Maternelle

Français langue première

Terre-Neuve Labrador

Guide 2013

Avant-propos

Le document *Guide - Maternelle (2013)* vise à fournir aux enseignants l'orientation et le soutien dont ils ont besoin pour planifier les expériences d'apprentissage des élèves de maternelle de Terre-Neuve-et-Labrador.

En 1967, la *Royal Commission on Education and Youth* recommandait la création de classes de maternelle dans toutes les écoles de la province. Le premier programme de maternelle à l'échelle provinciale a été mis en œuvre en 1985. Il favorisait une approche cognitive de l'apprentissage par la découverte, et faisait de l'enfant le pivot central d'un programme axé sur les activités.

Un comité consultatif de la maternelle a par la suite été créé par le ministère de l'Education, afin de procéder à des changements et de répondre à diverses préoccupations concernant l'enseignement à la maternelle. En 1994, le *Royal Commission Implementation Secretariat* a réuni un groupe de travail chargé d'analyser le programme de la maternelle à la troisième année. Ce groupe devait en outre concevoir un plan préliminaire pour le nouveau programme d'études, *Early Beginnings*, publié (en anglais) en juillet 1997.

En 2010, le programme d'études *Early Beginnings,* a été révisé à la lumière des récentes recherches sur l'enseignement à la petite enfance. Le document *Guide - Maternelle* (2013), propose une approche équilibrée entre l'enseignement et l'apprentissage, et reconnaît l'importance d'une approche dirigée, axée sur l'enfant, pour atteindre les résultats d'apprentissage dans toutes les matières. Dans cette perspective, on recommande un environnement qui privilégie l'apprentissage par le jeu, tout en tenant compte du niveau de développement des enfants de maternelle.

Ce nouveau Guide préconise une approche transdisciplinaire de l'enseignement et de l'apprentissage, l'accent étant mis sur le jeu. Le modèle à quatre colonnes pour chacune des matières a été incorporé dans ce document. Ce modèle comprend les résultats d'apprentissage, des suggestions de stratégies d'enseignement et d'apprentissage, des suggestions d'activités d'évaluation, et des ressources. On trouvera les programmes d'études complets des matières, qui contiennent des renseignements supplémentaires et des annexes, sur le portail du ministère de l'Éducation, *http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/languepremiere/curriculum.html*.

Une liste de matériel didactique et de ressources autorisés est mise à jour annuellement. On peut consulter cette liste sur le portail du Ministère de l'Éducation, *http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/languepremiere/didactique/index.html*.

Remerciements

Le ministère de l'Éducation de Terre-Neuve-et-Labrador tient à remercier les enseignants, les conseillers pédagogiques et autres intervenants qui ont contribué de leur temps, de leurs idées et de leurs suggestions durant l'élaboration de ce programme d'études.

Ce document est une traduction et une adaptation du document *Completly Kindergarten* Department of Education, Division of Program Development (2010).

Le ministère de l'Éducation aimerait aussi remercier le Bureau des services en français qui a fourni les services de traduction ainsi que le Programme des langues officielles en éducation du Patrimoine canadien qui a fourni de l'aide financière à la réalisation de ce projet.

À NOTER : Dans le présent document le masculin est utilisé à titre épicène.

Table des matières

Conception et composantes du programme

Comprendre l'élève de la maternelle....3
Domaines de développement....4
Importance du jeu....10
Rôle de l'enseignant de maternelle....13
Planifier l'intégration des matieres....14
Pédagogie inclusive....20

Aménagement de la classe et routines

Organisation de l'espace....25
Suggestions d'aménagement....27
Centres d'apprentissage et matériel suggéré....28
Journée type à la maternelle....40
Apercu du programme de maternelle....42

Liens

Bon Départ....45
Partenariat famille-école....46
Les devoirs en maternelle....47

Evaluation

Évaluation des apprentissages de l'élève de maternelle....51
Outils d'évaluation....52

Plan d'études

Plan d'études....59
Structure du guide....62

Ressources....67

Bibliographie....71

Résultats d'apprentissage spécifiques

Arts plastiques
Éducation physique
Enseignement religieux
Français
Mathématiques
Musique
Sante
Sciences
Sciences humaines

Contexte et fondement

Comprendre l'élève de maternelle

« Le jeune enfant apprend plus facilement par la participation active et l'expérience. Aidé et encouragé à nourrir un intérêt et à développer un plan pour apprendre davantage, il devient rapidement autonome et personnellement motivé. Il s'engagera alors profondément dans une expérience qu'il considère comme la sienne. » (Seitz, 2006). [traduction libre]

Les enfants qui entrent en maternelle ont l'esprit vif, une curiosité naturelle et une prodigieuse soif d'apprendre. L'un des grands objectifs de l'éducation est de développer chez chaque personne une pensée critique, indépendante et créatrice. Pour y parvenir, les enseignants misent sur le désir naturel qu'ont tous les enfants d'explorer, de manipuler et de découvrir leur environnement. Les élèves de classes centrées sur ces besoins acquièrent des habiletés en résolution de problèmes qui les aideront à devenir des apprenants compétents et indépendants. Le programme de maternelle encourage les enfants à réfléchir, à utiliser leur imagination et leur esprit créatif, et à profiter des plaisirs de l'apprentissage. Les jeunes enfants ont besoin de découvrir leur environnement par leurs sens pour maximiser ce qu'ils apprennent.

En maternelle, le jeu est la pierre angulaire de tous les apprentissages, et le meilleur moyen d'amener l'enfant à explorer divers scénarios, à prendre des risques et à résoudre des problèmes, tout en découvrant son style propre et ses modes d'apprentissage préférés. La souplesse que permet l'approche par le jeu augmente son sentiment de bien-être et de sécurité, tout en apportant à l'enseignant une meilleure compréhension du développement individuel de chacun de ses élèves. Le jeu donne en outre la possibilité à l'enfant d'exercer un certain contrôle, dont l'usage reflète ses besoins en développement, renforce sa confiance en soi et son sentiment de sécurité.

Le niveau de développement de chacun des élèves qui composent une classe de maternelle varie notablement. Bien qu'ils soient tous à peu près du même âge, les élèves se distinguent effectivement entre eux par leur niveau personnel de développement social, affectif, intellectuel, langagier, physique, spirituel et moral. Les différences subtiles autant que les caractéristiques communes, le degré respectif de croissance et de développement des enfants de maternelle, serviront à déterminer l'environnement d'enseignement et d'apprentissage de chaque classe.

En plus des différences de leur bagage personnel, les enfants apprennent de diverses façons. L'enseignant découvrira les inclinations de chacun d'eux en observant les modes et les styles d'apprentissage qu'il privilégie. L'apprenant visuel, par exemple, profitera d'expériences d'apprentissage par images et observation. L'apprenant tactile/kinesthésique préfèrera apprendre en bougeant, alors que l'apprenant auditif réagira bien aux instructions verbales.

L'enseignant détenteur de solides connaissances en développement de l'enfant sera plus apte à offrir un enseignement centré sur l'enfant qui puisse profiter à tous les types d'apprenants.

Domaines de développement

Développement socio-affectif

« Le jeu est la source de développement la plus importante de la petite enfance. En plus d'être essentiel à l'épanouissement optimal de l'enfant, il lui permet de mieux comprendre ce qu'il vit, et de découvrir les joies de l'amitié. Le jeu autodirigé augmente sa confiance et lui donne foi en ses capacités. » (Jane Hewes, 2008)

[traduction libre]

Les expériences et les interactions de l'enfant sont étroitement liées. Lorsqu'il progresse dans un domaine, tous les autres domaines sont touchés. Bien que les domaines de développement soient traités séparément dans ce document, il est important d'en reconnaître la nature holistique.

Les enfants qui commencent la maternelle ont une très grande capacité d'apprendre. Chacun arrive avec des forces, des besoins et des intérêts uniques, que l'enseignant doit soigneusement étudier au moment de planifier son enseignement. De leur côté, ces enfants doivent apprendre à tisser des liens sociaux et à développer leurs compétences affectives. À ce titre, il est crucial que l'enseignant montre à ses élèves, par modélisation et renforcement positif, à faire la différence entre un comportement acceptable et un comportement inacceptable. Il doit leur apprendre à réagir de façon positive aux autres, et à travailler en équipe au sein de diverses structures de groupe.

A leur entrée dans le système scolaire, les élèves ont tous un bagage différent du fait de leur situation familiale, des soins de garde dont ils ont bénéficié, des contes qui leur ont été lus, des programmes de ressources familiales de leur entourage et autres contributions de la communauté. Ces expériences d'apprentissage en bas âge influencent toutes les facettes de leur développement. C'est pourquoi il est essentiel que l'environnement de la maternelle soit stimulant, respectueux et sécurisant. Des décennies de recherche ont fait ressortir que tous les domaines de développement influent les uns sur les autres. Il est donc évident que le maintien d'une atmosphère positive, qui favorise le développement social et affectif, permet à l'enfant d'évoluer parallèlement sur les plans intellectuel, langagier, physique, spirituel et moral.

Quelles compétences sociales et affectives un enfant au seuil de la maternelle a-t-il développées? À quoi doit s'attendre l'enseignant au moment où les enfants font leur entrée dans le système scolaire? Quelles expériences d'enseignement et d'apprentissage sont les plus propices au développement socio-affectif de chacun des apprenants? L'enseignant de maternelle trouvera réponse à ces questions pertinentes en se familiarisant avec le développement général des enfants, en étudiant les meilleures pratiques pédagogiques, et en établissant des relations signifiantes avec ses élèves.

Les enfants de maternelle commencent à voir au-delà de leurs propres besoins et intérêts. Ils ont besoin de contacts sociaux pour développer leurs capacités à communiquer les uns avec les autres. En apprenant à faire les bons choix et à accepter les limites inhérentes au groupe auquel ils appartiennent, ils découvrent comment exprimer leurs sentiments par leurs actions et leurs commentaires, et deviennent aptes à identifier les comportements acceptables et inacceptables. En cours d'année, l'engagement social permet à l'enfant de construire une image et une

« Le physique, la pensée, les émotions et l'esprit [des enfants] au moment de leur entrée à l'école sont façonnés par une série ininterrompue d'expériences, de relations et de liens qui modèlent leur apprentissage. [Les enseignants] doivent agir de façon à ce que nos programmes pédagogiques reflètent concrètement nos valeurs touchant les enfants, l'enfance, la famille et la communauté, de même que les processus d'enseignement et d'apprentissage que nous valorisons. »

(Carter et Curtis, 2003)
[traduction libre]

idée positives de lui-même, une bonne maîtrise de ses émotions et une confiance en soi. En expliquant aux enfants que chacun est unique, l'enseignant les aide à prendre conscience de leur rôle social comme membres d'une communauté d'apprenants.

