

Émergence des différents domaines d'apprentissage

<p align="center">Domaine des langues: 2 volets (communication orale et lecture/écriture) p.211 livre</p>	<p align="center">Domaine des mathématiques, de la science et des technologies p.211</p>	<p align="center">Domaine de l'univers social (englobe la géographie, l'histoire et le rôle de citoyen) p.211</p>	<p align="center">Domaine des arts (arts dramatiques, arts plastiques, danse, musique) p.211</p>	<p align="center">Domaine du développement personnel (éducation physique et la santé, enseignement moral ou religieux) p.211</p>
<p>Les fonctions et les manifestations de la communication (tableau 10.1 p.213 livre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relations avec les autres - S'exprimer - Chercher des réponses sur des problématiques - Transmettre de l'information - Exprimer sa créativité <p>Utilisation de la causerie p.275 recueil</p> <p>Messages du matin p.282 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorise le développement des compétences de la conscience de l'écrit - Reconnaissance des mots <p>Ateliers langagiers p.249 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ateliers de lecture - Ateliers d'écriture - Ateliers du centre d'écoute - Ateliers d'ordinateur 	<p>Intégration du vocabulaire (p.222 tableau 10.3 livre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace - Dimension - Temps - Quantité et contenu - Forme - Comparaison - Autres <p>Ateliers science et mathématique p.250 recueil</p> <p>Exemples: collections d'objets, bacs à eau, bacs à sable, livres de recettes, etc.</p> <p>Éveil aux nombres p.232 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine oralement - Se familiariser avec des représentations du nombre (ex: dés, dominos, droites numériques) - Comparer des collections - Dénombrement 	<p>Construire sa compréhension du monde p.186 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu a un rôle primordial <p>Partir du bagage de l'enfant p.226 livre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pays d'origine des élèves - Culture - Cadre de référence spatial (ex: classe, école, la rue, etc.) - Cadre de référence temporel (ex: sa vie, vie de ses parents et de ses grands-parents) 	<p>Ateliers p.244 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arts plastiques (ex: modelage, peinture, etc.) - Arts d'expression (ex: théâtre, danse, éclairage, etc.) 	<p>Affirmer sa personnalité p.236 tableau 10.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objets d'apprentissage (percevoir ses goûts, reconnaître ses sentiments, se respecter, créer, parler) <p>Importance du jeu symbolique dans le développement personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> - voir les critères du jeu p.41 recueil

Activités d'intégration (qui permettent l'émergence de différents domaines selon l'utilisation)

<p>Approche par thèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartes conceptuelles p.107 recueil <p>Projet p.185 recueil</p>	<p>Ateliers p.108 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structuré - Semi-structuré - Autonome - Thématique 	<p>Apprentissage coopératif p.120 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail d'équipe coopératif (formation d'équipes, hétérogénéité des équipes, interdépendance, enseignement explicite des habilités, objectivation, simultanéité dans l'apprentissage). 	<p>Développement des 6 compétences / Étapes du projet p.187 à 193 recueil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instauration du projet - Établir les connaissances - Recherche initiale et choix du but - Réalisation et présentation
---	--	---	---