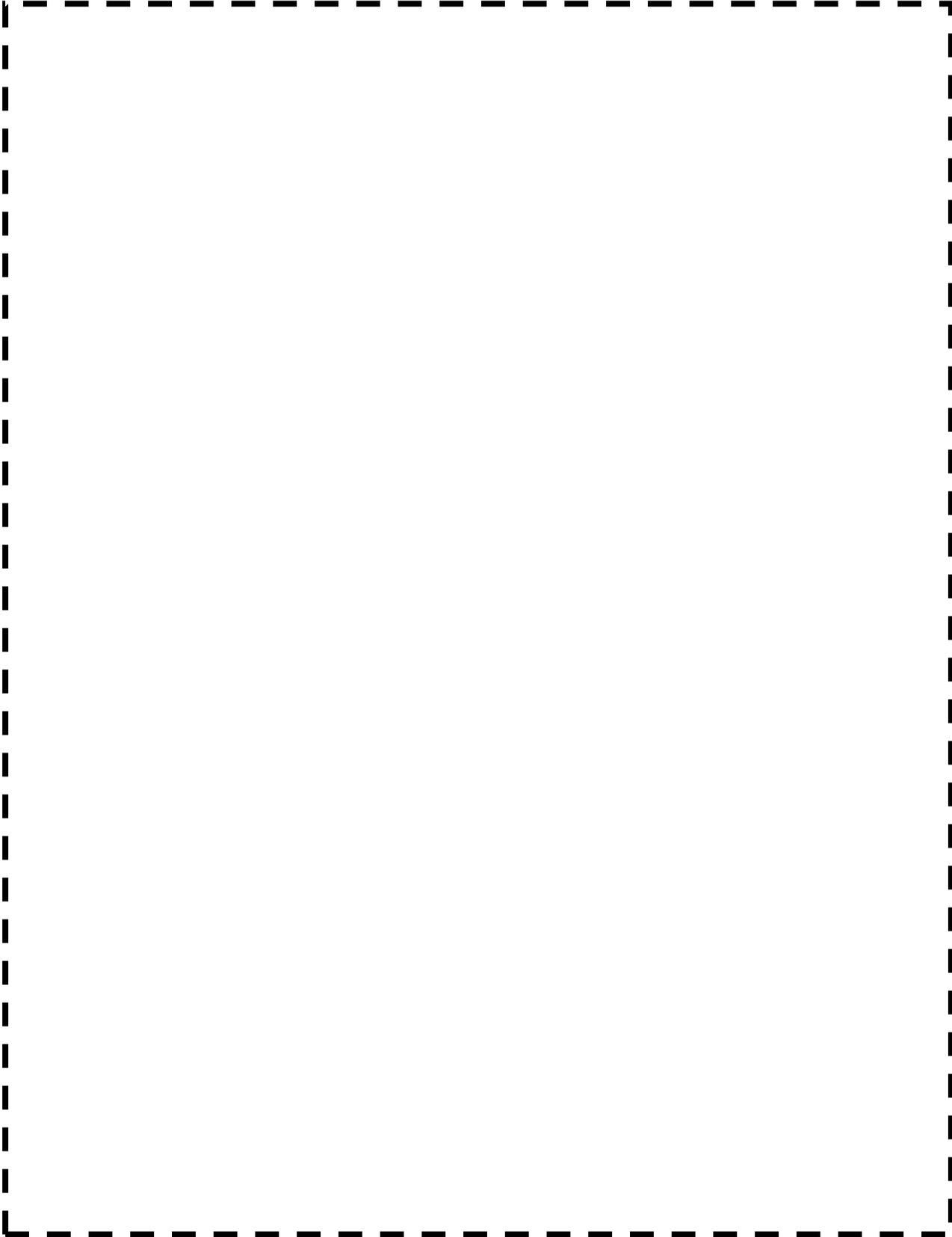
Annexe C



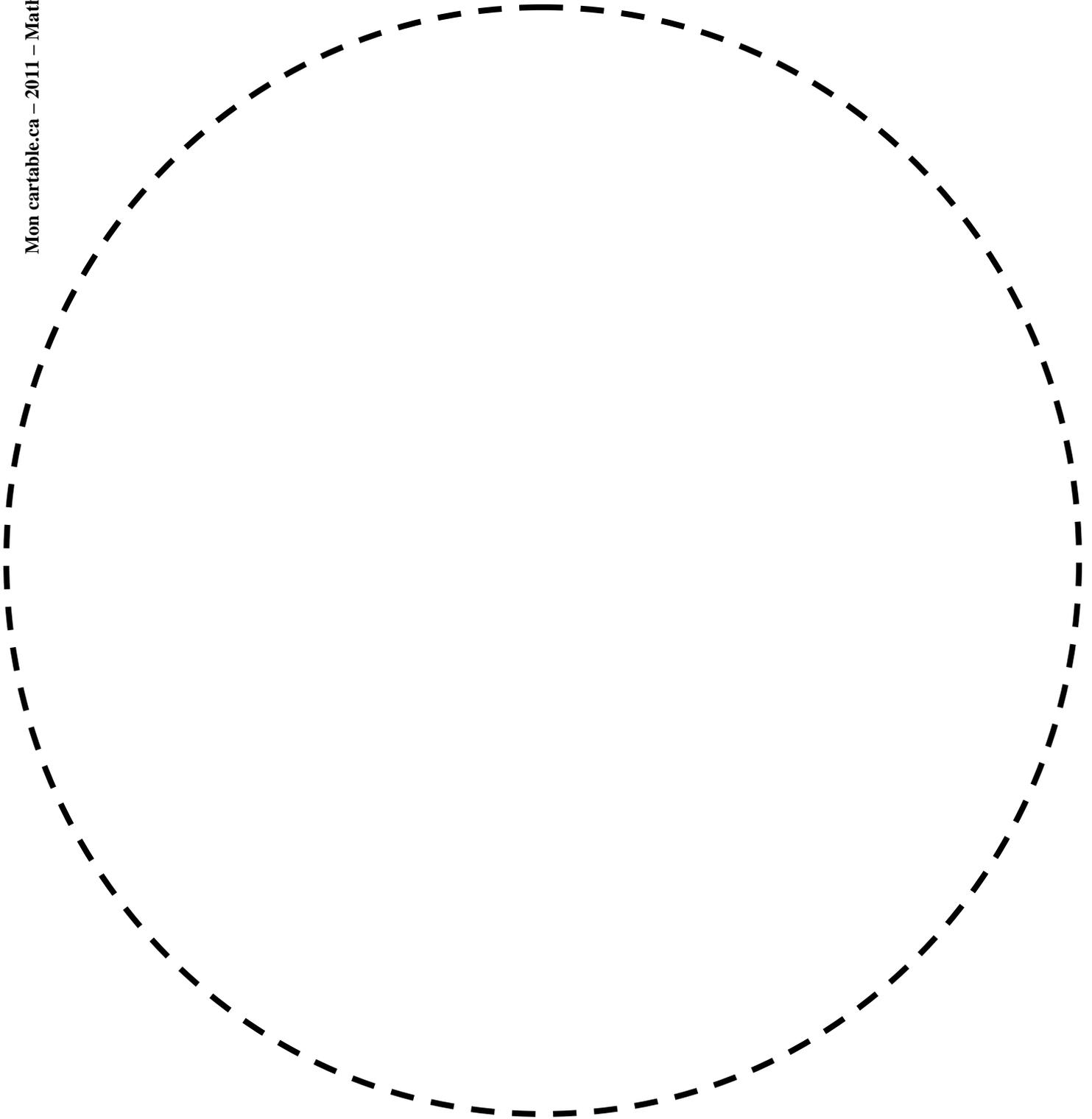
Documents reproductibles

Découpe la forme géométrique en suivant les lignes pointillées.

Mon cartable.ca – 2011 – Mathieu Hardy



Découpe la forme géométrique en suivant les lignes pointillées.



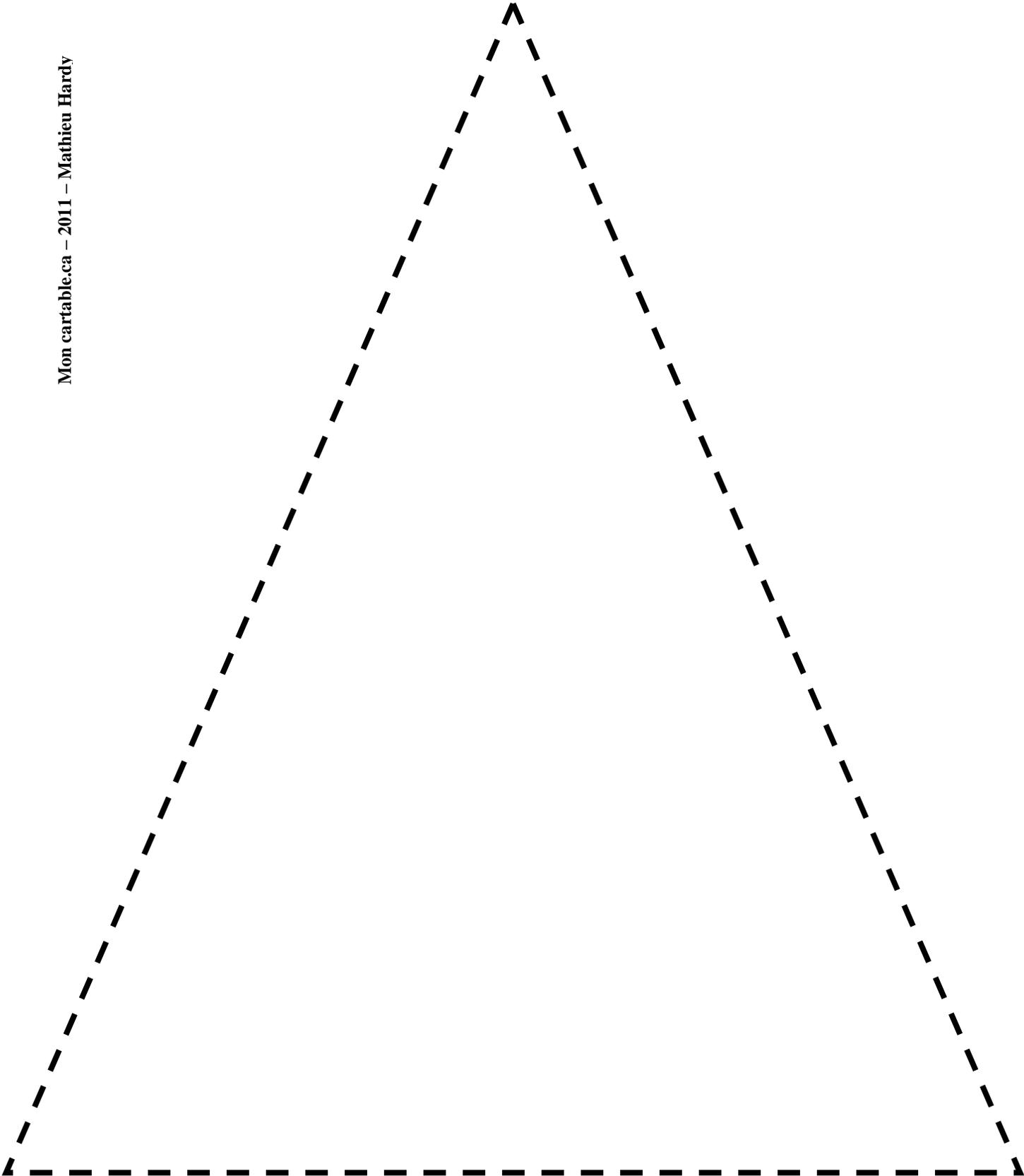
Découpe la forme géométrique en suivant les lignes pointillées.

Mon cartable.ca – 2011 – Mathieu Hardy



Découpe la forme géométrique en suivant les lignes pointillées.