Le développement socio-affectif est un processus de longue haleine. Exposé à différentes attitudes et relations sociales et à différents comportements, l'enfant apprend à exprimer ses émotions de façon socialement appropriée. Le programme de maternelle doit l'aider à atteindre la maturité affective nécessaire au développement de son sens de l'initiative, de son indépendance et de sa capacité à prendre des décisions efficaces. Des activités d'apprentissage qui renforcent des valeurs telles que l'équité, la nécessité d'attendre son tour, de donner et de recevoir de l'aide, de gérer les conflits et de s'ajuster à des situations nouvelles stimulent le développement social et affectif.

Les activités en classe doivent donner à l'élève l'occasion de formuler son opinion et ses idées, d'assumer davantage de responsabilités et de s'exprimer de manière créative. Guidé par l'enseignant, il saura progressivement prendre des risques calculés et obéir aux importantes règles sociales qui sous-tendent les jeux et le travail de groupe.

Un programme de maternelle réussi reconnaît l'importance d'un partenariat parents-enseignants qui favorise le développement général de l'enfant; en effet, lorsque ses besoins socio-affectifs sont comblés à la maison comme à l'école, l'enfant s'épanouit de façon continue.

Développement cognitif et langagier

« Le jeu est essentiel au développement des jeunes apprenants. Ce constat est primordial… Des recherches et l'application des meilleures pratiques ont en effet clairement démontré qu'une approche efficace, axée sur le jeu, contribue au développement cognitif des jeunes enfants. » (Charles Pascal, 2009) [traduction libre]

Les enfants de la maternelle sont curieux et ils ont soif de connaître. Ils profitent davantage des expériences concrètes et signifiantes, vécues dans un environnement riche en apprentissages. Leur développement est continu et global. Alors qu'ils écoutent les instructions, explorent divers matériaux, et apprennent à donner corps à leurs idées au fil du temps, leur capacité de concentration et de participation au processus d'apprentissage n'en devient que plus évidente. Les enfants de maternelle sont impatients de découvrir, de réfléchir et de résoudre des problèmes en vue de comprendre le monde qui les entoure.

Les élèves de maternelle sont davantage stimulés par une démarche « interactive et réflexive ». Ils participent activement et veulent apprendre. Ils sont très intéressés par la manière dont fonctionne leur environnement, et peuvent consacrer de longues périodes à l'expérimentation et à la création, au moyen de matériels d'apprentissage.

Le langage joue un rôle primordial dans le développement intellectuel de l'enfant. Il stimule ses capacités cognitives, ainsi que ses habiletés réceptives et expressives. À ce titre, le programme de maternelle doit proposer une variété d'expériences langagières. Le développement du langage, a une place de choix en maternelle, en raison des interactions des élèves avec leurs camarades et leur enseignant. Les enfants commencent à expérimenter et à construire en fonction de leur vision personnelle de la communication orale et écrite.

Essentielle au développement de la lecture et de l'écriture en maternelle, la communication orale permet à l'enfant de clarifier des concepts, de poser des questions et d'établir des liens. L'apprentissage s'effectue dans un environnement sans risques, où les élèves sont encouragés à apprendre, pratiquer, discuter, réfléchir, questionner et partager. Ceux-ci ont besoin de fréquentes occasions d'interagir en situation réelle, d'entendre et d'utiliser la langue, d'apprendre de nouveaux mots et de nouvelles structures, et de contribuer activement aux dialogues, aux échanges et aux discussions.

Afin que les enfants acquièrent les compétences langagières nécessaires pour communiquer leurs connaissances et leurs impressions, il leur faut des activités qui soient en lien avec leurs expériences et qui encouragent la parole. Le développement de compétences en communication orale aide l'enfant à bâtir des liens logiques avec les compétences en littératie utilisées quotidiennement, et à saisir le rôle d'éléments tels que le conte, les comptines, le rythme, la lecture, la parole, l'écoute et l'attention visuelle. L'enseignant de maternelle favorise le développement de cette communication dans le cadre de chacune des disciplines en utilisant une gamme de techniques et de stratégies qu'il incorpore aux routines quotidiennes et à la structure même de la classe. Il peut par exemple accompagner des textes dits oralement, comme des chansons, des comptines et des poèmes, de musique ou d'une série de mouvements, et diviser les enfants par groupes de diverses tailles pour les inciter encore

mieux au dialogue, aus échanges et aux discussions. Le travail de groupe permet aux élèves d'apprendre à se questionner, à réfléchir, à définir leurs besoins, à résoudre des problèmes et à collaborer les uns avec les autres. Ils sont encouragés à réagir de façon personnelle et critique aux différents textes (oraux, écrits, médiatiques ou autres) dont ils prennent connaissance. Les expériences, les émotions, les opinions et les réactions partagées collectivement concourent toutes au développement général des compétences en communication orale.

Pour stimuler son développement cognitif, l'enfant doit avoir l'occasion, dès sa petite enfance, d'améliorer ses habiletés en lecture, en écriture et en numératie. En adoptant des pratiques qui adhèrent aux principes d'enseignement différencié et d'inclusion, il est également plus facile de reconnaître et de tenir compte de la diversité des expériences en littératie et en numératie que vivent les enfants. Ainsi, ces derniers pourront plus aisément intégrer leurs nouveaux apprentissages à leurs expériences passées.

Pour appuyer le développement cognitif et l'acquisition du langage, l'enseignement doit concevoir des activités signifiantes, plaisantes, attirantes et stimulantes. Afin d'atteindre les résultats d'apprentissage voulus, il doit aussi créer un environnement qui harmonise le contenu des matières par une combinaison d'activités d'apprentissage autant imposées par lui que proposées par les enfants. Le jeu est un mode d'apprentissage important, et constitue un volet essentiel du programme de maternelle.

Le jeu est en effet primordial pour le développement de l'enfant. Clé de voûte du programme, il sert de contexte général d'apprentissage. Les enfants sont très motivés lorsqu'ils jouent, et ils peuvent faire preuve d'une intense concentration. Ils apprennent à clarifier et à intégrer l'information et les concepts issus d'expériences précédentes, et jouissent alors davantage d'une certaine autonomie et d'une relative liberté décisionnelle. Des activités ludiques soigneusement planifiées, observées, documentées et évaluées entraînent l'imagination et la pensée créatrice des enfants, en les encourageant à s'exprimer et à se considérer comme des apprenants compétents.

Développement physique

« Il faut modifier notre façon de concevoir le jeu, qui ne doit plus être vu comme le contraire du travail, mais plutôt comme son complément. La curiosité, l'imagination et la créativité sont comme les muscles : si on ne les utilise pas, ils s'atrophient. »
(David Elkind, 2009)
[traduction libre]

Les élèves de maternelle ont un besoin viscéral de bouger et ils apprennent par l'action. Conjuguées à une participation active, les expériences d'apprentissage axées sur l'enfant stimulent grandement son développement physique et son éveil intellectuel.

Une bonne compréhension de la nature de l'enfant de maternelle est capitale si l'on désire optimiser son développement physique. Sa croissance suit une tendance qui progresse du général vers le spécifique: par exemple, d'une motricité générale à une motricité fine; de la dépendance vers l'indépendance et l'interdépendance.

L'élève de maternelle déborde d'énergie. Il se fatigue rapidement, mais récupère très vite. Il a besoin d'activités physiques pour conserver sa santé et améliorer son bien-être. L'enseignant doit trouver un délicat équilibre entre les périodes tranquilles et les activités physiques plus exigeantes. Il pourra aussi discuter avec les élèves des expériences qu'ils ont spontanément vécues au quotidien en matière de santé et de sécurité.

L'influence positive du développement physique sur le développement social, affectif, intellectuel, langagier, spirituel et moral de l'enfant de maternelle est généralement reconnue et ne doit pas être sous-estimée. L'évolution physique fournit une assise solide au futur développement global de l'enfant, et lui permettra de réagir positivement aux diverses situations qui se présenteront tout au long de son existence.

Développement spirituel et moral

« Les jeunes enfants apprennent l'essentiel non pas de façon formelle, mais par la découverte, en interagissant avec leurs pairs et le monde qui les entoure – et ils y parviennent spontanément par le jeu. » (E. Jones et G. Reynolds, 1992) [traduction libre]

Grâce à sa curiosité, son enthousiasme et sa faculté d'émerveillement, l'élève de maternelle découvre l'étonnant monde dont il fait partie au fur et à mesure de son développement personnel et de ses contacts avec les autres. De la sorte, il partira à la découverte de lui-même et d'autrui par le questionnement et l'exploration de son environnement.

Très tôt, l'enfant cherche des réponses, souvent complexes, aux interrogations profondes sur la vie et sur l'au-delà. L'enseignant de maternelle abordera ces questions spirituelles et morales par l'exploration, la discussion et la présentation de divers systèmes de croyance. Il réservera des périodes de calme qui invitent à la réflexion, commémorera divers événements spéciaux qui donneront aux enfants l'occasion de partager et d'aider leurs semblables, ainsi que la possibilité de s'investir totalement dans leurs activités d'apprentissage spirituel et moral.

L'éveil du sens moral de l'enfant est influencé par ses relations et par ses responsabilités. Il apprend peu à peu à respecter les choses qui l'entourent, à reconnaître la valeur de l'ensemble de la création et l'importance des autres, et à se laisser guider par son sens du bien et du mal.

L'enseignant appuie la quête spirituelle et morale de ses élèves en servant de modèle. Il peut demander à ceux-ci de concevoir leur propre code de conduite, et leur fournir matière à réfléchir sur des questions et des problèmes d'ordre moral en leur proposant des livres simples et des activités d'apprentissage expérientiel, et en leur présentant divers points de vue.

Le développement spirituel et moral des enfants est étroitement associé à leur développement intellectuel, physique, social et émotionnel. Les valeurs spirituelles sont celles que nous partageons avec les cultures, les communautés et les individus qui ont contribué à façonner notre identité (Wright, 2000).

