***Planification d’une situation d’enseignement-apprentissage (SEA) à l’éducation préscolaire ou à l’enseignement primaire*[[1]](#footnote-1)**

|  |
| --- |
| **Identification** |
| Titre de la situation d’enseignement-apprentissage : PIC- jeu de société |
| Date prévue: projet qui s’échelonnera sur trois à quatre semaines.Classe : Raynald Fiset | Année, cycle : 1ière année, 2e cycle | Créé par : Jessica Berthelot |
| Résumé de la SEA : Les élèves concevront un jeu de société en créant le matériel et en rédigeant le contenu de ce jeu. |

|  |
| --- |
| **Étape 1 – Résultats escomptés** |
| **Objectifs (programme)** |
| Dans quel domaine de formation cette SEA se situe-t-elle? | ***Enseignement primaire*****Domaine des langues**☐ Français, langue d’enseignement**Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie**☐ Mathématique☐ Science et technologie**Domaine des arts**☐ Arts plastiques |
| Au développement de quelle(s) compétence(s) du PFEQ cette SEA pourra-t-elle contribuer? | Compétence 2 : Écrire des textes variésCompétence 2 : Raisonner à l’aide de concepts et de processus mathématiquesCompétence 3 : Communiquer à l’aide de langage mathématiqueCompétence 1 : Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d’ordre scientifique ou technologiqueCompétence 3 : Communiquer à l’aide des langages utilisés en science et en technologieCompétence 1 : Réaliser des créations plastiques personnelles |
| Quelles composantes de la compétence sont visées en particulier? | Recourir à son bagage de connaissances et d’expériencesUtiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation d’écritureMobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situationInterpréter ou produire des messages à caractère mathématiqueExploiter les langages courant et symbolique pour formuler une question, expliquer un point de vue ou donner une explicationExploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastiqueOrganiser les éléments résultant de ses choixFinaliser sa réalisation |
| Au développement de quelle(s) autres compétence(s) cette SEA pourra-t-elle contribuer? | ☐ Exercer son jugement critique☐ Organiser son travail | ☐ Travailler en équipe☐ Savoir communiquer |
| **Savoirs essentiels et objectifs spécifiques de la SEA** [[2]](#footnote-2) |
| Quels savoirs essentiels voulez-vous faire apprendre aux élèves dans cette SEA? Référer **explicitement** à la *Progression des apprentissages* pour le primaire (en indiquant l’endroit précis) | Pertinence et suffisance des idéesMarques de la conjugaison des verbes inclus dans les mots fréquents aux modes et temps utilisés à l’écrit : présent de l’indicatif, imparfait et futur simple |
| Quel(s) objectif(s) d’apprentissage spécifique(s) est visé par la SEA? | Consolider les apprentissages des élèves en numération, en conjugaison et en sciences (les oiseaux et les phases lunaires) en concevant un jeu de société (le contenu et le matériel). |

|  |
| --- |
| **Étape 2 – Stratégies d’évaluation** |
| **Par quelle(s) stratégie(s) d’évaluation formative pourrez-vous vérifier l’atteinte des résultats escomptés?** | ☐ Tâche liée à l’évaluation de la performance (production écrite, orale, visuelle)☐ Observation☐, Questionnement en classe |
| **Quels seront vos critères d’évaluation[[3]](#footnote-3)?** | 1. Les consignes contiennent tous les éléments.2. L’information des énoncés est exacte.Les évaluations sommatives se feront lorsque les consignes et les énoncés seront rédigés. Toutefois, je ferai des évaluations formatives après chaque période pour que le projet soit réellement pertinent et motivant. |
| **Comment les élèves pourront-ils réfléchir à leur apprentissage et s’autoévaluer?** | -En travaillant en équipe : ils devront expliquer leur point de vue sur la matière apprise en classe.-En rédigeant le contenu : ils devront rechercher l’information et la synthétiser pour en faire des questions.- En concevant le matériel. |

| **Étape 3 – Stratégies d’enseignement et d’apprentissage** |
| --- |
| **Activités d’apprentissage et durée prévue** | **Stratégies d’enseignement** Ce que fait l’enseignant ou l’enseignante : consignes, distribution de matériel, explications, questionnement, rétroactions, etc. | **Expérience d’apprentissage**Que font les élèves[[4]](#footnote-4)? | **Différenciation pédagogique prévue**Enrichissement, difficultés anticipées[[5]](#footnote-5) et avenues d’action potentielles | **Matériel à prévoir** |
| *Préparation des apprentissages* | Amorce : explication du PIC et création du schéma à l’aide de l’application « Popplet »Analyse des jeux de société des élèvesCréation des équipes | Donner des éléments de réponses sur les types de jeux, les thèmes, les intérêts, le contenu d’un jeu, etc.Analyser le contenu d’un jeu de société en prenant des notes : les règles, le matériel, etc.  | Afin de guider l’analyse des jeux de société, j’ai conçu un modèle. Les élèves seront également en équipe. Ils pourront analyser les jeux en partageant leurs idées. | TBI, modèle, application « Popplet », papier, crayon de plomb et jeux de société des élèves |
| *Réalisation des apprentissages* | Enseignement d’une règle (le mode d’emploi) d’un jeu de société - 1périodeRédaction des règles de manière collective 1-2 périodesRédaction des questions (les cartes) – 3 périodesConception des planches et des roulettes | Ils écriront les règles du jeu de société en équipe et ils concevront les planches et les roulettes du jeu. | Difficulté : écrire des questions erronées. Les élèves travailleront alors en équipe de deux enfants pour s’entraider dans la rédaction des questions. Je ferai également des exemples de questions pertinentes.Les élèves auront aussi accès à tous les manuels, aux sites Internet valides, et aux notes prises en classe. | Ordinateurs, manuels, notes des élèves, cartons, crayon de plomb et crayons de bois |
| *Intégration des apprentissages* | Jouer aux jeux de société avec la classe de Chantale (l’autre classe de 3e année) – 1 période | Les élèves joueront à leurs jeux de société avec l’autre classe de 3e année | Quelques élèves expliqueront à l’autre classe les règles du jeu pour que tout le monde soit en mesure d’y jouer | Jeux de société |

1. Cette grille est une adaptation du gabarit de planification de Wiggins et McTingue (2010). [↑](#footnote-ref-1)
2. Pour vous aider, vous pouvez formuler ces objectifs à partir de différentes taxonomies existantes, par exemple celle de McTighe et Wiggins (2004) (voir manuel, p. 103) ou encore la taxonomie révisée de Bloom. [↑](#footnote-ref-2)
3. Vous pouvez ici vous référer aux critères d’évaluation du PFEQ [↑](#footnote-ref-3)
4. Évitez ici les phrases creuses du type «Écoutent l’explication ou répondent aux questions.» Par exemple, dans le cas où les élèves doivent répondre à des questions, tentez de prévoir les réponses probables à vos questions. Indiquez aussi si les élèves travaillent individuellement ou de manière collaborative (auquel cas, indiquer comment le travail des élèves sera organisé). [↑](#footnote-ref-4)
5. Les difficultés indiquées ici doivent être spécifiques à l’apprentissage visé (et non des difficultés génériques de type «Élèves ne participent pas»). Indiquer ce que vous prévoyez faire face à ces difficultés le cas échéant. [↑](#footnote-ref-5)