Mon cartable.ca – 2011 – Mathieu Hardy



Ébauche d'un projet de groupe



Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)

RÉCIT préscolaire

Le papier

Planification d'une situation d'enseignement-apprentissage pour le préscolaire

Présentation de l'activité

Titre de l'activité	Thème exploité	Niveau	Durée globale
La chasse au papier recyclé	Les pirates	Préscolaire	± 6 h 30

Matériel requis	Intention pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une vingtaine de cartons de couleurs pour reproduire les galets (Annexe C). ➤ Un tambourin. ➤ Des ciseaux pour tous les élèves. ➤ Un adhésif de qualité et sécuritaire pour fixer solidement les cartons au sol (ruban-cache, ruban double-face, etc.). ➤ Une grande nappe ronde (pour représenter l'île). 	<p>Éveiller la conscience environnementale de l'élève en le sensibilisant à la provenance du papier et en suscitant chez lui la recherche d'explications et de conséquences en lien avec les matières premières qui servent à sa fabrication. Inviter l'enfant à réfléchir aux conséquences de la surconsommation du papier sur l'environnement et à entreprendre des actions concrètes susceptibles d'en diminuer les effets indésirables.</p>
	Domaine de l'activité
	Les activités reliées au développement cognitif (la science et la technologie).
	Formule pédagogique
	Projet de groupe.

Repères culturels valorisés par la réalisation du projet de groupe	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'environnement physique de son milieu (<i>les éléments naturels</i>). ➤ L'exploitation de son milieu et de son milieu plus lointain (<i>visite au musée</i>). ➤ La protection de l'environnement et la récupération (<i>règles, habitudes, attitudes, pollution</i>).
---	---

Contexte de réalisation et préalables	<p>La réalisation de ce projet de groupe nécessite que l'enfant soit familier avec certaines composantes de l'environnement physique (les arbres et l'eau) qui sont nécessaires pour la fabrication du papier qu'il utilise chaque jour. Pour développer sa conscience environnementale et mesurer les effets négatifs de la surconsommation de papier pour la nature, l'enfant mettra à profit ses capacités physiques, cognitives et sociales en s'impliquant activement dans la recherche de solutions et l'application de moyens concrets (valorisation du recyclage dans son milieu de vie).</p> <p>Le projet, qui s'échelonne sur une période d'un mois, permettra à l'enfant d'exploiter en premier lieu son propre milieu pour se terminer par la visite d'un centre d'histoire de l'industrie papetière.</p>
--	---

Liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

<p align="center">Compétence(s) de l'éducation préscolaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 5 ▪ <i>Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)</i> La démarche dans laquelle s'implique l'enfant le confrontera directement à son milieu de vie. Il devra comprendre qu'on utilise des ressources premières soutirées de l'environnement (l'eau et le bois) pour fabriquer le papier, un produit d'usage courant. Ce contact privilégié avec son environnement lui permettra aussi d'entreprendre plusieurs actions concrètes par lesquelles il sera initié au recyclage et à ses bienfaits. Ainsi, l'élève prend conscience de son influence personnelle sur l'environnement. ➤ Compétence 6 ▪ <i>Mener à terme un projet (développement de méthodes de travail)</i> En entreprenant ce projet sur le papier, l'élève sera inévitablement confronté à plusieurs défis qui lui permettront de parfaire son développement global. Il devra apprendre à organiser convenablement son travail et devra contribuer personnellement à la tâche collective à laquelle il participe avec ses pairs. Toutes ses expériences personnelles seront pour lui des occasions de mesurer ses capacités, ses aptitudes et ses habiletés tout en les améliorant en apprenant par diverses tentatives qu'elles se soient avérées fructueuses ou non.
<p align="center">Composantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 5 ▪ <i>Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie</i> <p><i>Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d'apprentissage.</i> <i>Faire des liens avec son quotidien.</i></p> <p>Dès l'initialisation du projet de groupe, l'enfant sera d'abord questionné pour lui permettre de déterminer si le papier est un objet qui se trouve intégralement dans la nature ou s'il est nécessaire de le fabriquer. Suite à la réflexion, l'enseignant lui présentera les matières premières employées pour fabriquer le papier. Il devra tenter d'identifier la provenance et la nature de ces matières en démontrant de l'intérêt pour la science et la technologie ainsi que pour la recherche d'explications et de conséquences en rapport avec ces matières en établissant des liens explicites avec son quotidien.</p>

Composantes

➤ **Compétence 5** ▪ *Construire sa compréhension du monde (développement cognitif) (suite)*

➤ *Exercer sa pensée dans différents contextes*

Observer, explorer et manipuler.

Poser des questions et associer des idées.

Pendant la phase de réalisation, l'élève devient actif dans son environnement en réalisant une chasse au papier recyclé à l'intérieur de l'école. Au cours des manipulations occasionnées par cette activité, il sera jumelé à ses pairs pour lui permettre d'associer des idées et de s'interroger pour identifier les feuilles qui peuvent être intégrées à la collecte de papier recyclé leur permettant de poursuivre le projet.

➤ *Raconter ses apprentissages*

Décrire sa démarche.

Préciser ses apprentissages et ses stratégies.

Réutiliser ses acquis.

Lors de la phase de réalisation, l'élève sera appelé à coopérer avec ses pairs au moment de la cueillette de papier recyclé, moment au cours duquel il devra décrire la démarche qu'il met en œuvre pour faire le tri des matières recyclées. Puisqu'il sera jumelé à un groupe, il devra partager ses connaissances acquises et ses stratégies en lien avec le recyclage avec les autres. La situation d'enseignement-apprentissage conduira aussi l'élève à réinvestir l'aptitude à recycler dans son vécu personnel en tant que citoyen sensibilisé à la surconsommation de papier dans son milieu de vie.

➤ *Organiser l'information*

Exprimer ce qu'il connaît.

Chercher, sélectionner et échanger de l'information.

Lors de l'intégration, le groupe mènera son projet à terme en visitant Boréal, un centre d'histoire de l'industrie papetière. À l'occasion de cette visite, les élèves devront témoigner de leur savoir, mais aussi prendre part à des ateliers pour acquérir de nouvelles connaissances qu'ils devront assimiler et organiser.

➤ **Compétence 6** ▪ *Mener à terme un projet (développement de méthodes de travail)*

➤ *S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources.*

Manifester son intérêt.

Parler de ce qu'il connaît et rechercher l'information pour réaliser l'activité ou le projet.

Tout au long de la réalisation du projet, les élèves devront faire preuve d'un engagement significatif. Avec autonomie ou avec l'aide de ses pairs, il devra témoigner de ses expériences en lien

**Composantes
(suite)**

avec le recyclage ou la surconsommation de papier, et ce, tout au long des trois temps de la situation d'enseignement-apprentissage.

➤ ***Faire preuve de ténacité dans la réalisation du projet ou de l'activité***

Utiliser des stratégies variées.

Faire appel à sa créativité.

Terminer l'activité ou le projet.

Au moment de la réalisation, les élèves s'uniront pour confectionner des blocs-notes en utilisant tout le papier recyclé qu'ils ont récupéré dans leur école. Cet exercice fera valoir leur créativité. Enfin, comme elle comprend plusieurs étapes, la réalisation de projet permet à l'enfant d'agir avec ténacité, en apprenant de ses réussites et de ses erreurs, pour mettre à terme le projet. La fabrication des blocs-notes et l'impact de la visite chez Boréalys seront alors plus ou moins significatifs en raison de son niveau d'engagement.

➤ ***Transmettre les résultats de son projet.***

Parler des difficultés rencontrées.

Expliquer ce qu'il a appris et comment il pourra réutiliser ces nouveaux apprentissages.

Suite aux ateliers réalisés lors de la visite au centre d'histoire de l'industrie papetière et à l'activité de conception de blocs-notes, l'élève sera invité à faire le bilan de ses apprentissages et à discuter en plénière pour partager les difficultés rencontrées tout au long de l'exécution du projet. Ensemble, le groupe devra trouver des pistes pour intervenir concrètement dans son milieu afin de perpétuer ces bonnes habitudes de vie.

Savoirs essentiels

Le contexte de réalisation énoncé plus haut favorise le développement des stratégies suivantes :

Stratégies motrices et psychomotrices

- *Découvrir ses potentialités sensorielles.*

Stratégies affectives et sociales

- *Porter attention.*
- *Maintenir sa concentration.*
- *Se parler positivement («Je suis capable de...»).*
- *Trouver des moyens de vaincre les difficultés et les conflits.*

Stratégies cognitives et métacognitives

- *Observer.*
- *Explorer.*
- *Expérimenter.*
- *Organiser.*
- *Classifier.*
- *Comparer.*
- *Sélectionner.*
- *Vérifier.*

Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur

- *Les cinq sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe); les caractéristiques qui y sont associées (ex. : salé, rugueux); leurs fonctions (ex. : voir, entendre).*
- *Les actions de motricité fine (ex. : découper, tracer, coller, plier, modeler, déchirer).*

Connaissances se rapportant au développement affectif

- *Les gestes d'autonomie (ex. : reconnaître ses choses, s'habiller seul, trouver le matériel et les outils utiles à ses activités).*
- *Les gestes de responsabilités (ex. : transmettre un message, ranger ses jeux, prendre soin du matériel).*

Connaissances se rapportant au développement social

- *Les habiletés sociales : les attitudes verbales et non verbales (ex. : sourire, regarder la personne qui parle, féliciter); les gestes de coopération (ex. : encourager l'autre, offrir son aide, partager).*

Connaissances se rapportant au développement cognitif

- *La mathématique : les jeux de comparaison (ex. : comparer la longueur de deux objets); les jeux de regroupement et de classement (ex. : classer des objets selon la couleur, la texture).*
- *La science et la technologie : l'observation et la manipulation d'objets (ex. : fabrication, montage); la recherche d'explications et de conséquences en rapport avec des matières (ex. : le bois, le papier).*

<p>Compétences transversales et composantes</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Compétence 1 ▪ Exploiter l'information <i>S'approprier l'information. Reconnaître diverses sources d'information. Tirer profit de l'information.</i>➤ Compétence 2 ▪ Résoudre des problèmes <i>Analyser les éléments de la situation. Imaginer des pistes de solution. Mettre à l'essai des pistes de solution. Évaluer sa démarche.</i>➤ Compétence 4 ▪ Mettre en œuvre sa pensée créatrice <i>S'engager dans une réalisation.</i>➤ Compétence 5 ▪ Se donner des méthodes de travail efficaces <i>Analyser la tâche à accomplir. Analyser sa démarche. Accomplir la tâche. S'engager dans la démarche.</i>➤ Compétence 7 ▪ Structurer son identité <i>S'ouvrir aux stimulations environnantes. Mettre à profit ses expériences personnelles. Prendre conscience de sa place parmi les autres.</i>➤ Compétence 8 ▪ Coopérer <i>Interagir avec ouverture d'esprit dans les différents contextes. Contribuer au travail collectif. Tirer profit du travail en coopération.</i>
<p>Domaine général de formation</p>	<p>➤ Environnement et consommation <i>Axe de développement : Construction d'un environnement viable dans une perspective de développement durable.</i></p> <p>Ce projet de groupe sensibilise l'élève du préscolaire, qui vit au sein d'une collectivité humaine, à prendre conscience de ses choix personnels et leurs impacts sur l'environnement. Cet ensemble d'activités initie ou renforce chez les enfants l'idée de conscience environnementale tout en le poussant à faire des choix judicieux pour la préservation de son milieu de vie.</p>

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ► Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves forment un cercle et ils sont placés en position d'écoute sur le tapis où se déroule la causerie.
Matériel	Aucun.
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>Pour initier le projet de groupe, l'enseignant demande à son groupe s'ils ont une idée d'où provient le papier. Il les interroge en fonction de leurs intérêts et de leurs réponses par le biais de questions telles que : « Savez-vous d'où cela provient? », « Est-ce que c'est un objet qu'on peut retrouver dans la nature ou il doit être fabriqué? » afin de retracer la provenance de cet objet d'usage courant.</p> <p>Une fois que les élèves ont saisi que le papier découlait d'un processus de fabrication complexe, l'enseignant peut leur demander s'ils connaissent les matières premières (en spécifiant que ce sont des éléments de la nature) qui sont utilisées pour fabriquer le papier leur adressant cette question : « Quelles sont les deux choses essentielles dont on a besoin pour fabriquer le papier? » Après avoir obtenu la réponse du groupe, l'enseignant présente une écorce d'arbre et un pot rempli d'eau que les élèves peuvent manipuler.</p> <p>Pour clore la discussion, l'enseignant peut recueillir les propos des enfants pour qu'ils puissent produire des inférences en ce qui concerne la production de papier avant de leur annoncer qu'ils feront une sortie éducative chez Boréalys pour en apprendre davantage sur le sujet et susciter leur intérêt par rapport à la fabrication du papier.</p>
--------------------------	---