Les enfants acquièrent de solides aptitudes d'apprentissage et un esprit critique par un programme qui répond précisément à leurs besoins de développement. Grâce à des activités qui suscitent l'intérêt, l'apprentissage est agréable et significatif. Les enfants deviennent des apprenants responsables, qui appliqueront des stratégies réfléchies dans des contextes réels. L'enseignant les encourage à relever des défis et à faire face à des situations nouvelles ou difficiles en recourant au processus de résolution de problèmes. Ainsi, ils sont amenés à comprendre qu'il existe souvent plusieurs voies pour résoudre un problème, de même que plusieurs solutions ou réponses à une question. En maternelle, comme ailleurs, les erreurs sont acceptées comme faisant partie de l'apprentissage. L'enfant est encouragé à prendre des risques et à se faire confiance en usant de sa curiosité. L'exploration, suivie d'une période de réflexion, l'aidera à préciser sa pensée, à évaluer ses idées et établir de nouveaux liens.

L'importance du jeu

Les enfants prennent beaucoup de plaisir à jouer. En fait, le jeu est essentiel à leur développement : il leur permet d'appréhender le monde, de mettre en pratique des compétences nouvellement acquises, de créer des liens et de comprendre leur environnement. Le jeu crée des occasions de réussite et permet de relever des défis. Les enfants apprennent à expérimenter, à imiter, à manipuler et à analyser ce qui est à leur portée en jouant avec leurs pairs et avec divers matériaux. Ils apprennent à résoudre des problèmes par un apprentissage coopératif, et acquièrent des compétences qui faciliteront leurs apprentissages le reste de leur vie.

Le jeu et la participation active sont des volets fondamentaux du programme de maternelle. Par le jeu, l'enfant apprend à se représenter le monde réel et son monde imaginaire. L'écoute, la communication orale, la lecture, l'écriture, les jeux de rôle, la peinture, le dessin, les jeux de construction, l'évaluation, le jugement et l'exploration sont autant d'outils mis à profit dans ce contexte. L'enseignant de maternelle utilise le jeu comme expérience de base qui appuie, nourrit, facilite, développe, améliore et enrichit l'apprentissage de l'enfant. En bref, le jeu stimule le développement holistique de l'enfant.

En plus de travailler en groupes-classes, en petits groupes et seuls, les élèves des classes de maternelle orientées sur le jeu bénéficient de périodes où ils peuvent exclusivement s'amuser. Ces périodes prennent la forme de jeux dirigés par l'enseignant, ou encore de jeux proposés par les enfants et qui leur permettent de satisfaire leurs propres intérêts ou d'explorer de nouvelles zones d'apprentissage. Ces deux formes de jeu sont nécessaires à l'atteinte des résultats d'apprentissage prévus par le programme.

Des possibilités d'apprentissage par le jeu sont indiquées sous les onglets par matières de ce document dans la deuxième colonne. Le texte est inséré dans des boîtes ombrées intitulées **Apprentissage par le jeu**, et illustrées d'une marelle.

Convention relative aux droits de l'enfant

La Convention relative aux droits de l'enfant (Haut Commissariat aux droits de l'homme, 1989) déclare que les enfants ont le droit de se livrer au jeu, et de recevoir une éducation qui privilégie leur croissance et leur développement général.

Apprentissage par le jeu

Dans ce cadre, l'enseignant de maternelle joue le rôle de facilitateur: il approfondit l'apprentissage, planifie des activités, et conçoit un environnement propice au jeu et propre à soutenir le développement des élèves. En reconnaissant aux élèves le droit de choisir, dans une certaine mesure, les jeux qu'ils préfèrent et la façon d'y jouer, il les aide à mieux comprendre leur environnement. Quoique le choix soit un élément important du développement de l'enfant, l'enseignant doit surveiller les progrès et les réussites de ses élèves, et intervenir au besoin en formulant des suggestions, en exploitant une situation ou en transformant le jeu en occasion d'apprentissage.

Les rôles du jeu

Lorsque l'enseignant prépare soigneusement l'environnement d'apprentissage en fonction du jeu, les élèves se sentent en terrain familier et explorent plus facilement le langage, les jeux de rôle et diverses démarches créatrices pour résoudre des problèmes. L'enseignant qui croit en la valeur du jeu a plus de chances d'obtenir des résultats tangibles en matière d'apprentissages.

Le jeu permet à l'enfant :

- d'appréhender le monde environnant
- de mieux saisir les liens sociaux et culturels
- d'exprimer ses pensées et ses émotions
- de développer une pensée divergente et évolutive
- de faire face à des problèmes concrets et de les résoudre
- de tenir compte de différentes perspectives
- de négocier des jeux de rôle et de concevoir des plans
- d'apprendre l'autocontrôle
- de développer ses compétences en communication orale, en lecture et en écriture
- d'améliorer ses capacités motrices et cognitives

Le jeu en classe

La création d'une aire de jeu centrale est une bonne solution pour incorporer la notion de jeu aux activités quotidiennes de la classe de maternelle. Cette aire peut être conçue de façon à répondre à l'attente des résultats d'apprentissage selon une approche multidisciplinaire. L'enseignant pourra proposer des activités d'apprentissage concrètes, à faire seuls ou en petits groupes, et laisser aux élèves le choix des matériaux et la façon d'exécuter ces activités, selon les intérêts de chacun.

Les jeux proposés évolueront en cours d'année. L'enseignant doit débuter modestement pour éviter le chaos, et se garder de placer une grande quantité de matériel à la fois dans une aire de jeu. L'introduction graduelle de nouveaux éléments ou matériaux fournira des occasions d'apprentissage variées en cours d'année. L'utilisation d'un coffre à jouets, de différents jeux et de matériel de manipulation procurent autant de chances d'observer les élèves tandis qu'ils jouent. L'enseignant pourra en profiter pour les encourager à documenter leurs apprentissages personnels.

Les phases du jeu social

Une bonne compréhension des phases du jeu social chez l'enfant aide l'enseignant de maternelle dans sa planification. Ce dernier constatera, par exemple, que le jeu des enfants se complexifie en cours d'année. Parten (1932) a observé le comportement social d'enfants en train de jouer, et a dégagé six catégories de jeu social, regroupées sous deux volets. Le premier volet, l'approche passive, consiste pour l'enfant à observer un jeu, puis à décider s'il veut ou non y participer. L'enseignant peut alors offrir son appui et expliquer le jeu à l'enfant. Il est d'ailleurs naturel que ce dernier alterne entre l'approche passive et l'approche active du jeu. Lorsqu'il participe activement, il s'engage à vivre une expérience de jeu, seul ou avec d'autres. Il est important de se rappeler que ces étapes ne sont pas linéaires, et que les enfants participent souvent concurremment à tous les niveaux de jeu.

L'approche passive du jeu

Comportement passif – L'enfant se déplace dans la classe, mais ne participe à aucun jeu. Les enseignants de maternelle remarquent souvent ce type de comportement en début d'année. Cette phase de transition dure jusqu'à ce que l'enfant se sente bien dans son nouvel environnement. Lorsqu'il devient plus à l'aise, il évolue habituellement sans problème vers les autres phases. L'enseignant doit observer et documenter attentivement les enfants qui n'évoluent pas vers une participation active.

Observation – Il arrive souvent qu'un nouvel élève regarde un groupe en train de jouer, ou parle aux joueurs sans participer lui-même directement au jeu. L'enseignant peut dans ce cas se proposer à lui comme partenaire, pour faciliter sa transition vers une participation active.

L'approche active du jeu

Jeu solitaire – L'enfant choisit de jouer seul, sans faire participer ses camarades de classe. Cette forme de jeu est courante chez les enfants de tout âge.

Jeu parallèle – L'enfant joue près d'autres enfants avec des jouets ou des matériaux similaires, mais il n'interagit pas avec eux.

Jeu associatif – Dans cette forme de jeu, l'enfant interagit avec ses pairs et partage ses matériaux, mais il ne collabore pas à une activité commune. Le but du jeu n'est pas nécessairement le même pour lui que pour les autres enfants.

Jeu coopératif – Il s'agit de la forme de jeu social la plus complexe, où les enfants jouent ensemble dans le cadre d'une même activité et apprennent à s'entraider, à faire des compromis, à établir des règles et à attendre leur tour.

Rôle de l'enseignant de maternelle

Lorsqu'un enfant entre dans le système scolaire, les adultes ont souvent l'impression que débutent alors ses vrais apprentissages, dans le cadre d'un enseignement « direct ». En fait, l'apprentissage de l'enfant commence dès sa naissance et se poursuit tous les jours, bien avant son entrée à l'école. L'enseignant qui offre à ses élèves une classe privilégiant le développement et où se déroulent de nombreuses activités et jeux reconnaît la valeur de l'observation, de l'orientation, ainsi que l'importance de fournir un environnement d'apprentissage structuré pour répondre à leurs besoins d'apprentissage. Le jeu doit être perçu comme partie intégrante du programme d'études, plutôt que comme une pause entre les moments d'apprentissage, ou comme une récompense lorsque les élèves se sont bien comportés.

L'enseignant doit tenir compte du fait que les enfants qui entrent en maternelle ont déjà vécu de riches expériences préscolaires en groupe, qu'ils ont probablement participé à des événements organisés, à des réunions sociales avec leurs pairs et des adultes, et assisté à des événements culturels. D'un autre côté, il doit aussi comprendre que certains enfants n'ont été que peu exposés à des événements extérieurs à leur foyer. Le rôle de l'enseignant demeure donc complexe.

En plus d'appliquer la méthode de l'enseignement direct, il doit observer et documenter les apprentissages des élèves, créer un environnement riche en expériences, faciliter le jeu et collaborer avec les parents. Pour instaurer un environnement qui réponde aux besoins variés des enfants, il doit considérer ces derniers comme des participants actifs et habilités à réaliser les objectifs du programme. Il favorisera les prises de décision communes et une orientation collective. En adoptant une démarche d'apprentissage axée sur la collaboration, il pourra mieux répondre aux besoins individuels, tout en stimulant le développement de multiples intelligences. L'enfant réalisera des activités signifiantes et sera appelé à faire des choix intéressants; l'enseignant, quant à lui, aidera les élèves à atteindre les résultats d'apprentissage visés grâce à une approche originale.

Le rôle de l'enseignant de maternelle est unique, et son influence sur les élèves et leur famille ne doit pas être sous-estimée. Les premières années d'école sont déterminantes pour les enfants, qui apprennent à se voir comme des participants actifs et appréciés au sein de l'environnement scolaire. En créant un environnement qui mise sur le partage, le respect et le soutien et qui valorise l'enfant et sa famille, l'enseignant aidera l'ensemble des élèves de sa classe à atteindre leur plein potentiel.

Planifier l'intégration des matières

L'integration des matieres est une méthode d'apprentissage reconnue. **Bien que les résultats d'apprentissage spécifiques fassent l'objet d'une section à part dans le présent document, un modèle d'enseignement intégré est à privilégier.** Si l'on considère la façon dont se déroule une journée à la maternelle, il semble tout naturel de combiner des résultats d'apprentissage communs à plusieurs matières. L'enseignant peut ainsi mieux gérer son temps, afin d'atteindre les résultats escomptés dans toutes les disciplines. Pour réussir cette démarche d'intégration, il est crucial que l'enseignant comprenne parfaitement l'ensemble des résultats d'apprentissage visés à la maternelle. Des liens interdisciplinaires entre les résultats spécifiques sont proposés dans la première colonne du modèle à quatre colonnes de chaque matière. Nombre de ces liens font tout naturellement le pont entre les différentes expériences d'apprentissage.

Les enfants établissent constamment des relations avec leur environnement. La vie et l'apprentissage sont inséparables. Enseigner une matière isolément est contraire à la façon naturelle qu'ont les enfants d'apprendre. L'intégration est un processus qui permet d'associer différents domaines du programme d'études en un ensemble cohérent de sujets. Elle permet aux apprenants d'acquérir des compétences et des connaissances qui concourent à leur développement général. Les enseignants ont le choix de diverses stratégies d'enseignement pour faciliter l'intégration.

Il est important que l'enseignant fasse participer l'enfant au processus de planification, afin que tous deux deviennent « partenaires » dans la transmission/l'acquisition du savoir et le processus d'apprentissage. Lorsqu'un programme intégré et centré sur l'enfant mise sur une approche coopérative entre l'enseignant et l'élève, les activités et les sujets répondent plus adéquatement aux besoins de développement de tous les enfants. Il importe aussi de déterminer les connaissances déjà acquises par l'enfant, ce qu'il doit savoir, et ce qu'il désire apprendre. L'enseignant est alors plus en mesure d'atteindre un juste équilibre entre les activités dirigées par lui et celles que proposent les enfants – faisant ainsi en sorte que les expériences d'apprentissage prennent en compte leurs idées.

L'enseignant peut se servir de différentes approches pédagogiques et d'apprentissage pour planifier un programme intégré, où il pourra avantager les méthodes d'enseignement qu'il préfère, et choisir les approches d'apprentissage qui fonctionnement le mieux, selon lui, dans sa classe. Les stratégies suivantes sont privilégiées en maternelle :

Approche axée sur la littérature jeunesse

L'approche axée sur la littérature se sert de livres pour enfants comme stimulant pour l'apprentissage et le développement des compétences. La littérature jeunesse frappe l'imagination et éveille l'intérêt des enfants.

Les concepts qu'on y aborde peuvent mener à l'exploration d'une idée précise, ou à un ensemble de pistes qui permettront de relier plusieurs disciplines.

Les livres *Jessica,* de Kevin Henkes, *Splat le chat,* de Rob Sotton et *Le bisou secret,* d'Audrey Penn, par exemple traitent des craintes de l'enfant face à son entrée en maternelle. Ils ouvrent la voie à des discussions avec les élèves sur leurs appréhensions, et sur la façon de s'y prendre pour être un bon ami. Ces livres appuient certains des résultats du programme de santé.

Pédagogie par projets

La pédagogie par projets permet de donner vie au programme de maternelle. Elle utilise des stratégies d'enseignement qui amènent les enfants à explorer un sujet ou un thème en profondeur. L'un ou l'autre peuvent être concrets ou conceptuels, porter sur une communauté proche ou éloignée, ou encore, aborder un événement présent ou passé. Cette approche permet aux enfants de s'impliquer directement en tant qu'enquêteurs, à la recherche de pistes pour répondre à des questions qu'ils auront eux-mêmes formulées avec l'aide de leur enseignant, ou qui surgiront en cours de recherche.

La pédagogie par projets s'apparente à l'approche par thèmes, mais présente néanmoins d'importantes différences. L'une des principales est le fait qu'un projet est retenu en fonction des intérêts de l'enfant, alors que le thème est souvent établi d'avance. De plus, l'apprentissage par thèmes est plus directif, et correspond moins bien aux résultats d'apprentissage spécifiques escomptés. Cette dernière approche a aussi sa place dans les classes de maternelle, mais pourrait limiter l'enseignement à certains sujets plus ou moins pertinents pour les élèves, alors que d'autres approches pourraient être plus prometteuses et intéressantes.

Approche émergente de l'apprentissage

Une approche émergente de l'apprentissage part du principe que l'enfant est un apprenant compétent, qui ne demande qu'à découvrir son monde. L'enseignant qui utilise l'approche émergente de l'apprentissage interagit avec les enfants afin de construire un programme qui tienne compte de leurs intérêts, de leurs talents et de leurs styles d'apprentissage, tout en respectant les résultats d'apprentissage visés. L'enseignant et l'enfant participent ensemble à la transmission et l'acquisition des connaissances. L'enseignant reconnaît qu'il n'a pas toutes les réponses; son rôle consiste plutôt à faciliter les recherches et les découvertes en créant une atmosphère favorable à l'exploration, au questionnement et à la résolution de problèmes.

Pour entamer le processus, l'enseignant observe les enfants et note leurs intérêts dans toute activité ludique organisée. Il prend note de leurs commentaires et de leurs questions, observe ce qui les intéresse,

et le type de problèmes qu'ils sont appelés à résoudre. Ces observations serviront de fondement aux activités de planification de l'enseignant. L'approche émergente de l'apprentissage est en fait une approche réactive à l'enseignement; il s'agit pour l'enseignant d'incorporer ce qu'il a appris sur les besoins et les intérêts de ses élèves pour atteindre les résultats d'apprentissage. Cette approche ressemble à la pégagie par projets et au tableau S-V-A, en ce qu'elles tentent toutes de cerner les intérêts des enfants, et qu'elles emploient diverses méthodes pour accéder aux résultats souhaités. L'enseignant travaille avec l'enfant à l'acquisition des connaissances, tout en lui procurant des expériences d'apprentissage ouvertes et facilitées.

Outils d'intégration

Arbre conceptuel

L'organisation d'idées sous forme d'arbre conceptuel est une méthode intéressante d'intégration du fait qu'elle permet à l'enseignant de maternelle de déterminer d'un seul coup d'œil les intérêts des enfants, les matières, les résultats d'apprentissage à atteindre, ainsi que les processus d'apprentissage à privilégier. L'arbre doit toutefois conserver une structure souple et évolutive, afin qu'on puisse y intégrer les nouvelles idées des enfants et suivre leur croissance. Voici un exemple d'arbre conceptuel sur le thème de la construction. **N.B.** Veuillez noter qu'il est fortement indiqué d'inclure les articles avec les noms.

Tableau S-V-A +

Le tableau S-V-A + est un outil qui établit et classe ce que l'élève sait, désire savoir, a déjà appris et aimerait apprendre. Il s'agit d'une autre façon de noter les idées des élèves sur un sujet qui les intéresse. Voici un exemple d'un tel tableau, sur le thème de la construction.

Ce que je sais	*Ce que je veux savoir*	*Ce que j'ai appris*	*Ce que je désire apprendre*	*Pour en savoir plus*
• Les machines aident à construire des choses. • Il faut des outils et des matériaux pour construire. • Des gens travaillent dans la construction. • Les travailleurs de la construction portent un casque. • Certains ouvriers brandissent des pancartes.	• À quoi sert une excavatrice? • En quoi consiste le travail du contremaître? • Combien de temps faut-il pour construire une maison/une école? • Comment sait-on où faire passer les tuyaux? • Comment font les travailleurs pour que les toilettes et les éviers fonctionnent?	• Une excavatrice sert à creuser des fondations. • Le contremaître est responsable d'une équipe d'ouvriers. • La construction d'immeubles prend beaucoup de temps. • Les ouvriers ont besoin de plans. • Les travailleurs portent un casque et un équipement spécial pour se protéger.	• Qui conçoit les plans? • Comment savoir où construire? • Qu'est-ce qu'un inspecteur et quel est son rôle?	

Théorie des intelligences multiples

La théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner peut aussi aider l'enseignant de maternelle à planifier ses activités d'apprentissage. En tenant compte des différents styles d'apprentissage des enfants, il peut intégrer, au gré des activités, les caractéristiques de chacune des huit formes d'intelligence décrites dans le tableau ci-dessous :

Intelligence	**Les enfants qui possèdent cette intelligence…**
Musicale/rythmique - sensibilité au timbre, au rythme et au son d'une mélodie	aiment écouter et jouer de la musique, chanter, fredonner, suivre la cadence, inventer et reproduire des airs.
Logico/mathématique - capacité à raisonner de façon inductive et déductive, à saisir les concepts et les abstractions logiques.	s'amusent avec les chiffres, cherchent à savoir comment fonctionnent les choses, posent beaucoup de questions, font des collections et les organisent soigneusement.
Interpersonnelle - capacité de s'entendre, de travailler et d'interagir avec les autres.	ont beaucoup d'amis, savent négocier, et sont d'excellents coéquipiers.
Intrapersonnelle - capacité de comprendre et d'exprimer ses émotions et celles des autres	contrôlent leurs émotions et leurs humeurs, observent et écoutent. Ils connaissent leurs capacités et travaillent souvent mieux lorsqu'ils sont seuls.
Corporelle/kinesthésique - capacité d'utiliser son corps pour résoudre des problèmes, par exemple en jouant à la balle, en dansant et en créant des objets	aiment le sport et l'activité physique. Ils utilisent volontiers le langage corporel et ils aiment danser, faire du théâtre et participer à des activités qui leur permettent de bouger.
Spatiale/visuelle - habileté à décoder des photos et des images, à comprendre l'ordre des choses (tout particulièrement dans le cas d'objets et d'images), et à se servir des acquis pour créer.	sont des artistes. Ils griffonnent, peignent, dessinent et construisent à l'aide de blocs. Ils aiment regarder des cartes, jouer avec des casse tête et des labyrinthes. Ils aiment désassembler pour assembler autrement.
Naturaliste - aptitude à reconnaître et à classifier les plantes et les animaux.	aiment passer du temps à l'extérieur, à observer les plantes, ramasser des cailloux pour les collectionner, et attraper les insectes. Ils sont sensibles à la nature.
Verbo-linguistique - sensibilité à la signification, aux nuances et à l'ordre des mots.	développent rapidement leur vocabulaire et aiment faire des blagues, des devinettes et des jeux de mots. Ils aiment lire, écrire, raconter des histoires et s'adonner à des jeux de vocabulaire.