Réactivation des connaissances antérieures	<p>Pour favoriser l'engagement des élèves dans ce projet de groupe, la réactivation des connaissances antérieures peut être effectuée à partir de leur culture première en favorisant les questions qui partent de leurs expériences personnelles et de leur vécu, tel que le propose la démarche d'intervention de l'enseignant énoncée plus haut. Avec un tel contexte de réalisation, les témoignages de chaque enfant peuvent servir à rappeler que :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ le papier est un objet fabriqué; ➤ l'eau et le bois sont les deux principales ressources naturelles utilisées pour le produire; ➤ l'importance de recycler pour assurer un avenir viable à la planète.
---	--

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une écorce d'arbre. ➤ Un pot rempli d'eau.
Durée	± 30 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>Lors de la première phase du projet de groupe, l'élève participe à une causerie qui lui demandera de partager ses idées, ses connaissances et d'accueillir celles de ses pairs pour pouvoir se forger une idée juste en ce qui concerne la provenance du papier, sa fabrication et la possibilité de le récupérer. En prenant part activement à la causerie, il travaille ses perceptions, son jugement et l'expression de ses idées pour pouvoir réfléchir aux questions posées de façon convenable.</p>
--	--

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves forment un cercle et ils sont placés en position d'écoute sur le tapis où se déroule la causerie.
--------------------	--

Matériel et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Du papier sous diverses formes : un album de lecture pour enfant, un annuaire, des circulaires, une feuille de papier de couleur, du carton, du papier brouillon, une feuille de papier blanc et autres, le tout placé dans un contenant fermé (boîte de rangement). ➤ Une grosse boîte de carton qui servira de station de recyclage sur laquelle le symbole propre au recyclage aura été apposé préalablement.
Durée	<p>± 30 minutes pour le modelage. La chasse au papier recyclé sera une activité ponctuelle qui s'étalera à sur deux semaines. Une demi-journée pour la confection des blocs-notes.</p>

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none">➤ Comme la seconde partie du projet de groupe se déroulera pendant que les activités des élèves seront organisées sous le thème des pirates, l'enseignant avise les enfants qu'ils partiront à la chasse au papier recyclé, puisque le papier est un trésor qu'on doit garder précieusement et réutiliser autant que possible.➤ L'enseignant utilise les diverses formes de papier qu'il aura lui-même sélectionnées en ouvrant sa boîte de rangement et en les présentant une à une aux enfants pour que ces derniers puissent déterminer si la matière est recyclable ou non.➤ L'enseignant invite tous les élèves à devenir des recycleurs et à exercer collectivement la responsabilité de classe qui consiste à faire la cueillette et la gestion des matières recyclables. Il leur lance le défi de remplir la grosse boîte de carton (la station de recyclage prévue dans le matériel nécessaire) en une semaine en faisant le tour de toutes les classes de l'école et en apportant le papier à recycler qu'ils trouveront à la maison.➤ L'enseignant énonce le but de la cueillette du papier recyclé : concevoir des blocs-notes à partir du papier recyclé que les élèves auront rapporté à l'école.
Consignes	<p>L'approche de l'enseignant peut prendre l'orientation suivante : « Cette semaine, tous les petits mousses de la classe partiront à la chasse au papier recyclé. Tout le papier que tu vas ramasser à l'école ou chez toi à la maison se retrouvera dans cette énorme boîte, que nous garderons précieusement comme un trésor. Avec le papier que nous aurons récolté tous ensemble, nous allons créer des blocs-notes. »</p> <p>Pour que les enfants soient en mesure d'effectuer la collecte adéquatement, l'enseignant réalise une activité de modelage en leur dévoilant le contenu de sa boîte de rangement. Il demande aux élèves d'identifier chaque objet qu'il leur présente tout en les étalant devant lui. Par la suite, il demande au groupe de comparer tous les articles étalés afin d'identifier le trait commun (ils sont tous fabriqués de papier et on peut les recycler). Cette intervention peut être effectuée à l'aide de cette piste de questionnement : « Peux-tu trouver la ressemblance entre tous ces objets? »</p> <p>Une fois le modelage terminé, l'enseignant déclare ouverte la chasse au papier recyclé. Ensemble, ils partiront en exploration dans l'école pour faire une première cueillette. La cueillette se poursuivra périodiquement tout au long de la semaine.</p>
Durée	60 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	Au moment de la phase de réalisation, l'élève se met en action et adopte des comportements propices qui lui permettront de s'affirmer et de forger sa conscience environnementale. La diversité des tâches et des opérations qu'il aura à accomplir (cueillir, trier, rassembler et sélectionner le papier) pour mener cette partie du projet de groupe à terme nécessite chez lui un investissement corporel, sensoriel, moteur et cognitif. La chasse au papier recyclé est aussi une voie qui lui permet de faire valoir d'exercer son autonomie et son sens des responsabilités.
--	--

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

- ★ **La dernière phase du projet collectif, l'intégration, se déroule en deux parties :**
- **la confection des blocs-notes et une causerie servant à consolider les acquis des élèves suite à la réalisation du projet;**
 - **la visite et la participation aux activités du programme éducatif *Les petites pousses* (volet préscolaire) chez *Boréal*, centre d'histoire de l'industrie papetière.**

Voici les notes didactiques en lien avec la première partie de l'intégration, qui se déroule en classe.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves prennent place aux tables. Ils adoptent une position de travail.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La station collective pour le recyclage (boîte de carton) garnie de papier recyclé. ➤ Une agrafeuse.
Durée	10 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	Une fois la chasse au papier recyclé levée, l'enseignant invitera les élèves à réaliser des blocs-notes sur lesquels ils pourront dessiner ou écrire. L'enseignant réalise une activité de modelage pour présenter le mode d'assemblage du bloc-notes. C'est le dernier volet du projet de groupe avant la visite chez Boréal, le centre d'histoire de l'industrie papetière. La confection des blocs-notes sera suivie d'une causerie pendant laquelle l'enseignant pourra procéder à l'évaluation de la portée du projet chez les élèves.
Consignes	L'intervention de l'enseignant pourrait s'apparenter à ce type de déclaration : « Bravo les mousses! Tous ensemble, on a travaillé fort pour récolter un gros trésor. Grâce à tous nos efforts, on ramassé du papier recyclé. Tu sais que tu as posé un geste très important avec tes amis pour garder la Terre en bonne santé. Maintenant, je te propose de choisir des feuilles dans notre grande boîte, comme je vais le faire. Je

	place toutes les faces qui ne sont pas utilisées l'une par-dessus l'autre. Ensuite, tu lèves ta main et je vais passer à te voir pour agraffer comme ceci. » (La démonstration et le modelage se déroulent simultanément).
Durée	± 75 minutes pour le modelage, la confection des blocs-notes et la causerie. ± 3 h 30 (en excluant les déplacements occasionnés par l'aller et le retour) pour les activités du programme éducatif <i>Les petites pousses</i> (volet préscolaire) chez Boréal.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	Au moment de l'intégration, l'élève témoigne de sa conscience environnementale en posant un geste qui vise la sauvegarde de l'environnement et en précisant sa pensée quant à l'importance et à l'impact du recyclage pour la sauvegarde de la planète. Enfin, le groupe se consultera pour convenir de quelques actions individuelles que chaque élève pourrait entreprendre pour continuer à recycler le papier et d'autres types de matières résiduelles.
--	--

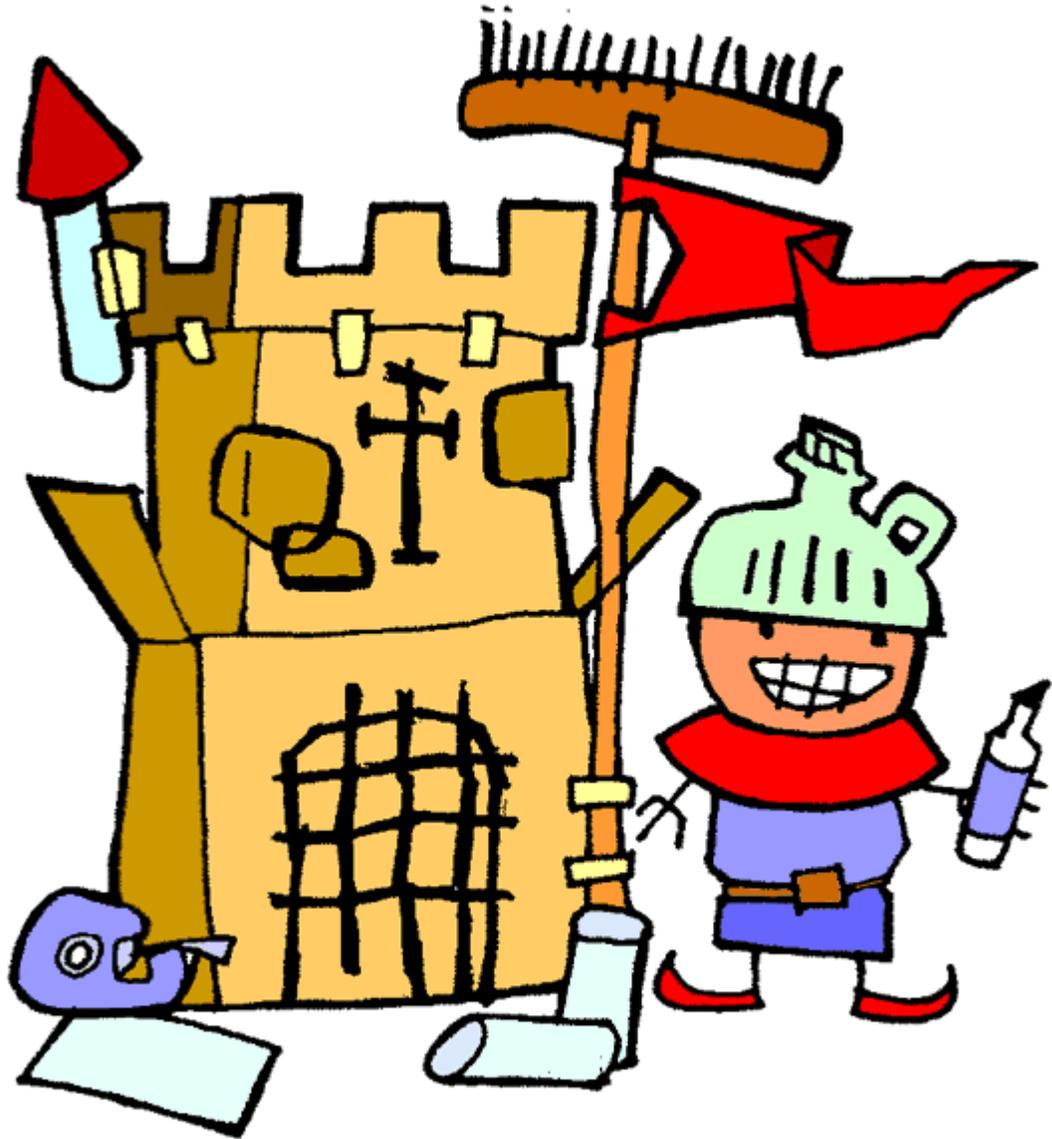
Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Pistes de questionnement (observation)	Voici quelques pistes de questionnement qui permet à l'enseignant à l'occasion d'une causerie pour évaluer la portée du projet chez les élèves suite à sa réalisation : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pourquoi est-ce important de recycler le papier? ➤ Comment peux-tu le réutiliser? ➤ Si tu vois quelqu'un qui gaspille du papier, que dois-tu faire? ➤ Quels autres moyens pourrais-tu envisager pour continuer à faire du recyclage chez toi? ➤ Mis à part le papier, que peut-on recycler?
Critères d'évaluation	<i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève fait plusieurs investigations et utilise les ressources de son environnement (enseignants, parents, élèves, ressources pédagogiques) pour trouver des réponses à ses questions. ➤ L'élève est capable de mesurer l'impact positif de ses actions sur l'environnement en effectuant des gestes concrets et exerçant sa pensée. ➤ L'élève a développé une attitude positive à l'égard du recyclage des matières résiduelles et démontre l'intention de perpétuer ces habitudes de vie au quotidien. Il comprend que le papier est un produit fabriqué ayant un grand potentiel de récupération. ➤ L'élève s'engage avec ténacité dans les multiples étapes du projet de groupe et démontre la volonté de le mener à terme en employant des stratégies variées qui l'encouragent à persévérer.

	<ul style="list-style-type: none">➤ L'élève participe à la vie de groupe en manifestant l'envie de coopérer avec ses pairs. Il s'implique activement à toutes les étapes du projet.
Les limites de cette activité	<ul style="list-style-type: none">➤ Le manque de collaboration des parents pour la cueillette de papier recyclé et lors de la sortie éducative chez Boréal.➤ L'élève éprouve de la difficulté à être autonome dans sa contribution personnelle au projet.➤ L'élève est peu motivé et peu intéressé à coopérer avec ses pairs pour viser la réussite de ce projet de groupe.➤ Le manque de fonds pour défrayer les coûts de la sortie éducative chez Boréal.➤ La proximité géographique de Boréal.

Planification d'une activité spéciale



Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)

RÉCIT préscolaire

*Conception
d'un drapeau collectif*

Planification d'une situation d'enseignement-apprentissage pour le préscolaire

Présentation de l'activité

Titre de l'activité	Niveau	Durée globale
<i>Notre drapeau!</i>	Préscolaire	± 45 minutes

Matériel requis	Intention pédagogique
<p>In grand morceau de tissu blanc (ex. :1m x 1m)</p> <p>In grand bâton (assez long pour apporter le drapeau)</p> <p>de la colle à tissu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De la peinture à l'acrylique ➤ Des brillants à coller ➤ 1 pinceau pour chaque enfant ➤ Des images de drapeaux ou un vrai modèle de drapeau 	Apprendre à travailler en équipe tout en affirmant ses goûts. Le but de cette activité est aussi de laisser aller sa créativité.
	Domaine de l'activité
	Non applicable
	Formule pédagogique
	Activité se réalisant de façon collective

Contexte de réalisation et préalables	L'activité nécessite seulement une belle ambiance de groupe. Les enfants doivent être en mesure de communiquer entre eux et doivent également avoir certaine capacité de motricité fine. Ce travail pourrait être fait dans la semaine sur les pirates ou pourrait être intégré à un projet sur les différents pays du monde et leur drapeau.
--	---

Liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

Compétence (s) de l'éducation préscolaire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 2 ▪ <i>Affirmer sa personnalité. (Développement affectif)</i> L'enfant apprend à se connaître et à construire son estime de soi. Il connaît ses forces et ses faiblesses. Ainsi, en peignant un dessin de son choix, il optera pour quelque chose qu'il est capable de faire. Il choisira également un dessin et des couleurs qu'il aime. ➤ Compétence 3 ▪ <i>Interagir de façon harmonieuse avec les autres. (Développement social)</i> Les jeunes doivent se respecter les uns les autres. Ils doivent comprendre que chaque personne est différente avec ses propres goûts, forces et faiblesses. Il faut également que ces enfants soit en mesure de coopérer entre eux afin de donner un beau résultat final au drapeau collectif. Chaque enfant doit comprendre que le drapeau n'est pas à lui seul mais bien à toute la classe. Chaque enfant a sa petite partie à peindre.
--	--

<p style="text-align: center;">Composantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compétence 2 ■ Affirmer sa personnalité. (Développement affectif) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions. <i>Exprimer de façon variée ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions.</i> L'enfant devra user de son imagination pour peindre un dessin de son choix. Il pourra s'inspirer de ses goûts, ses loisirs ou bien de ses coéquipiers (possibilité de s'entendre sur un dessin géant collectif). ➤ Développer sa confiance en soi. <i>Prendre conscience de ses forces et de ses limites. Faire valoir ses idées.</i> L'enfant doit être capable de s'affirmer quand il n'est pas d'accord. Il doit pouvoir faire valoir ses idées pour l'élaboration du drapeau. En partageant ses idées, il augmente sa confiance en lui. ➤ Compétence 3 ■ Interagir de façon harmonieuse avec les autres. (Développement social) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Collaborer avec les autres <i>Partager son matériel, ses idées et ses stratégies. Proposer son aide et encourager les autres. Coopérer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.</i> Pour pouvoir réaliser le projet, l'enfant doit s'ouvrir aux autres. Il doit autant partager son matériel que ses idées et ses commentaires. Tous les enfants doivent arriver à s'entendre sur la réalisation du drapeau. Ils peuvent décider de faire un grand dessin collectif avec un thème en particulier (les pirates par exemple) ou bien peindre chacun leur petit coin de tissu. L'important c'est qu'ils doivent arriver à un terrain d'entente. Tout se fait équipe.
<p style="text-align: center;">Savoirs essentiels</p>	<p><u>Stratégies motrices et psychomotrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.</i> <p><u>Stratégies affectives et sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Contrôler son impulsivité</i> ➤ <i>Se parler positivement</i> ➤ <i>Trouver des moyens de vaincre les difficultés et les conflits</i> <p><u>Stratégies cognitives et métacognitives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Organiser</i> ➤ <i>Planifier</i> ➤ <i>Produire des idées nouvelles</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Les actions de motricité fine (ex. : découper, tracer, coller)</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement affectif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Le portrait de soi (ex. : goûts, intérêts, qualités)</i> ➤ <i>Les gestes de responsabilité (ex. : transmettre un message, prendre soin du matériel)</i>

Domaine général de formation	<p>➤ Vivre-ensemble et citoyenneté <i>Axe de développement : engagement dans l'action dans un esprit de coopération et de solidarité</i></p> <p>L'enfant développe son esprit démocratique en faisant valoir ses idées et son expression à travers une œuvre collective et artistique.</p>
-------------------------------------	--

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ➤ Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves attendent en position d'écoute sur le tapis.
Matériel	➤ Des images de drapeaux ou un vrai drapeau
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>Les enfants sont dans la semaine du thème des pirates et ils ont présentement atteint l'île. « Maintenant que nous avons atteint l'île, nous devons nous identifier à celle-ci. Nous devons faire notre propre drapeau de pirates. Êtes-vous motivés à m'aider à fabriquer notre drapeau. Tous ensemble, nous allons réaliser le plus beau des drapeaux de pirates ».</p> <p>Pour motiver davantage les enfants, l'enseignant peut montrer des exemples de drapeau. Il peut leur dire que le drapeau sera ensuite afficher dans la classe ou même sur la porte d'entrée.</p>
Réactivation des connaissances antérieures	<p>L'enseignant peut se renseigner sur la connaissance des jeunes au sujet des drapeaux. Savent-ils à quoi sert un drapeau? Ont-ils déjà vu un drapeau en personne? Ainsi, cela permettra à tous les enfants de se rafraîchir la mémoire ou bien de savoir tout simplement à quoi servent ces grandes toiles.</p> <p>Après le petit rappel, l'enseignant leur explique qu'ils devront tous travailler ensemble en coopérant les uns avec les autres. Ils auront également à faire des choix en équipe.</p> <p><i>★ Pour sensibiliser les élèves au respect des autres, l'enseignant peut faire un mini rappel sur les bonnes façons de se parler entre amis, l'importance d'écouter et de respecter les idées des autres.</i></p>

Matériel	➤ Des images de drapeaux ou un vrai drapeau
Durée	5 minutes.

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	Les élèves doivent écouter et s'intéresser au sujet que l'enseignant leur propose.
--	--

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves se retrouvent encore sur le tapis et ils sont prêts à fabriquer leur drapeau.
Matériel	Chaque enfant a son propre pinceau, et le matériel suivant est commun : ➤ Un grand morceau de tissu (environ 1 m x 1 m) ➤ Un grand bâton pour supporter le drapeau ➤ De la colle à tissu ➤ De la peinture acrylique de plusieurs couleurs ➤ Des brillants à coller
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant demande à tous les élèves qui participent à l'activité d'être à l'écoute des explications. ➤ Pendant le déroulement de l'atelier, l'enseignant pourra circuler et les aider à trouver un chemin d'entente. ➤ L'enseignant peut également les diriger vers de nouvelles idées. Leur ouvrir leur esprit imaginaire. Les motiver à user de leur créativité. ➤ L'enseignant est aussi là pour mettre les élèves dans l'ambiance de leur mission de pirates. Elle leur rappelle que le drapeau servira à les représenter sur l'île qu'ils ont trouvée. <p><i>★ Une fois le drapeau tout décoré, l'enseignant peut faire un pli de couture sur le côté du drapeau. Il colle ensuite le pli avec de la colle à tissu. Par la suite, il peut insérer le bâton dans le trou que le pli aura donné.</i></p>
----------------------	---

Consignes	L'enseignant aide les élèves en les guidant : « À quoi vous voulez que votre drapeau ressemble? Discutez entre vous pour décider du concept de votre œuvre. Écoutez les idées de chacun des amis. Une fois que votre idée est en place, vous pouvez utiliser toutes les couleurs de peinture qu'il y a, à votre disposition. Vous pouvez même faire des mélanges de couleurs comme nous avons vu la semaine passée. Vous pouvez également rajouter des brillants sur le tissu. Amusez-vous et surtout écoutez les amis qui veulent dire leurs opinions. »
Durée	30 minutes

Rôle de l'élève (actions et réflexions)	Tous ensemble, les enfants doivent s'entraider. Ils doivent dire leurs idées et écouter celles des autres amis. Ils doivent également être capables de gérer les conflits et de trouver des solutions aux problèmes. Pendant l'activité, les jeunes auront la chance d'affirmer leur personnalité en choisissant et en appliquant la peinture de leur choix.
--	---

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	★ <i>L'intégration peut se dérouler tout de suite après l'activité ou à un autre moment de la journée (tout dépend du temps restant)</i> Les enfants sont assis en rond en position d'écoute au sol.
Matériel	➤ Le drapeau terminé et assemblé au bâton
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	Pour pouvoir mieux admirer et discuter du drapeau, l'enseignant a préalablement installé le drapeau dans la classe. Sous forme d'une causerie, l'enseignant invite les enfants à parler de leur expérience d'équipe.
Consignes	« Un élève à la fois, dis-moi à quoi ressemble ton drapeau. Dis-moi quelle partie tu as peinturé et pourquoi tu l'as fait de cette façon. As-tu apprécié ton activité? Serais-tu intéressé à faire un deuxième drapeau? Penses-tu que ce drapeau représente bien la classe pour le mettre sur notre île? »
Durée	15 minutes.

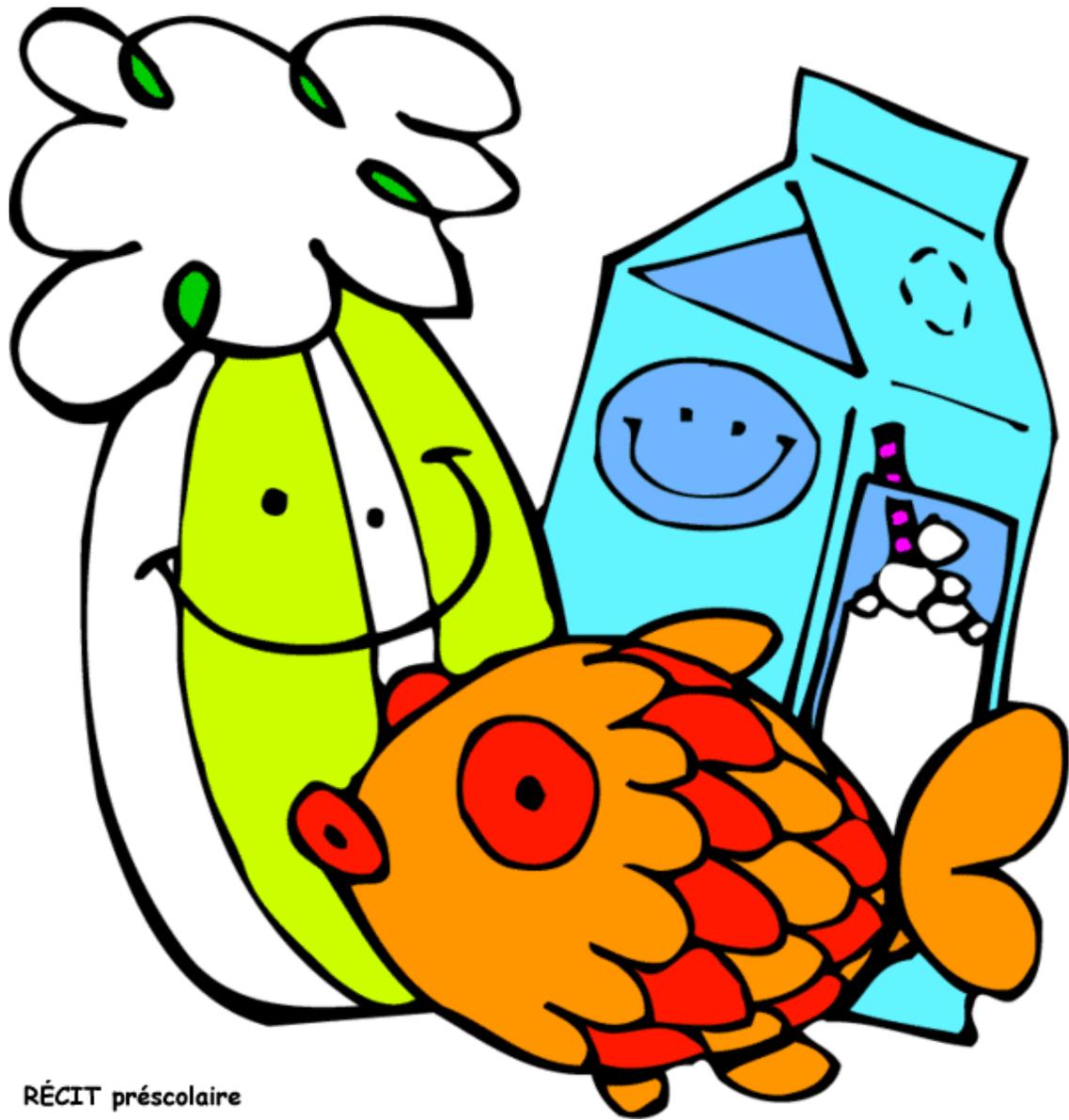
Rôle de l'élève (actions et réflexions)	L'élève doit tout simplement parler de son expérience. Ce qu'il a aimé versus ce qu'il a moins aimé. Il doit parler du drapeau. Selon lui, pourquoi le drapeau représente la classe? Est-il fier d'afficher le drapeau dans la classe?
--	--

Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Pistes de questionnement (observation)	Voici quelques idées de questions que l'enseignant pourra poser à l'enfant lors de l'observation ou durant l'intégration : <ul style="list-style-type: none"> ➤ As-tu eu des difficultés à faire ce drapeau? ➤ As-tu vécu un conflit avec des amis? ➤ Comment as-tu gérer le conflit? ➤ As-tu écouté les idées de tous les amis? ➤ As-tu pris la parole pour donner ton opinion? ➤ As-tu respecté le tour de parole? ➤ As-tu affirmé tes goûts en appliquant cette peinture?
Critères d'évaluation	<i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève a de la facilité à interagir avec les autres. ➤ Il est capable de respecter le tour de parole et il écoute attentivement. ➤ L'élève partage son matériel avec les amis de la classe. ➤ Il réussit à gérer les conflits. ➤ L'élève s'affirme en donnant ses idées, ses goûts.
Les limites de cette activité	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un enfant pourrait avoir de la difficulté avec le partage et le travail d'équipe. ➤ Un enfant pourrait avoir de la misère à manipuler le pinceau.
Variantes possibles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La classe aurait pu être divisée en plusieurs groupes et chaque équipe aurait a représenté un drapeau quelconque que les autres auraient à deviner (avec les exemples bien sûr).

Planification d'une activité scientifique



Source de l'image: Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire (<http://recitpresco.qc.ca>)

RÉCIT préscolaire

*Fabrication d'un fromage à la crème
maison*

Composantes

➤ **Compétence 1 ■ Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur (développement psychomoteur)**

➤ **Élargir son répertoire d'actions**

Expérimenter des actions de motricité globale et de motricité fine. Porter attention à ses réactions sensorielles et corporelles.

L'enfant devra toucher des textures qui lui sont peut-être inconnues. Il devra goûter à un fromage fait maison et qui sort de l'ordinaire. Il aura également à manipuler plusieurs éléments et effectuer diverses actions.

➤ **Adapter ses actions aux exigences de l'environnement.**

Utiliser des outils et du matériel avec une intention explicite.

Durant la préparation, tous les enfants auront à utiliser les bons outils qui vont avec chaque étape différente. Ils devront comprendre la nécessité de ceux-ci ainsi que leur utilisation adéquate.

➤ **Compétence 5 ■ Construire sa compréhension du monde (développement cognitif)**

➤ **Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie.**

Faire des liens avec son quotidien.

Le sujet peut être abordé avec le lait. Tous les enfants connaissent le lait. D'où vient le lait dans ton bol de céréales? Vient-il de l'épicerie ou de plus loin encore? Ensuite, on peut demander aux enfants s'ils connaissent d'autres produits laitiers. Ainsi, avant même de commencer l'activité, l'enfant sera en mesure de faire des liens avec ce dont il l'entoure et ce qu'il mange tous les jours. C'est également un bon moyen pour les sensibiliser étant donné que c'est un sujet qui les touche.

➤ **Exercer sa pensée dans différents contextes.**

Poser des questions et associer des idées. Anticiper et vérifier ses prédictions.

Durant l'attente de 12 heures, l'enfant pourra anticiper le résultat. Il pourra imaginer ce qu'il va se passer et le lendemain de l'expérience il pourra constater le résultat. C'est une sorte d'éveil à la démarche scientifique.

Savoirs essentiels	<p><u>Stratégies motrices et psychomotrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Découvrir ses potentialités sensorielles</i> <p><u>Stratégies cognitives et métacognitives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Observer</i> ➤ <i>Explorer</i> ➤ <i>Expérimenter</i> ➤ <i>Comparer</i> ➤ <i>Questionner et se questionner</i> ➤ <i>Anticiper</i> ➤ <i>Vérifier</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Les cinq sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe); les caractéristiques qui y sont associées (ex. : salé, rugueux); leurs fonctions (ex. : sentir, toucher)</i> ➤ <i>Les actions de motricité fine (ex. : découper, plier, verser)</i> ➤ <i>Les besoins physiques (ex. : se nourrir)</i> <p><u>Connaissances se rapportant au développement cognitif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>La science et la technologie : la recherche d'explications et de conséquences en rapport avec des matières (ex. : le lait, le fromage)</i>
---------------------------	---

Domaine général de formation	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Santé et bien-être <p><i>Axe de développement : conscience de soi et de ses besoins fondamentaux : besoins physiques.</i></p> <p>L'enfant apprend que c'est important et primordial de se nourrir.</p>
-------------------------------------	---

Étapes de la démarche pédagogique

Phase I ➤ Préparation

Motivation des élèves par une mise en situation pertinente – Présentation du sens de l'activité (sens, utilité, défi) – Activation des connaissances antérieures.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves attendent les explications en position d'écoute à leur bureau. Les bureaux sont divisés en 3 parties pour former 3 groupes de fabrication du fromage.
Matériel	➤ La recette du fromage avec les images comme démonstration (annexe)
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en situation	<p>Les enfants sont dans la semaine du thème des pirates et ils ont présentement atteint l'île. Toutefois, en chemin, le bateau à chavirer et toutes les réserves de nourriture ont disparu. « Pour que nous puissions survivre sur cette île, il va falloir se trouver quelque chose à manger. Math le pirate m'a chuchoté à l'oreille qu'il avait trouvé une grosse marmite de yogourt dans la forêt. Pensez-vous que nous pouvons nous en servir pour nous faire à manger? Moi j'ai une idée à vous proposer. J'ai entendu l'autre jour que nous pouvions fabriquer du fromage avec le yogourt. Êtes-vous prêts les amis? Voulez-vous aider votre équipage à faire du fromage pour que tout le monde puisse se nourrir? »</p>
Réactivation des connaissances antérieures	<p>Pour s'assurer que les enfants seront capables de bien comprendre le but de l'activité, l'enseignant peut d'abord faire un rappel sur les produits laitiers et leur provenance. Il peut leur rappeler que tous les produits laitiers sont faits à base de lait. Ainsi, il pourra leur faire comprendre que le yogourt contient de l'eau. « Comme de la magie, l'eau s'évapore du yogourt et celui-ci commence à durcir et devient du fromage ». Toutefois, ce ne sera pas un fromage dur comme le cheddar à la maison. « Connaissez-vous du fromage plus mou? Avez-vous déjà mangé du fromage à tartiner sur des petits biscuits? »</p> <p>Après le petit rappel, l'enseignant explique tranquillement chaque étape que les enfants devront suivre. Il leur présente également le matériel et les ingrédients nécessaires.</p> <p><i>★ Pour aider les élèves, la recette pourrait être imprimée plus d'une fois pour qu'ils puissent regarder les images.</i></p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none">➤ Un exemplaire ou plus de la recette de fromage à la crème (annexe)➤ Tout le matériel et les ingrédients nécessaires énoncés ci-dessus. (chaque équipe a son fromage à fabriquer)
Durée	5 minutes.
Rôle de l'élève (actions et réflexions)	<p>Les élèves doivent écouter attentivement les directives de l'enseignant. Ils peuvent également regarder les images pour mieux comprendre les étapes. De plus, ils doivent être en mesure de poser des questions s'ils ne comprennent pas bien.</p>

Phase II ➤ Réalisation

Choix des stratégies et des interventions pour faciliter le développement en fonction des compétences et en précisant comment ces stratégies vont le permettre.

INTERVENTION INDIRECTE

Aménagement	Les élèves sont en équipe et peuvent commencer leur activité.
Matériel	<p>Chaque équipe a comme matériel et ingrédients :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 500 ml de yogourt nature LIBERTÉ ➤ 2 épaisseurs de coton à fromage (30x30 cm) ➤ 1 broche à tricoter ➤ 1 paire de ciseaux ➤ 1 cuillère à soupe
Durée	5 minutes.

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant demande à tous les élèves qui participent à l'activité d'être à l'écoute des explications. ➤ Pendant le déroulement de l'atelier, l'enseignant pourra circuler et aider les enfants à manipuler les ingrédients ou bien à comprendre le processus qui va se passer. ➤ L'enseignant peut également poser des questions sur ce qu'ils pensent qui va arriver par la suite. ➤ Aussi, il peut demander à certains élèves de nommer les étapes qu'ils entreprennent. <p><i>(De plus, l'enseignante pourrait effectuer l'activité avec l'aide de parents bénévoles pour aider les jeunes à effectuer les étapes plus difficiles.)</i></p>
Consignes	<p>L'enseignant aide les élèves en leur disant au fur et à mesure quoi faire.</p> <p>« Pour commencer, tu dois couper 2 morceaux de coton comme celui-ci (il lui montre un exemple préalablement découpé). Ensuite, tu peux mettre les morceaux un par-dessus l'autre. En t'aidant d'un autre coéquipier, tu dois mettre ton yogourt dans ton baluchon et au-dessus de ton sceau de plastique. Une fois que tout ton yogourt est rendu dans le baluchon, tu dois faire un nœud. Un autre de tes camarades peut maintenant mettre la broche à tricoter dans le nœud ». Après ces étapes, un adulte peut aider l'équipe à faire tenir le baluchon au-dessus du sceau de plastique. « Nous devons maintenant attendre 12 heures pour que l'eau du yogourt s'écoule et pour enfin avoir du fromage ».</p>
Durée	± 25 minutes

<p>Rôle de l'élève (actions et réflexions)</p>	<p>En équipe de 5 (tout dépend du nombre d'élèves dans la classe), les enfants doivent s'entraider afin de créer leur petit baluchon qui leur permettra d'avoir du fromage à la crème. Ils doivent suivre les indications sur les images tout en écoutant l'enseignant. En équipe, les jeunes peuvent également réfléchir et anticiper le résultat.</p> <p>Pendant l'activité, l'enfant sera en mesure de voir un processus dans lequel une transformation de matière s'impose. Il pourra remarquer que le lendemain la texture a changé. De plus, il aura expérimenté plusieurs facettes, peut-être inconnues, de sa motricité fine et globale.</p>
---	--

Phase III ➤ Intégration

Intégration en lien avec l'intention pédagogique et le développement des compétences.