Apprentissage axé sur la technologie

La meilleure façon d'initier l'élève à la technologie est d'intégrer cette dernière à des activités, des projets et des problèmes qui reflètent des situations réelles. L'intention n'est pas d'enseigner la technologie comme telle, mais de l'associer à tous les domaines d'apprentissage. Bien qu'elle soit perçue comme complexe, cette science dans son acception générale est d'abord et avant tout « une manière de faire les choses ».

Ainsi, la technologie intégrée à divers domaines permettra aux élèves de se familiariser avec :

- ses répercussions dans la vie de tous les jours;
- les procédés, les outils et les techniques à employer, et dans quel contexte;
- l'utilisation et l'application de diverses technologies de l'information dans la résolution de problèmes, la prise de décisions, les enquêtes et les recherches.

L'influence et les répercussions de la technologie sur les individus, y compris les enfants de maternelle, ne cessent de croître. Les enfants doivent se familiariser avec la technologie, et apprendre à l'utiliser et à l'appliquer de manière efficace, efficiente et éthique. Elle leur sera extrêmement utile dans leurs études et les aidera à devenir des citoyens curieux, réfléchis, éclairés et impliqués.

Pédagogie inclusive

La pédagogie inclusive a pour prémisse le fait que chaque membre de la communauté scolaire – élève, enseignant, administrateur, personnel de soutien et parent – doit sentir qu'il est accepté et intégré, qu'il peut réaliser pleinement son potentiel, et qu'il peut contribuer de manière significative à la vie de l'école.

La pédagogie inclusive valorise la diversité, utilise et fournit des outils d'apprentissage ciblés, et met l'accent sur des expériences souples, centrées sur chacun des élèves.

L'objectif principal de cette méthode d'enseignement est de modifier profondément l'approche standard des classes générales pour s'adresser plus adéquatement à des groupes d'apprenants hétérogènes. Les élèves ont des préalables qui les caractérisent et les différencient de mille et une manières : race, appartenance ethnique, sexe, antécédents familiaux, langue, orientation sexuelle, religion, capacités déjà acquises ou non, rendement, réceptivité, intérêts. Il existe plusieurs ouvrages qui expliquent les différences d'apprentissage entre les filles et les garçons Ces livres offrent aux enseignants et aux parents un cadre conceptuel et des conseils pratiques sur les besoins d'apprentissage des garçons. L'enseignant qui choisit la pédagogie inclusive valorisera les différences, sexuelles ou autres, et les intégrera au programme d'études.

La diversité chez les enfants de maternelle s'observe à plusieurs propos : certains intègrent le système scolaire en sachant déjà lire, alors que d'autres peinent à reconnaître les lettres de l'alphabet. Le développement de la motricité peut aussi varier de générale à fine.

L'enseignant qui choisit un enseignement inclusif répondra aux besoins diversifiés de l'ensemble des élèves de sa classe.

La pédagogie différenciée, quant à elle, offre aux élèves des expériences d'apprentissage optimales, tout en respectant le caractère unique de chacun. Ainsi, l'enseignant créera des occasions qui pourront permettre à chaque élève de démontrer ses capacités, son style d'apprentissage, sa soif d'apprendre, ses talents et son intelligence. Il instaurera un environnement où tous les apprenants travailleront aux mêmes objectifs et résultats d'apprentissage, tout en étant conscient que chaque élève aura une perception personnelle du contenu, des méthodes et des moyens utilisés.

Les élèves qui entrent dans une classe de maternelle où l'enseignement inclusif est valorisé apprendront dès leur jeune âge à apprécier la diversité au sein de leur communauté, tout comme l'application d'une pédagogie inclusive dans les classes et les écoles en général aura des répercussions bénéfiques sur l'ensemble de la collectivité.

Classes multi-niveaux

Nécessité oblige, les classes multi-âges qui regroupent plusieurs niveaux existent depuis longtemps à Terre-Neuve-et-Labrador. La méthode que l'on privilégiait jusque-là consistait à réunir les élèves par niveaux à l'intérieur d'une même classe, et à enseigner séparément le programme propre à chaque niveau. Même si le groupement de plusieurs niveaux reste encore une obligation dans bien des cas, il faut noter que certaines conseils scolaires de cette province organisent par choix des classes multi-âges combinant différents niveaux. Cette décision souscrit à la théorie selon laquelle de telles classes profitent d'un programme d'études plus holistique et mieux intégré que les programmes conçus pour chaque niveau séparément, et sont davantage centrées sur l'enfant. La disparité des besoins et des capacités d'une classe multi-âges est perçue comme positive en ce qu'elle permet de renforcer et d'enrichir l'environnement d'apprentissage au profit de tous les élèves.

L'enseignant de classes multi-âges met l'accent sur les résultats d'apprentissage par cycles initiaux, tout en gardant à l'esprit les résultats d'apprentissage spécifiques qui permettront d'atteindre les résultats pour chaque cycle. Il installe des structures qui favorisent les « pratiques exemplaires, en encourageant les élèves de tout âge à travailler ensemble dans un esprit de collaboration. Le travail en groupes mixtes facilite également l'apprentissage. Des activités ouvertes et des travaux multi niveaux rapprochent tous les apprenants. Comme le fondement même de ces classes est de valoriser la diversité, l'enseignant ajuste sa pratiquepour répondre aux besoins de tous ses élèves.

Apprenants autochtones

Les apprenants autochtones vivent dans des communautés disséminées partout dans la province. L'enseignant doit être sensible aux subtiles différences des cultures autochtones lorsqu'il applique le programme d'études. Le programme de maternelle doit aider à faire le lien entre la maison de l'élève et la communauté. Pour y parvenir, l'enseignant devra être particulièrement au fait des distinctions culturelles, afin de proposer à l'apprenant autochtone du matériel et des activités qui l'intéresseront, tout en répondant aux exigences du programme.

Français langue première

Le programme de français langue première est conçu pour les francophones qui désirent que leurs enfants poursuivent leur scolarisation en français. Ce programme vise les résultats d'apprentissage transdisciplinaires tels que formulés par la province, avec le mandat additionnel de sauvegarder et perfectionner la compétence langagière ainsi que de préserver l'héritage culturel de la population francophone de la province.

- *La langue est pour les élèves un outil de communication,*
- *La langue est un outil de pensée, un outil d'apprentissage et un outil de construction culturelle et identitaire.*
- *La langue française devient un véhicule qui permet à l'élève d'être lui-même, d'interagir avec autrui, de conceptualiser et d'établir un rapport au monde.*

Source : *La francisation - Parcours de formation CMEC (2004)*

La compétence langagière est un aspect important du programme de français langue première. Les buts et les objectifs de l'éducation française sont les suivants :

- Offrir une formation académique de qualité.
- Favoriser le développement intégral de l'apprenant sur les plans intellectuel, affectif, psychomoteur, artistique et moral.
- Permettre à l'apprenant de maîtriser le français comme langue première, tant à l'oral qu'à l'écrit.
- Éveiller et fortifier chez l'apprenant son sentiment d'identité culturelle et linguistique en tant que francophone.
- Servir de foyer de culture au sein de la communauté franco-terre-neuvienne.
- Renforcer chez l'apprenant son sentiment d'appartenance à la communauté francophone du milieu immédiat, du Canada et du monde.
- Développer chez l'apprenant une bonne connaissance de l'histoire des francophones au Canada.
- Permettre à l'apprenant de maîtriser l'anglais en tant que langue seconde.
- Faire connaître et apprécier chez l'apprenant la langue anglaise et la culture canadienne-anglaise dans son milieu immédiat et dans les autres provinces.
- Faire connaître et apprécier chez l'apprenant la nature multiculturelle du Canada.

La francisation se définit comme un processus qui permet à l'élève qui parle peu ou qui ne parle pas français, de développer des habiletés langagières orales et écrites en langue française pour qu'il puisse interagir pleinement dans des situations courantes de sa vie sociale et scolaire. Ces habiletés constituent pour l'élève un tremplin pour qu'il puisse s'épanouir sur les plans langagier, cognitivo-académique et socio-affectif et pour que, ce faisant, il s'engage dans un processus de construction culturelle et identitaire. La francisation - Parcours de formation CMEC (2004) http://publications.cmec.ca/francisation/cd-rom/inc/principale.htm

L'école joue un rôle langagier, culturel et identitaire important dans les écoles françaises de Terre-Neuve-et-Labrador. Il existe dans nos écoles différentes variations linguistiques qui reflètent la langue et la culture de chacun des élèves. A la maternelle, l'enseignant doit valoriser le langage de l'enfant, tout en enrichissant son vocabulaire au moyen d'activités stimulantes et pertinentes pour l'élève. Dans une même classe, il se peut que le langage soit très varié d'un élève à l'autre. Il en revient à l'enseignant de percevoir les besoins langagiers particuliers de chaque élève. L'enseignant peut, par exemple, offrir à l'élève différentes façons de dire la même chose dans le seul but d'enrichir son propre vocabulaire et le vocabulaire des autres.. Il est possible qu'il y ait dans l'école un programme de francisation qui soutient l'apprentissage de la langue française dans un contexte acceuillant et sécurisant pour l'élève.

A la maternelle , il est nécessaire d'accorder une place privilégiée à la communication orale. Le passage de l'oral à l'écrit s'effectue plus facilement si l'enfant possède un vocabulaire étendu et une syntaxe fonctionnelle. L'enseignant propose des activités libres et dirigées pour permettre à l'enfant de mieux structurer ses phrases et d'utiliser ses mots pour interagir avec ses pairs ou pour nommer ses expériences dans un climat d'accueil, d'ouverture et de respect. L'enseignant se servira des structures d'apprentissage coopératif et du travail en petits et grands groupes. Ces activités peuvent inclure la répétition en grand groupe, les chansons, les comptines et les poèmes, des jeux oraux, les jeux de rôles, la dramatisation avec des objets ou des marionnettes.

L'enseignant de la maternelle :

- est un excellent modèle de langue et parle français avec ses élèves en tout moment ;
- établit une routine dès le début de l'année, une routine qui est à la fois sécurisante pour l'élève et nécessaire pour le développement des compétences langagières ;
- appuie la compréhension des élèves en utilisant des objets concrets et les aides visuelles, en plus d'actions, expressions faciales et de gestes exagérés ;
- cherche ce qui intéresse chaque élève, ce qui a lien avec ses connaissances et expériences antérieures, linguistiques et autres, et ce qui est important pour lui afin de rendre toute situation d'apprentissage pertinente pour lui
- veille à ce que les tâches et les situations d'apprentissage proposées soient pertinentes, appropriées pour susicter l'intérêt des élèves ;
- crée un environnement qui favorise la prise de risques et où la correction des erreurs est considérée comme faisant partie intégrante du processus d'apprentissage ;

- met en évidence une grande variété de textes (visuels, écrits, audiovisuels, médiatiques, électroniques et autres) qui servent non seulement de modèles linguistiques, mais aussi de véhicules de la culture ;
- respecte le silence de l'élève qui n'est pas encore prêt à s'exprimer, tout en valorisant tous ses efforts d'écouter, d'imiter, de répéter, de chanter en français ;
- tient compte de l'importance de l'estime de soi et s'assure que la frustration des élèves face à leur niveau restreint d'aisance et de compétence soit minimisée.