INTERVENTION INDIRECTE

<p>Aménagement</p>	<p>★ <i>L'intégration se déroulera le lendemain de l'activité, à la collation, étant donné que le fromage sera enfin prêt.</i></p> <p>Les enfants sont assis à leur bureau, en équipe, et attendent de finir leur fromage.</p>
<p>Matériel</p>	<p>Chaque équipe a comme matériel et ingrédients :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La recette en illustration ➤ Une paire de ciseaux ➤ Un fouet ➤ Des fines herbes, ou du sirop d'érable ou des canneberges ou du poivre (selon leur goût)
<p>Durée</p>	<p>5 à 10 minutes.</p>

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

<p>Mise en train</p>	<p>Les enfants se retrouvent encore une fois en équipe et doivent terminer leur fromage pour enfin le déguster. Ils doivent couper leur baluchon et mélanger les ingrédients choisis à leur fromage à la crème.</p>
<p>Consignes</p>	<p>« Tu es maintenant prêt à sortir ton fromage et à le déguster. Pour ce faire, tu dois couper le baluchon juste en dessous du nœud et sortir le fromage du coton. Ensuite, tu prends ton fouet et tu mélanges tranquillement avec les ingrédients choisis ». Une fois que le mélange est fait, les enfants peuvent goûter à leur fromage maison et le tartiner sur du pain (préalablement apporté par l'enseignant).</p>
<p>Durée</p>	<p>20 minutes.</p>

<p>Rôle de l'élève (actions et réflexions)</p>	<p>Tous les élèves doivent participer à cette dernière étape. Ils doivent prendre soin de bien suivre les démarches pour pouvoir ensuite se régaler. À cette étape, les jeunes sont en mesure de constater que le yogourt a changé de texture. Ils peuvent comprendre davantage ce qu'ils avaient anticipé.</p>
---	---

Pistes d'observation et d'évaluation

INTERVENTION DIRECTE DE LA PART DE L'ENSEIGNANT (PAROLES ET GESTES)

<p>Pistes de questionnement (observation)</p>	<p>Voici quelques idées de questions que l'enseignant pourra poser à l'enfant lors de l'observation ou durant l'intégration :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comment as-tu trouvé ton expérience? ➤ Savais-tu que du yogourt pouvait devenir du fromage? ➤ Es-tu capable de me dire d'où vient le lait? ➤ As-tu trouvé ça difficile de manipuler les outils pour fabriquer le fromage? ➤ As-tu réussi à prédire ce qui allait arriver à ton yogourt? ➤ Serais-tu capable de me réexpliquer pourquoi le yogourt devient plus dur. ➤ Nomme-moi quelque chose, autre que du fromage, qui contient des produits laitiers?
<p>Critères d'évaluation</p>	<p><i>Pistes d'observation pour l'enseignant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève se pose des questions et est intéressé à apprendre ➤ Il démontre une certaine curiosité en anticipant le résultat final. ➤ L'élève suit les consignes et écoute attentivement. ➤ Il pose des questions pour mieux comprendre. ➤ Il exerce les manipulations avec une bonne motricité globale. ➤ Il utilise les outils adéquatement. ➤ L'enfant adapte ses mouvements en fonction de l'environnement.
<p>Les limites de cette activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un enfant pourrait être allergique aux produits laitiers. ➤ Si on utilise une marque bon marché, peut-être que le yogourt ne figera pas. ➤ L'indisponibilité du yogourt LIBERTÉ
<p>Variantes possibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant pourrait lui-même mettre les saveurs dans les fromages à la crème et les enfants auraient à deviner. ➤ Il pourrait y avoir une comparaison de plusieurs sortes de fromage. Les enfants pourraient faire la différence entre un fromage à pâte molle et un fromage plus ferme.

Annexe D



Documents reproductibles

Fromage à la crème maison

Mon cartable.ca – 2011 – Roxanne Turcotte

Donne 50g de fromage pour 500ml de yogourt (ratio de 1 pour 10)



Ingrédients :

- 500ml de yogourt nature LIBERTÉ
- 2 épaisseurs de coton à fromage
- 1 paire de ciseaux
- Un fouet
- Une cuillère à soupe
- Un sceau de plastique de grosseur moyenne
- Une broche à tricoter
- Du poivre, des fines herbes, des canneberges ou tout ce qui pourrait être ajouté au fromage.



Prendre le coton à fromage et découper 2 carrés ayant une dimension de 30cm par 30cm.



Juxtaposer les 2 carrés de coton à fromage pour obtenir un baluchon de 2 épaisseurs.

Photos – Mathieu Hardy



Recouvrir l'ouverture du sceau à l'aide de la double épaisseur de coton à fromage. À l'aide d'une cuillère, déposer le yogourt sur le baluchon pendant qu'une autre personne tient le coton à fromage en place.



Une fois que le yogourt a été complètement transvidé dans le baluchon, faire un nœud.



Mettre la broche à tricoter au centre du nœud et déposer le baluchon sur le rebord du sceau pour qu'il tienne en place. Pour solidifier le tout, vous pouvez utiliser une pince au besoin.

Photos – Mathieu Hardy



Laisser reposer pendant 12 heures, à température ambiante, pour que l'eau puisse complètement s'écouler.



Enlever la broche à tricoter et couper le baluchon à l'ouverture.

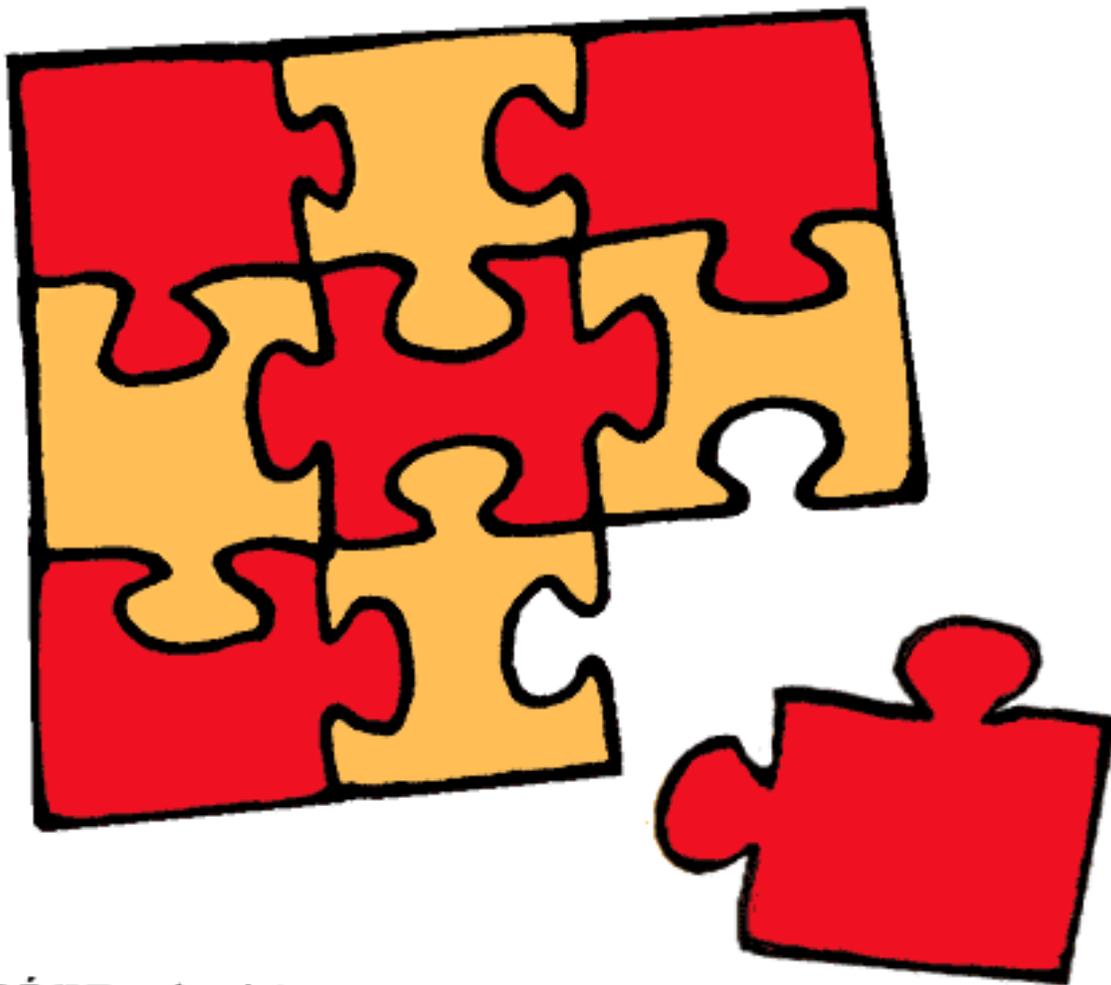


Retirer le fromage du baluchon et fouetter légèrement. Aromatiser selon vos goûts.

Déguster

Photos – Mathieu Hardy

L'organisation du temps dans ma classe de préscolaire



RÉCIT préscolaire

*Horaire type d'une journée au préscolaire
Planification élaborée d'une journée*

Horaire type d'une journée au préscolaire

Voici l'horaire sur lequel se base les activités quotidiennes de notre classe de préscolaire.

Matinée

8 h 15	Entrée des enfants (Sac, collation, agenda, pochette)
8 h 20	Routine du matin (bonjour, chef, calendrier, jour 100, horaire, message du jour, causerie, chanson)
8 h 45	Ateliers et/ou activité d'apprentissage et/ou jeu de groupe
9 h 15	Collation
9 h 30	Jeux libres
10 h 10	L'heure du conte
10 h 42	Départ pour le dîner (service de garde de l'école)

Après-midi

13 h 00	Bonjour, jeux extérieurs
13 h 45	Sieste
14 h 05	Collation
14 h 20	Ateliers et/ou activité d'apprentissage et/ou jeu de groupe
15 h 00	Remise des agendas et des pochettes
15 h 15	Départ

Planification élaborée d'une journée au préscolaire

La planification élaborée d'une journée complète dans une classe de préscolaire est divisée en deux blocs, la matinée et l'après-midi, eux-mêmes divisés en plusieurs périodes. Les heures indiquées dans la colonne de gauche constituent des repères importants, mais il importe que la dynamique de classe puisse suivre son cours harmonieusement dans l'optique du bien-être de l'ensemble des élèves. En ce sens, il importe de respecter le cours de cette planification pour le bon déroulement des apprentissages dans la mesure où la spontanéité et le respect des besoins des élèves sont considérés.

Mardi 21 juin 2011

Bienvenue dans la classe de préscolaire de Madame Roxanne et Monsieur Mathieu!

École Mont-Soleil - groupe 002

7 h 45	Arrivée de l'enseignant en classe
	À son arrivée en classe, l'enseignant s'assure que l'environnement est propre, sécuritaire et que tous les coins de la classe sont bien aménagés et prêts à recevoir les élèves. Il s'assure également que tout le matériel didactique qu'il utilisera au cours de la journée est à sa portée et prêt à être utilisé. Au besoin, il complètera ses préparatifs. Enfin, quelques minutes avant d'accueillir ses élèves, il s'assure qu'il dispose de tous les documents administratifs (absences, dîners, suivi au niveau du transport des élèves, etc.) qu'il devra compléter lors de l'entrée des élèves. Des enfants peuvent arriver en voiture accompagnés de leurs parents, mais ils se rendent majoritairement tous à l'école à bord de leur autobus.

Matinée

8 h 15	Entrée des enfants (Sac, collation, agenda, pochette facteur)
	Vers 8 h 10, l'enseignant se place à l'entrée de la classe pour superviser les enfants lorsqu'ils enlèvent leurs vêtements extérieurs et qu'ils mettent leurs espadrilles d'intérieur. Il viendra en aide à ceux qui en ont besoin. Il salue chaque élève distinctivement en le regardant et en lui adressant la parole. C'est également à ce moment qu'il invite les enfants à entreprendre leur routine personnelle. Il peut référer ceux qui sont égarés aux affiches qui se trouvent sur côté gauche de la porte (Annexe E) La routine se détaille ainsi : <ul style="list-style-type: none">➤ Ranger sa collation dans son panier;➤ Défaire et ranger son sac sur son crochet;➤ Déposer son agenda et sa pochette facteur sur le bureau de l'enseignant.➤ S'asseoir à sa place aux tables et compléter une activité calme jusqu'au moment où l'ensemble des élèves aura finalisé l'exécution de la routine. (Les élèves utilisent le matériel que l'enseignant met à leur disposition). ★ <i>Comme nous travaillons le thème des pirates cette semaine, remettre aux élèves les photocopies du dessin (Annexe E). Ils peuvent utiliser les crayons de leur choix pour effectuer le coloriage.</i>

Routine du matin (bonjour, chef, calendrier, jour 100, horaire, message du jour, causerie, chanson)

Une fois que tous les enfants ont complété la routine qui suit leur accueil, l'enseignant les invite à ranger les tables et à aller s'asseoir sur le tapis pour prendre part à la routine du matin. Ils sont placés en position d'écoute sur le tapis. Voici une description succincte des activités entourant la causerie :

- **Bonjour :** Pour la première fois de la journée, l'enseignant s'adresse formellement à l'ensemble du groupe en les saluant avec entrain tout en souriant. C'est à ce moment que l'enseignant complète les documents administratifs. Il demande aux élèves d'identifier les absents s'il y a lieu. Il s'adresse à eux tour à tour pour vérifier s'ils prennent le repas offert par le service de garde ou s'ils ont apporté leur dîner.
- **Chef :** Tel que le désigne l'outil de gestion situé à proximité du lieu de rassemblement, le chef du jour est **Chloé**. L'enseignant le mentionne à l'ensemble du groupe et l'invite à se lever pour procéder à la mise à jour du calendrier de la classe. Chloé doit, avec l'aide de ses pairs, déterminer la météo du jour et placer l'icône convenable dans la case de la journée et compter les chiffres jusqu'à 21 sur le calendrier. Finalement, Chloé annonce la date du jour à l'ensemble de la classe à l'aide de la formule suivante : « Aujourd'hui, nous sommes le mardi 21 juin 2011. » L'enseignant invite les élèves à répéter la date tous ensemble. En faisant référence à l'outil de gestion des saisons, il indique aux enfants que le 21 juin est la date qui marque le début de l'été et qu'il ne reste qu'une seule journée de classe avant les vacances. C'est aussi à ce moment que l'anniversaire de **Zoé**, qui a 6 ans aujourd'hui, sera souligné. Tous les élèves de la classe chantent pour elle.
- **Jour 100 :** Comme nous avons atteint le jour 100, les élèves comptent jusqu'à 100 tous en cœur pour pratiquer la comptine des nombres naturels. L'enseignant pointe les nombres en simultanée sur la droite numérique située sous le tableau.
- **Horaire de la journée :** L'enseignant présente les activités de la journée (celles qui font l'objet de la présente planification détaillée) à l'aide des pictogrammes qui sont épinglés sur le tableau. Il rappelle aussi aux élèves qu'ils travaillent le thème des pirates cette semaine. Lors de la présentation, demandez aux élèves d'anticiper les activités en leur posant des questions et en faisant des devinettes, dans le but de susciter leur intérêt. Prenez le soin d'expliquer clairement chacune des activités au programme par la suite.
- **Message du jour :** L'enseignant invite les enfants à lire lentement le message du jour tous ensemble. Ils les accompagnent en lisant avec eux et il prend le soin de pointer chacun des mots du message avec son doigt et prend soin de décomposer chacun d'eux à partir des syllabes orales. L'enseignant peut demander aux élèves s'ils reconnaissent des mots, des sons et des syllabes dans le message. Si c'est le cas, il les identifie à l'aide d'une marque sur le tableau.

8 h 20

Le message du jour est le suivant :

Bonjour mon petit mousse,

Nous partons bientôt en voyage sur une île parce que des pirates s'approchent. Connais-tu un pirate? As-tu déjà fait un voyage en bateau?

Bonne journée,

Madame Roxanne et Monsieur Mathieu

- **Causerie :** Pour favoriser le développement de l'oral réflexif, l'enseignant initie la causerie en faisant un lien avec les questions posées aux élèves dans le message du jour. Après avoir mentionné que nous poursuivons notre travail sur le thème des pirates au cours de la journée, il les invitera à prendre la parole en leur demandant d'abord s'ils connaissent un ou des pirates. En ce sens, ils pourraient élaborer sur les caractéristiques physiques et la personnalité d'un pirate en comparant les personnages connus. Au fil des réponses que donneront les élèves, il interviendra pour guider la discussion afin de leur faire comprendre que les pirates voyagent sur de gros bateaux. Pour faire un lien avec leurs expériences personnelles, il serait bénéfique de terminer la discussion en leur demandant s'ils ont déjà voyagé sur un bateau comme le font les pirates. Enfin, pour assurer une continuité avec les activités de la journée, l'enseignant peut clore la causerie en mentionnant aux élèves que plus tard dans la matinée, ils feront la lecture d'une histoire dans laquelle un petit mousse comme eux voyage sur un bateau de pirate.
- **Comptine :** Voir la comptine à réciter avec les enfants pour clore la routine du matin (Annexe E). Elle peut être chantée sur le thème de *Le bon roi Dagobert*.

★ Au terme de la causerie, l'enseignant demande à **Xavier**, le messenger de la classe, de se rendre au secrétariat de l'école pour aller remettre les documents administratifs à la secrétaire.

Ateliers et/ou activité d'apprentissage et/ou jeu de groupe

8 h 45

Activité de français (conscience phonologique) – *Rimons avec Simon le Poisson!*
Voir la planification de la situation d'enseignement-apprentissage
Réaliser les phases I et II.

Collation

9 h 15

À l'heure de la collation, les élèves font le relais au lavabo de la classe pour se laver les mains. Pendant ce temps, l'enseignant et **Loïc**, le nettoyeur, procèdent ensemble au nettoyage des tables. Par la suite, ils vont chercher leur collation dans leur panier et regagnent leur place aux tables. Pendant que les élèves consomment leur goûter, l'enseignant les interroge pour connaître leur choix et valider s'il s'agit d'une collation santé. Pour chaque collation saine, l'enseignant dépose une bille dans la jarre. Lorsque la majorité des enfants ont terminé de consommer leur collation, ils rangent leurs effets dans leur panier, nettoient les surfaces. Avant de passer à la période des jeux libres, l'enseignant accompagne son groupe jusqu'aux toilettes situées au premier étage de l'école. Le chef (**Chloé**) occupe la première place dans le rang.

9 h 30	Jeux libres
	<p>Voici les coins ouverts pour les jeux libres aujourd'hui :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Coin maison (3 élèves à la fois) ➤ Coin lecture (4 élèves à la fois) ➤ Coin du bac à eau (2 élèves à la fois) ➤ Coin blocs (4 élèves à la fois) ➤ Coin jeux de tables (6 élèves à la fois) ➤ Coin dessin (3 élèves à la fois) <p>★ Pendant la période des jeux libres, chaque élève choisit le coin dans lequel il veut jouer. Ses déplacements sont par contre réglementés par l'outil de gestion des coins. Il doit utiliser son pictogramme pour marquer sa présence dans un coin et y jouer que si le nombre de places allouées n'est pas occupé. Les élèves agissent librement dans chacune des zones de jeux et ils y utilisent le matériel désiré. Pendant la période des jeux libres, l'enseignant observe les élèves et intervient auprès d'eux en leur posant des questions pour leur permettre de progresser.</p>
10 h 10	L'heure du conte
	<p>Tel qu'annoncé lors de la causerie du matin, l'enseignant présentera l'histoire <i>J'aime mon papa pirate</i>. L'heure du conte se déroule dans le coin lecture. Tous les enfants prennent place sur le tapis qui s'y retrouve. Pour tous les détails concernant l'histoire, consultez le résumé placé en annexe. Avant d'amorcer la lecture du conte, l'enseignant peut présenter la couverture de l'album aux enfants et leur demander de produire une ou des inférences à partir du titre ou de l'image qu'on y retrouve. Pendant la lecture, on peut demander aux enfants à quelques occasions s'ils ont déjà vécu une situation similaire à celle du petit mousse en vedette dans l'histoire pour les amener à faire des liens avec leur vécu personnel. Au terme du récit, l'enseignant peut intervenir pour les amener à confirmer ou infirmer les prédictions et les inférences faites au début de l'histoire. Si le temps le permet, l'enseignant peut aussi demander aux enfants d'imager d'autres pistes pour modifier le dénouement de l'histoire.</p>
10 h 42	Départ pour le dîner (service de garde de l'école)
	<p>Vers 10 h 37, l'heure du conte prend fin. À ce moment, l'enseignant invite tous les élèves de la classe à se lever. Il invite les élèves qui doivent récupérer leur boîte à goûter à le faire et il leur demande de venir rejoindre les autres qui se mettent en rang à l'entrée de la classe et qui attendent la venue de l'éducatrice du service de garde qui passera les chercher à 10 h 42. Le chef (Chloé) occupe la première place dans le rang.</p>

★ Entre 10 h 42 et 13 h 00, une période de travail consacrée à la préparation et à la planification pendant laquelle il vérifie la pochette facteur et l'agenda de chaque élève figure à l'horaire de l'enseignant. Il fera le suivi pour le transport des élèves à la fin de la journée et il effectuera les interventions nécessaires au niveau de la communication parents-enseignant, soit par le biais de

rencontres, discussions téléphoniques ou par des notes à l'agenda. Il profite aussi d'une pause d'une heure pour le repas du midi.

Après-midi

13 h 00	Bonjour, jeux extérieurs
	Vers 12 h 55, l'enseignant se rend à l'extérieur, dans la cour de récréation, quelques minutes avant la fin de la récréation du midi. Il retrouve ses élèves. Il les supervisera dans la zone réservée au premier cycle (ces jeux sont situés à proximité de la porte arrière qui donne accès à la cour). En cas de pluie, les élèves demeurent en classe et une période de jeux libres a lieu selon les mêmes indications que dans la matinée (cf. case horaire de 9 h 30).
13 h 45	Sieste / Période de relaxation
	Les élèves vont récupérer un tapis de relaxation dans l'armoire située à gauche du tableau et se dispersent dans la classe pour la sieste. Pour s'apaiser au cours des 5 premières minutes, ils peuvent recouvrir leur visage d'un mouchoir et souffler dessus pour le faire monter dans les airs. Par la suite, on les invite à fermer les yeux et à s'installer confortablement pendant une dizaine de minutes. Pendant que les élèves font la sieste, l'enseignant peut compléter les suivis dans les agendas des élèves en y inscrivant quelques commentaires.
14 h 05	Collation
	À l'heure de la collation, les élèves font le relais au lavabo de la classe pour se laver les mains. Pendant ce temps, l'enseignant et Loïc , le nettoyeur, procèdent ensemble au nettoyage des tables. Par la suite, ils vont chercher leur collation dans leur panier et regagnent leur place aux tables. Pendant que les élèves consomment leur goûter, l'enseignant les interroge pour connaître leur choix et valider s'il s'agit d'une collation santé. Pour chaque collation saine, l'enseignant dépose une bille dans la jarre. Lorsque la majorité des enfants ont terminé de consommer leur collation, ils rangent leurs effets dans leur panier, nettoient les surfaces. Avant de passer à la réalisation de l'activité spéciale, l'enseignant accompagne son groupe jusqu'aux toilettes situées au premier étage de l'école. Le chef (Chloé) occupe la première place dans le rang.
14 h 20	Ateliers et/ou activité d'apprentissage et/ou jeu de groupe
	Activité spéciale (fabriquer un fromage maison) – <i>Fromage magique</i> Voir la planification de la situation d'enseignement-apprentissage.
15 h 00	Remise des agendas et des pochettes
	Après avoir rangé la classe, les élèves vont mettre leurs espadrilles d'extérieur, ils récupèrent leur sac, leur boîte à goûter, leur survêtement et ils se placent en rang devant la porte de la classe. Le chef (Chloé) occupe la première place dans le rang. Avant de reconduire le groupe au foyer de l'école, l'enseignant replace la pochette facteur et l'agenda dans le sac de chaque enfant.
15 h 15	Départ
	À leur arrivée dans le foyer, l'enseignant invite les élèves à rejoindre la file correspondant au numéro de son autobus, qui leur rappelle un à un. La règle

veut que les élèves du préscolaire soient placés à la tête de chaque peloton. Les élèves qui sont ramassés par des parents se joignent au début de la file réservée aux taxis. L'enseignant demeure dans le foyer jusqu'au départ de tous les autobus et des élèves qui sont ramassés par les parents. Les autobus quittent vers 15 h 25.

Départ de l'enseignant

15 h 45

Après avoir complété le compte-rendu (Annexe E), le suppléant peut quitter l'école.