Aménagement de la classe et routines

Organisation de l'espace

Les jeunes enfants apprennent par l'action, en manipulant activement des matériaux et de l'équipement, et en interagissant avec les autres et avec leur environnement. En organisant l'espace de la salle de classe en fonction des besoins de développement des enfants de cinq ans, l'enseignant est sûr d'optimiser les résultats d'apprentissage. Le choix du matériel et l'organisation de la classe détermineront la façon dont il stimulera le développement de ses élèves, de même que ses attentes quant à leur degré de participation.

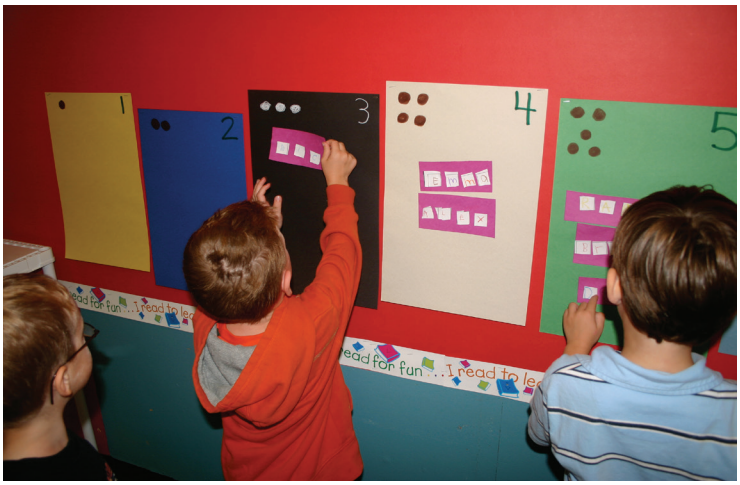
L'enseignant doit organiser les aires de travail de la classe en tenant compte des styles d'apprentissage des élèves. Une classe aménagée de manière à favoriser leur développement permet aux élèves de vivre des expériences riches dans des domaines tels que la lecture, l'écriture, l'écoute, l'art dramatique, les beaux-arts, la numératie, les jeux de construction, la science, la technologie, et ce, de manière individuelle ou collective. Trouver le juste équilibre entre les divers centres d'apprentissage est l'un des volets importants de l'organisation et de la planification d'une classe de maternelle.

Bien que chaque classe puisse être différente, il est capital de diviser l'espace de manière à créer des aires de travail séparées, où l'élève pourra circuler librement selon les matériaux et l'équipement qu'il sera appelé à utiliser. L'environnement doit tenir compte à la fois du travail individuel, en petits groupes ou collectif, et permettre l'équilibre nécessaire entre les activités dirigées par l'enseignant et celles qui seront proposées par les enfants.

Le déplacement des élèves est une composante essentielle de l'apprentissage, et ne doit pas être limité à la classe et aux différentes aires de travail qu'elle comprend. Les activités d'apprentissage doivent pouvoir clairement relier les éléments du programme au monde réel. Dans cette perspective, l'enseignant peut organiser des sorties et multiplier les centres d'apprentissage dans des lieux extérieurs à la classe, comme le gymnase, la salle de musique ou la cour de l'école. Ces sorties n'ont pas besoin d'être très élaborées. Les meilleures expériences sont souvent vécues dans les locaux ou sur le terrain de l'école. Par exemple, les élèves peuvent visiter une autre classe pour assister à des jeux de rôle, chanter des chansons ou lire de la poésie; répertorier les plaques fixées aux portes des classes et des bureaux; regarder une souffleuse en train d'enlever la neige; observer un oiseau sur une mangeoire; examiner l'aire de jeu de la cour d'école; regarder les feuilles tomber; traverser la rue pour se rendre sur les quais, dans un magasin général ou un supermarché; cueillir des fleurs pour un ami malade. L'expérience doit favoriser la participation, l'observation de près ou de loin, le sens du toucher, ainsi que le questionnement dans les limites du raisonnement et de la pensée d'un enfant de maternelle, tout en renforçant, en approfondissant et en enrichissant ses apprentissages

Les centres d'apprentissage évolueront en cours d'année afin de maintenir l'intérêt des enfants, de refléter les résultats d'apprentissage et de soutenir les projets et les thèmes abordés. Certains centres pourraient demeurer axés sur les principaux domaines d'apprentissage tels que la lecture, l'écriture, les mathématiques et les sciences, alors que d'autres pourraient évoluer selon les résultats d'apprentissage. Les élèves doivent disposer journellement d'un temps suffisant pour réaliser des activités dans ces différents centres. On pourrait établir un système de rotation, qui leur donnerait la possibilité de prendre des décisions concernant leurs propres apprentissages auprès d'un centre désigné. Il est primordial d'introduire graduellement le matériel destiné à chacun des centres afin de laisser aux enfants un délai convenable pour s'habituer aux divers éléments et en comprendre l'utilité. L'enseignant doit s'assurer que les élèves ne se promènent pas sans but d'un centre à l'autre, et qu'ils ne passent pas le plus clair de leur temps dans un centre en particulier. La structure organisationnelle de la classe et les routines quotidiennes doivent imprégner l'enfant d'un sentiment de sécurité, tout en l'encourageant à prendre des risques et à travailler avec les autres afin de devenir un apprenant confiant et indépendant. L'enseignant doit circuler dans la classe pour observer et documenter les apprentissages des élèves en pleine action. Certaines activités doivent être dirigées par lui; il peut alors distribuer des consignes, en incitant les enfants à poser des questions et à émettre des hypothèses.

Tandis qu'il organise l'espace de la classe, l'enseignant doit tenir compte des travaux et des objets qui y seront affichés. Il faudra éviter d'encombrer les murs et d'envahir l'espace de travail des élèves. Un environnement agréable et esthétique permet de mettre en valeur les travaux des enfants. Ces derniers sentent ainsi que leur contribution est appréciée, et qu'ils font véritablement partie de la classe. Des murs encombrés donnent beaucoup de travail à l'enseignant et, aux enfants, un trop-plein de stimulation. Moins, c'est souvent mieux.



Suggestions d'aménagement

Il est pratique de diviser la classe en fonction du type d'activité qui s'y déroulera : par exemple, près de l'évier pour le thème de l'eau, au sec pour l'écriture, avec un cadre approprié aux activités plus stimulantes ou plus calmes, plus propres ou plus salissantes.

- Disposez des aires comparables dans un même secteur. Les activités de construction et d'art dramatique, par exemple, sont toutes deux stimulantes et pourraient être réalisées côte à côte, alors que les activités de lecture s'effectueront dans un endroit plus tranquille de la classe.
- Rangez les matériaux dans un lieu facilement accessible.
- Utilisez des paniers, des seaux et des tiroirs pour le rangement et identifiez-les à l'aide d'étiquettes placées à hauteur d'œil.
- Placez les meubles de façon à circonscrire l'espace et à créer des frontières. Un tapis délimite un espace et réduit le bruit.
- Aménagez les centres de construction et d'art dramatique dans les coins de la salle.
- Affichez les travaux des enfants sur les murs plutôt que sur des tableaux du commerce. Disposez-les à hauteur d'œil.
- Servez-vous du plancher, des tables, des murs et d'autres éléments de la classe comme espaces de travail.
- Introduisez progressivement le matériel plutôt que d'encombrer les enfants. Éliminez celui qui est superflu. Encore une fois, moins, c'est mieux!
- Disposez les aires de travail qu'il faudra nettoyer près d'un évier, et placez du matériel de nettoyage à la portée des enfants, afin qu'ils participent au rangement et au ménage.
- Certains centres devront être aménagés près de l'espace de rangement des pinceaux et de la peinture.
- Créez des zones d'interaction qui stimulent le développement langagier. Vous pourrez par exemple regrouper des chevalets pour que les enfants partagent leurs expériences lorsqu'ils réalisent une même activité de peinture.
- Variez l'espace alloué à chacune des aires de travail selon les matériels utilisés. Par exemple, prévoyez un centre de construction assez vaste pour accueillir plusieurs structures.
- Aménagez la classe de façon à ce que chacun puisse respecter l'espace des autres, ce qui garantira la sécurité de tous et facilitera le nettoyage.
- Profitez de la lumière naturelle dans toute la mesure du possible.
- Au début de l'année scolaire, discutez du nombre idéal d'élèves qu'il devrait y avoir en même temps par centre d'apprentissage. La règle établie devrait être plus flexible pour certaines aires de travail en raison du matériel employé, de l'espace mobilisé et des intérêts de chacun.

Centres d'apprentissage et matériel suggéré

Une classe de maternelle comprend plusieurs centres d'apprentissage. Certains d'entre eux demeureront les mêmes tout au long de l'année, alors que d'autres évolueront au gré des besoins. L'aménagement de ces centres dépend de leurs dimensions. On trouvera ci-après une description des différents centres d'apprentissage, ainsi que des suggestions de matériel. L'enseignant qui débute y prendra des idées d'aménagement, alors que d'autres y verront l'occasion de varier. De nombreux articles fort utiles pourraient être recueillis parmi des objets domestiques qui ne servent plus. Un simple appel aux parents, auxquels on remettrait une liste des articles désirés, pourrait rapidement permettre de combler les besoins

Espace collectif

Il est indispensable que la classe de maternelle comprenne un espace assez grand pour accueillir l'enseignant et tous ses élèves en tant que communauté d'apprenants. Ces rassemblements donnent l'occasion aux enfants de communiquer entre eux, et de s'approprier leur environnement d'apprentissage. Cet espace est aussi un lieu de partage des idées, des réussites et des défis. L'enseignant y prodigue un enseignement direct, conçoit de nouvelles expériences, facilite le partage du vécu et encourage les apprentissages. Il y explique les routines et les attentes de la journée. Les élèves en profitent aussi pour soumettre leur opinion.

Matériel suggéré pour l'espace collectif :

- Chevalet avec tableau à feuilles mobiles
- Grand tapis ou tapis de sol individuels
- Lutrin pour consulter les ouvrages de grande taille
- Système audio
- Tableau en feutrine

Coin-lecture

Ce coin de la classe fournit aux élèves l'occasion de choisir eux mêmes des documents imprimés et de découvrir le plaisir des livres. Ils doivent pouvoir quotidiennement s'y rendre et accéder à leur matériel de lecture favori, par exemple, des livres d'images, des comptines, des ouvrages d'information, des livres créés par la classe ou par certains élèves, des livres à thème, de grands albums, des magazines et des journaux. Les enfants y vivent des expériences de littéracie, seuls ou entre camarades.

Matériel suggéré pour le coin-lecture :

- Baguettes de lecture pour pointer des mots
- Bibliothèque
- Choix de livres pour enfants
- Coussins
- Fauteuils poires ou chaises pour enfants, berceuse pour adulte
- Grand tapis ou tapis de sol individuels
- Marionnettes
- Mur de mots
- Tableaux et livres de contes en feutrine
- Tapette à mouches trouée au centre pour cibler des mots

Centre d'écoute

Cette aire stimule le développement de la communication orale. Les enfants y apprendront à écouter avec attention, à décoder les sons, et à comprendre ce qu'ils écoutent. Ils aimeront s'y faire lire des contes, le livre en main, y écouter de la musique, des poèmes et des chansons. L'enseignant peut enregistrer ses élèves en train de chanter ou de réciter de la poésie ou des comptines. Il vaudra mieux ne présenter que deux ou trois livres à la fois. Il sera toujours possible d'effectuer une rotation, ou d'ajouter peu à peu d'autres livres. Lorsque les élèves auront acquis plus d'indépendance, on pourra constituer une audiothèque pour les encourager à choisir leurs récits favoris. Ce centre sera efficace à condition que les enfants puissent progressivement y travailler de manière indépendante, et choisir leurs propres titres dans le cadre d'une routine bien établie.

Matériel suggéré pour le centre d'écoute :

- Bacs pour ranger les livres et les supports audio
- Chemises, sacs de plastique et enveloppes pour le rangement individuel des livres et des supports audio
- Choix de contes en version imprimée et en version audio
- Disques compacts de musique variée, de chansons, de sons et de comptines
- Écouteurs
- Table et chaises
- Système audio comportant un autocollant vert sur le bouton « Jouer » et un rouge sur le bouton « Arrêter »

Centre d'écriture

Une aire de travail désignée et de longues périodes d'exploration de l'écriture sont essentielles au développement en littératie de l'élève de maternelle. En proposant une gamme variée de matériel, l'enseignant stimule l'acquisition de compétences dans ce domaine. De nombreux éléments disposés dans le centre serviront de prétexte à l'écriture. La circulaire d'un marché d'alimentation, par exemple, pourrait donner à un enfant l'idée de dresser une liste d'épicerie, alors qu'une enveloppe recyclée pourrait en inciter un autre à rédiger une lettre à un ami et à la glisser dans sa boîte aux lettres. Les travaux des élèves seront les témoins du chemin parcouru. On devrait convier tous les élèves à lire leurs écrits, et les féliciter en soulignant la qualité de leurs messages.

Matériel suggéré pour le centre d'écriture :

- Boîte de fiches répertoriant les mots familiers et favoris
- Carnets faits de feuilles agrafées
- Cartes d'anniversaire et cartons d'invitation recyclés
- Dépliants
- Dictionnaires d'images
- Ensemble de boîtes aux lettres pour la classe, faites de cartons de lait recyclés, tronqués par le haut
- Enveloppes usagées, neuves ou recyclées
- Factures et reçus
- Fiches avec le nom des élèves
- Lettres magnétiques et babillards
- Livres de vocabulaire
- Mots affichés sur les murs
- Papier, de divers genres et dimensions, sous forme de blocs notes, de papier à lettre, ou de papier à photocopie
- Phrases sur cartons, fiches, autocollants
- Planchettes à pince
- Plaque à biscuits pour lettres magnétiques
- Pochoirs
- Stylos, crayons et marqueurs
- Tableaux avec lettres de l'alphabet et chiffres
- Tableaux blancs individuels, avec marqueurs et gommes à effacer
- Tables et chaises
- Tapettes à mouches pour cibler les mots sur les affiches et les tableaux
- Timbres et tampons

Centre de mathématiques

Ce centre comprend du matériel, des jeux et des outils motivants, choisis pour favoriser l'obtention des résultats d'apprentissage visés en mathématiques. Les élèves ont l'occasion d'y réaliser des activités qui encouragent la participation, comme dénombrer des objets, chanter des chansons qui ont pour thème les chiffres, verser des liquides dans des contenants ou comparer des quantités plus ou moins importantes sur une balance à plateaux. L'enseignant devra disposer le matériel de sorte que tous puissent y accéder aisément, et s'en servir entre autres dans le cadre d'activités arithmétiques dirigées. Les élèves seront chargés de ranger le lieu après les activités, ce qui aura le double avantage de développer leur indépendance et de les faire contribuer à garder la classe en ordre. Pour faciliter ce rangement, on pourra identifier les boîtes d'accessoires au moyen d'étiquettes imagées.

Matériel suggéré pour le centre de mathématiques :

- Anneaux de chaîne
- Balance à plateaux
- Boîtes de fiches avec des mots à afficher au mur, que l'on peut transporter dans différentes aires
- Carrés de tapis, et plateaux de styromousse ou de plastique pour regrouper les objets ou définir des aires de travail sur le sol ou sur une table
- Casse-tête
- Chiffres magnétiques et plaques à biscuits
- Jetons pour le rétro-projecteur, jetons à double-face et jetons de couleurs, de dimensions et de formes variées
- Cubes à emboîter, blocs et autres pièces de construction
- Cubes en mousse avec chiffres, et dés
- Dominos géants
- Ensemble de blocs géométriques et d'objets 3D
- Jeux de concordance, de tri ou de séquence
- Matériaux pour la création de motifs comme des perles, de la ficelle, des cartes et des blocs de diverses formes
- Motifs de tapisserie
- Moules à muffins, bacs à glaçons et contenants à fruits en plastique pour trier des objets
- Nappes à motifs
- Objets à trier comme des boutons, des perles et autres articles courants
- Paniers ou bacs à vaisselle pour ranger les objets mathématiques
- Sacs de plastique à glissière pour fiches et autres accessoires
- Tableau de vocabulaire mathématique et babillard où afficher les travaux

Centre de sciences

Cette aire dynamique est propice à l'exploration, aux expériences, aux manipulations, aux enquêtes, à la découverte et à l'observation de l'environnement. Le centre des sciences encourage les élèves à utiliser tous leurs sens lorsqu'ils examinent divers matériaux. Il est important de varier régulièrement ces matériaux, à la fois pour entretenir l'intérêt et pour multiplier les occasions d'apprentissage par la découverte. Le temps de préparation des activités scientifiques dépendra de la complexité des expériences. On doit aussi encourager les enfants à concevoir leurs propres apprentissages en explorant divers matériaux.

Matériel suggéré pour le centre des sciences :

- Aimants
- Animal de compagnie ou aquarium
- Arrosoir
- Bacs à vaisselle pour l'étude des liquides
- Balance à plateaux
- Bibliothèque de classe comprenant des magazines de sciences, des revues sur la nature et des livres d'images
- Bocaux pour insectes
- Cailloux et coquillages
- Clés anglaises, boulons, vis, écrous, pinces, tournevis
- Compte-gouttes
- Contenants pour collectionner et classer les matériaux
- Entonnoir
- Graines
- Loupes
- Lunettes de sécurité
- Matériaux et équipement pour encourager l'exploration et la découverte
- Matériaux naturels
- Niveau
- Pinces à épiler, petites pelles, pinces de cuisine, baguettes, balance à plateaux
- Plantes
- Plastique à bulles et bâtons
- Poire à jus de cuisson
- Poulies et leviers, poids, bouts de bois et roues
- Ruban à mesurer
- Table avec sable, cailloux, feuilles végétales ou terre
- Table pour les jeux d'eau
- Tasses à mesurer
- Thermomètres
- Toupies et autres jouets mécaniques
- Vaporisateur

Centre d'informatique

Selon la disponibilité de l'équipement, on peu installer un coin informatique. Les expériences d'apprentissage en lien avec les résultats prévus du programme se font au moyen d'activités stimulantes. Le logiciel et les sites Web sélectionnés doivent favoriser le développement, et l'activité doit être axée sur la créativité et l'indépendance. La technologie se prête bien aux expériences en numératie, en lecture et en écriture lorsque les activités et l'environnement sont adaptés aux enfants de maternelle. L'utilisation d'un appareil photo numérique et d'un magnétophone facilitera la documentation et l'apprentissage.

Matériel suggéré pour le centre informatique :

- Appareil photo numérique
- Bureau ou table avec tablette à clavier
- Espace de rangement pour les logiciels
- Imprimante
- Logiciels adaptés aux enfants de maternelle
- Magnétophone
- Microphone pour ordinateur
- Ordinateur
- Papier, blanc et de couleur

Centre d'arts plastiques

Il est important de réserver dans la classe un espace où les élèves pourront s'exprimer au moyen de matériel d'art. L'enseignant doit encourager les enfants à développer leur fibre artistique, en leur demandant de créer leurs propres œuvres. Lorsqu'il élabore une œuvre originale, l'enfant apprend à résoudre des problèmes et à penser de manière créative, ce qui n'est pas le cas lorsqu'on lui demande de reproduire des œuvres identiques au moyen d'un modèle. Le centre d'arts plastiques doit fournir aux élèves l'occasion d'explorer, d'expérimenter, et d'exprimer leurs émotions et leurs idées par la création. N'oubliez pas la puissance de la page blanche!