*Au plaisir,
Madame Roxanne et Monsieur Mathieu*



Annexe E



Documents reproductibles

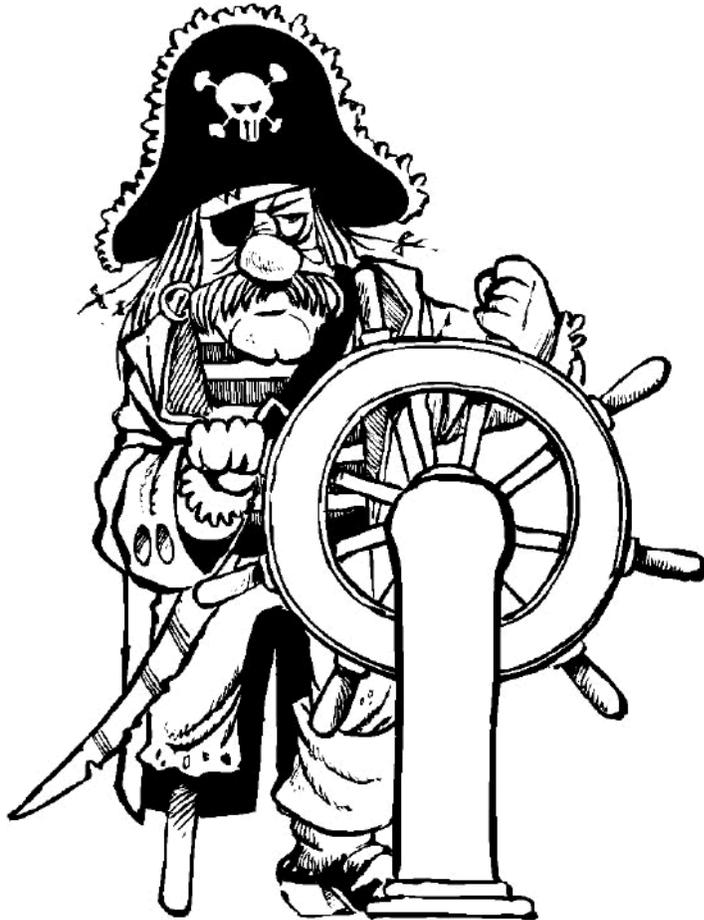
Le pirate des mers

COMPTINE

(comptine chantée sur l'air de *Le bon roi Dagobert*)

Mathieu Hardy – Mon cartable.ca – 2011

C'est le pirate des mers
Qui cherche un grand coffre au trésor
Il se sert d'une carte
Et de sa longue-vue
Ou sont ses pièces d'or?
Elles ont disparues
Sur l'île elles sont cachées
Le pirate pourra-t-il les trouver?
Attention moussaillon, pourras-tu trouver les
pièces du trésor?





Nom: _____

Colorie et examine les deux illustrations suivantes.

Mathieu Hardy – Mon cartable.ca – 2011



Source des images: Microsoft Office cliparts (<http://office.microsoft.com/fr-ca/images/>)
Hugo l'escargot (<http://www.hugolescargot.com/coloriages-divers/coloriage-pirates.htm#>)

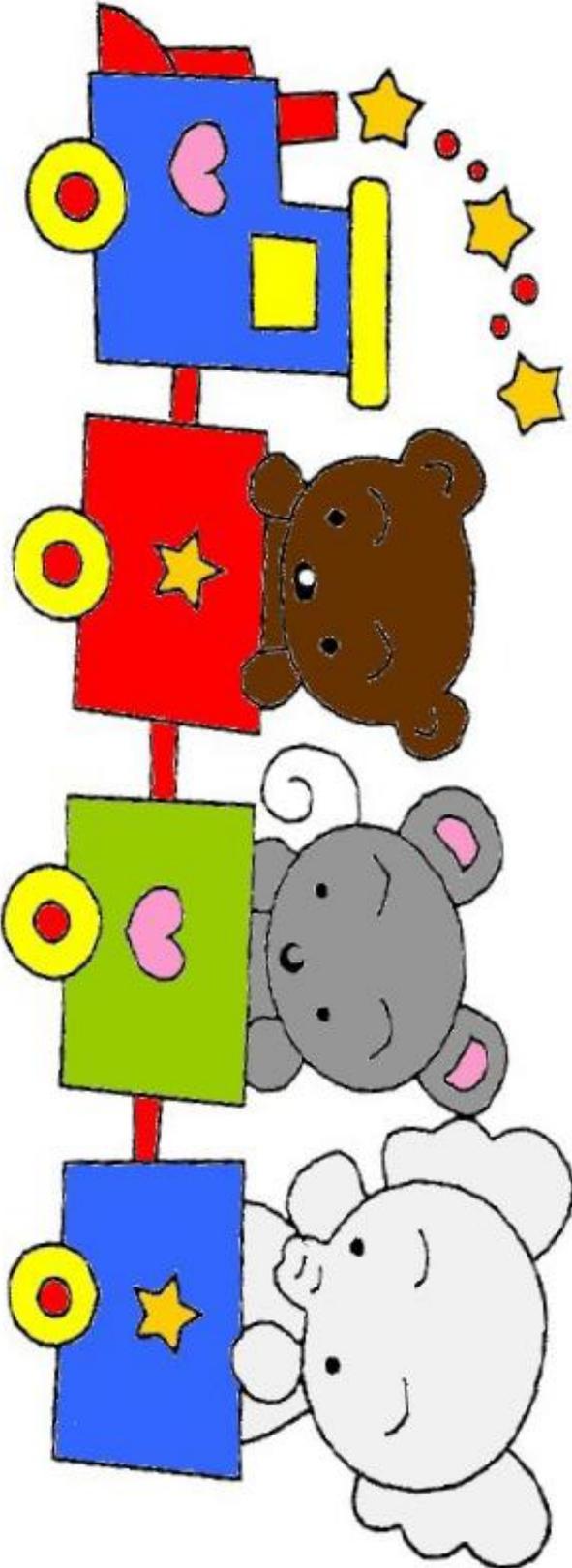
Qu'ont les deux personnages en commun?

Ils sont deux

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

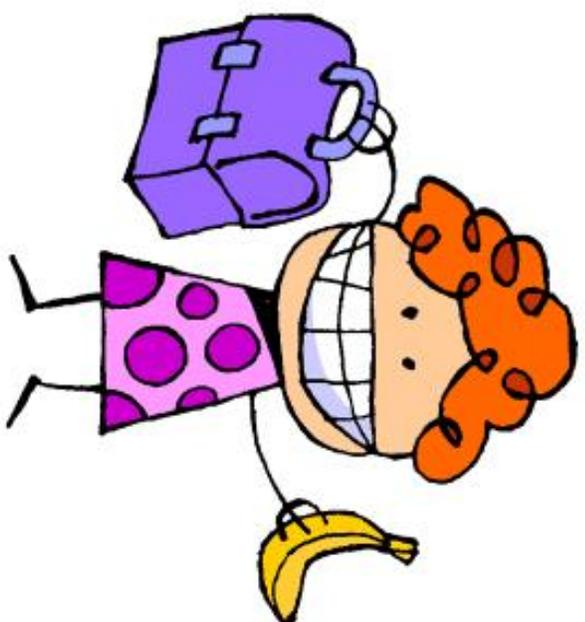
Découpe chaque lettre et place-les dans l'ordre dans les cases situées en bas des deux dessins à colorier.

i r e s t a p



MA ROUTINE DU MATIN

@lapetitecole.ca-réalisé par Mélanie Théberge



Je range ma collation.

@lapetitecole.ca



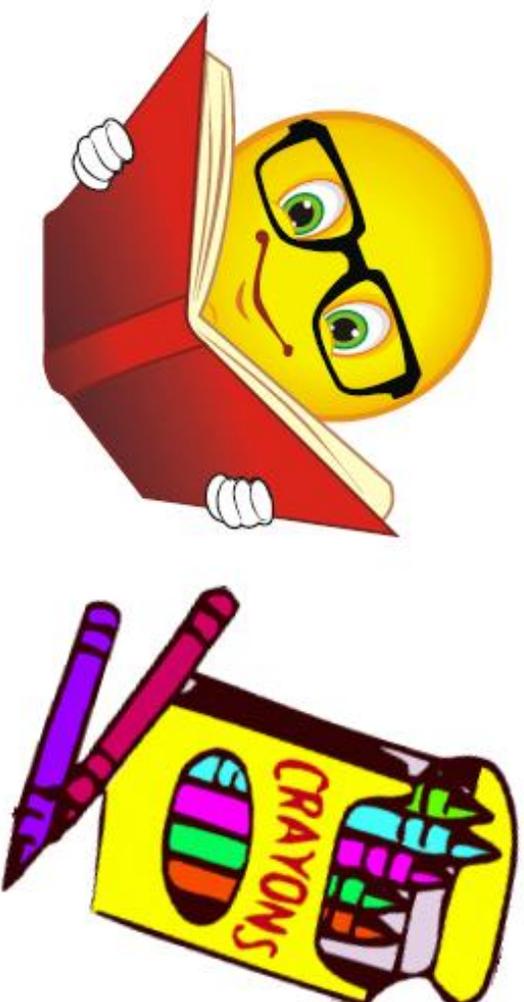
Je défais mon sac et je le range.

@lapettecole.ca

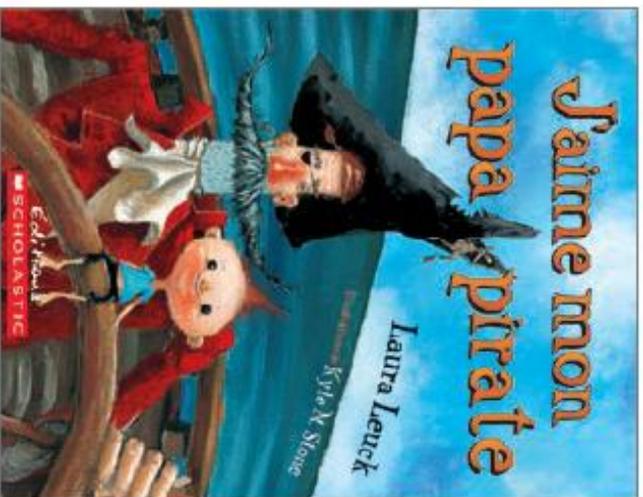


J'apporte mon agenda.

@lapettecole.ca



Je m'installe à ma place avec
une activité calme.



COMMUNIQUÉ

L'album idéal pour célébrer
la fête des Pères!



J'aime mon papa pirate

De Laura Leuck

Illustrations de Kyle M. Stone

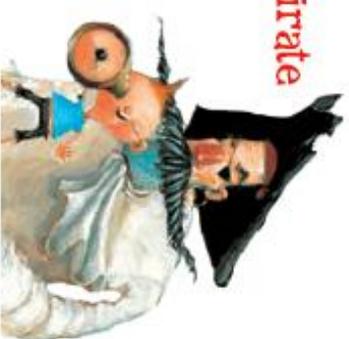
Texte français d'Hélène Pilotto

32 pages en couleurs

3 à 8 ans • 21,5 cm x 28 cm

9,99 \$ • 978-0-545-98153-8

PARUTION : MAI 2009



Pour le fils d'un redoutable pirate, la mer est la plus belle maison qui soit. Il est vrai que la vie sur le bateau est passionnante... Le courageux petit mousse participe à toutes les aventures : il vogue sur l'océan, trouve l'emplacement du trésor sur la carte, grimpe au mât et crie « terre! ». Il est aussi de la partie lorsque les pirates, de vrais durs à cuire, déterrent le butin – son papa lui en donne même une part! Quand le soleil disparaît et que le calme revient sur le bateau, il se retrouve seul avec le plus brave de tous les pirates... son merveilleux papa qui sait si bien lui lire des histoires (de pirates), lui faire des bisous (sans chichi) et lui dire des choses tendres et réconfortantes.

Avec ses très longues moustaches et son bandeau sur l'œil, le papa pirate a l'air bien plus amusant que redoutable. Le texte en rimes et les illustrations remplies de détails plairont aux enfants qui adorent les histoires de pirates.

Laura Leuck a écrit plusieurs livres pour enfants. *J'aime mon papa pirate* est son premier publié en français aux Éditions Scholastic. Elle habite au New Jersey.



Relations de presse
Mireille Bertrand
418-828-0481
mireillebertrand@sympatico.ca

Virginie Perron
Attachée de presse pour Mireille Bertrand
450-933-3496
v.perron@videotron.qc.ca

Éditions
SCHOLASTIC

Éditions Scholastic
604, rue King Ouest
Toronto (Ontario) M5V 1E1
www.scholastic.ca/editions