Matériel suggéré pour le centre d'arts plastiques :

- Activités d'art ouvertes
- Chevalets avec pièce de rideau de douche fixée en dessous pour protéger des gouttes et des déversements accidentels
- Colle blanche
- Corde à linge pour exposer les œuvres
- Crayon, stylo ou marqueur attaché aux chevalets pour signer les œuvres
- Différentes sortes de papier : papier standard, papier de boucherie, journaux, papier peint, papier laminé, papier aluminium
- Gobelets de plastique, pots de yogourt ou de pouding pour la peinture
- Papier découpé
- Pâte à modeler
- Peinture a tempera, peinture pour aquarelle, peinture à doigts
- Pinceaux à long manche, pinceaux plats, pinceaux ronds, éponges et rouleaux à peinture
- Plumes, retailles de tissu, perles, brillants et pompons, boutons, ruban, bouts de laine
- Sarraus, tabliers ou vieilles chemises
- Séchoir
- Table recouverte de journaux ou d'une nappe en plastique

Centre d'art dramatique

L'art dramatique permet à l'enfant de reproduire et d'expérimenter des situations réelles et imaginaires, tout en interagissant avec ses pairs. Il acquiert ainsi les habiletés sociales nécessaires aux rôles qu'il aura à jouer, en tant qu'adulte, au sein de sa famille et de la communauté. Ces expériences simulent la vie réelle par des jeux de rôle et touchent de nombreux domaines de la littéracie et de la numéracie. Par exemple, on pourrait demander à l'enfant de monter une table, de prendre une commande et de calculer l'addition comme au restaurant, de changer un pneu comme s'il travaillait dans un garage, ou de vérifier les denrées sur les tablettes d'un marché d'alimentation imaginaire. Le centre d'art dramatique peut se transformer au gré de l'imagination pour ressembler à divers lieux de la communauté ou de la maison, à différentes périodes. Une rotation des objets présentés gardera l'intérêt toujours vif. Les parents peuvent y contribuer en faisant don d'articles usagés. La profession de certains parents ou des membres de leur entourage pourrait permettre à l'enseignant de se procurer certains objets autrement difficiles à obtenir, dans le cadre d'un thème particulier.

Accessoires suggérés pour le centre d'art dramatique :

- Accessoires de cuisine, plats, casseroles, ustensiles, etc.
- Annuaire téléphonique et téléphone
- Babillard
- Blocs-notes, crayons et stylos
- Boîtes d'accessoires selon différents thèmes (construction, garderie, bureau de poste, salon de coiffure, clinique médicale, école, restaurant, garage)
- Boîtes d'aliments vides, aliments en plastique et récipients à cuisson
- Bols à mélanger et fouets
- Circulaires publicitaires et listes d'épicerie
- Corbeille à linge et petites serviettes
- Fer et planche à repasser
- Livres de recettes illustrés
- Miroir pleine hauteur
- Petits électroménagers et vaisselle
- Plumeau
- Portemanteau
- Poupées et mobilier de poupée
- Tabliers, nappes, gants de cuisinier
- Théâtre de marionnettes
- Vadrouilles et balais, au manche coupé à hauteur d'enfant
- Vêtements et accessoires

La manipulation de blocs de construction aide les enfants à comprendre des concepts mathématiques tels que les dimensions, les formes, les chiffres

Centre de construction

et les quantités. Ils apprivoisent peu à peu les principes scientifiques, apprennent à résoudre des problèmes et à s'entraider lorsqu'ils bâtissent des structures. L'enseignant devrait situer le centre de construction dans un endroit peu passant de la classe, et installer des étagères pour ranger les blocs et les jeux. Il vaut mieux éviter les grands bacs de rangement, d'où il est difficile d'extirper les petites pièces tombées dans le fond, ou encore celles qui ont des dimensions ou des formes particulières. Les objets rangés sur des tablettes sont plus faciles d'accès. À la fin d'une activité, le tri et le rangement des blocs selon leur forme et leur taille constitueront un excellent exercice. Il est aussi souhaitable de limiter le nombre d'élèves par activité, afin qu'ils aient suffisamment d'espace pour construire leurs structures.

Matériel suggéré pour le centre de construction :

- Accessoires tels que des figurines en bois, des voitures, des camions et des panneaux de signalisation
- Appareil photo numérique pour photographier les structures avant de les défaire
- Blocs Legos[MD]
- Casques en plastique
- Ensemble de blocs de construction en bois pour la classe
- Fiches, crayons et ruban adhésif pour créer des panneaux
- Marteaux et tournevis pour l'établi
- Outils de mesure comme un ruban à mesurer, des règles et du fil
- Pailles et jeux Connectors[MD]
- Pinceaux et rouleaux
- Planchettes à pince pour relever le schéma des structures avant de les défaire
- Tablettes de rangement pour les jeux de construction avec pictogrammes pour faciliter la récupération et le classement
- Tapis pour définir l'espace, améliorer le confort et absorber le bruit

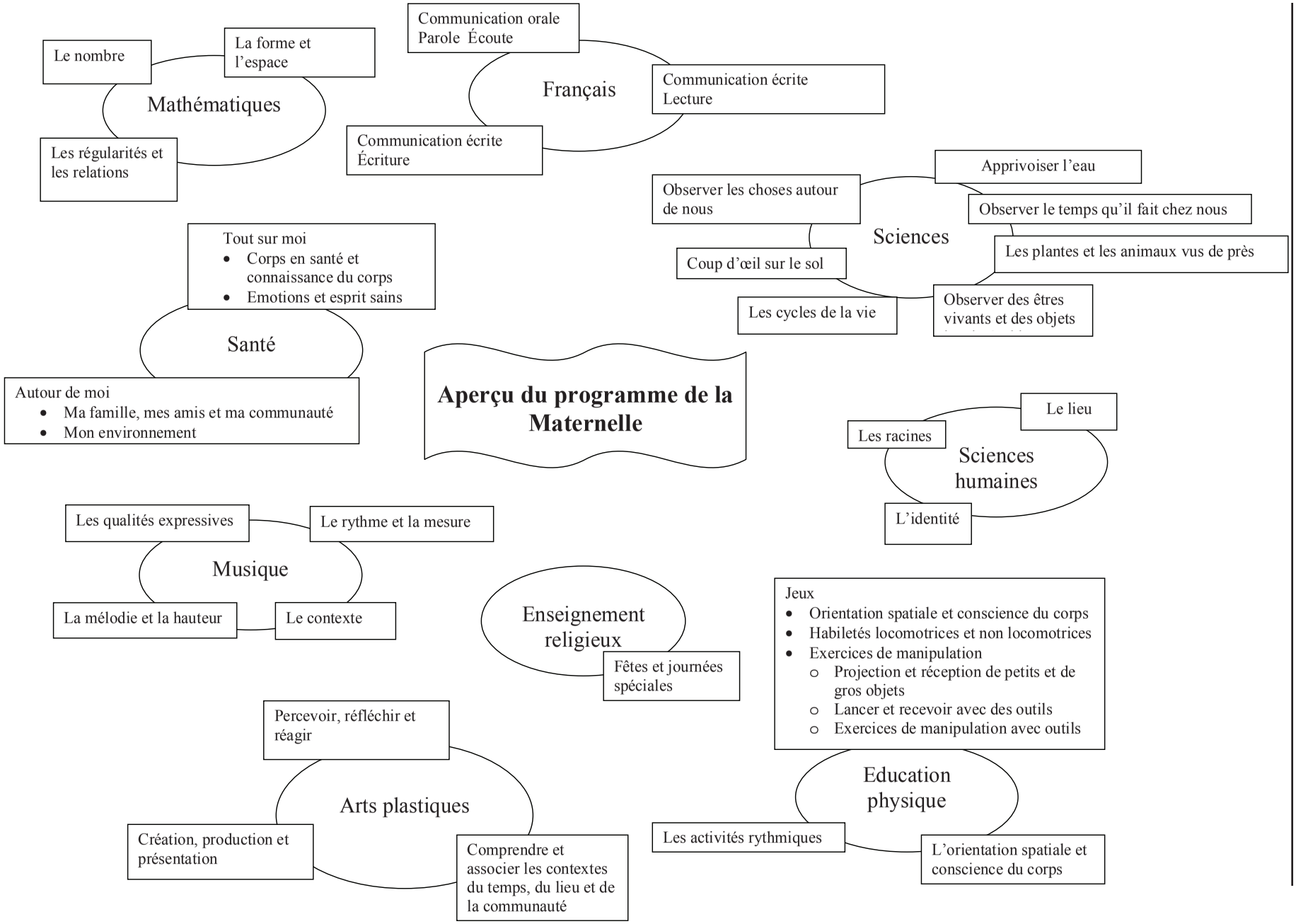
L'établissement d'une routine quotidienne sécurise l'enfant de maternelle, qui sait alors à quoi s'attendre au cours des différentes

Journée type à la maternelle

périodes de la journée. Une routine bien établie permet à l'enseignant de se consacrer davantage aux résultats d'apprentissage. Le tableau ci-dessous donne un exemple d'activités liées à ces résultats et qui pourraient être réalisées au cours d'une journée type à la maternelle (à l'exclusion des périodes consacrées aux centres d'apprentissage). Il est important que l'enseignant connaisse bien tous les résultats prévus par ce programme afin d'en tenir compte efficacement dans les apprentissages des élèves.

Activité	Exemples de liens entre les routines quotidiennes et les résultats attendus
Arrivée et accueil • On donne aux enfants la possibilité de s'enregistrer à leur arrivée. Ils peuvent ainsi chercher leur nom sur des fiches, par exemple, l'inscrire sur un tableau ou fixer un carton portant leur nom sur le tableau des arrivées/départs à l'aide d'une épingle à linge. • Les enfants pourraient répondre à la question du jour, affichée dans un endroit désigné de la classe. Ainsi, on pourrait leur demander de trouver un objet d'une forme particulière, et de l'apporter dans le cercle de bienvenue,ou encore, de nommer leur couleur préférée.	**Les élèves devront** • comprendre que les écrits sont signifiants. (Français, communication orale et lecture) • comparer des quantités de 1 à 10 par correspondance biunivoque. (Mathématiques) • commencer à reconnaître des mots fréquents, perçus de façon globale. (Français, communication orale et lecture) • observer et donner des directives et des consignes simples. (Français, communication orale et écoute)
Programme de la journée • Le début de la journée est le moment idéal pour discuter des routines et des attentes. L'enseignant y donne ses consignes, organise des activités de lecture collective, d'écriture dirigée (message de la journée et nouvelles) et de partage, et présente l'organisation de la journée en intégrant les données du calendrier et la météo. • L'enseignant peut aussi en profiter pour présenter de nouveaux jeux dans les centres d'apprentissage. • C'est également le moment de discuter de la création de nouveaux centres, et d'inviter les élèves à décider quels centres ils désirent visiter au cours de la journée.	**Les élèves devront** • participer à des conversations en petits groupes et à des discussions collectives. (Français, communication orale et écoute) • comprendre le principe de base de l'imprimé, dont des notions comme l'orientation des livres, les mots, les espaces, les lettres et les sons. (Français, communication orale et lecture) • démontrer une compréhension des régularités répétitives. (Mathématiques) • prendre conscience qu'il existe des règles et comprendre leur raison d'être. (Sciences humaines) • se servir d'observations personnelles pour décrire la température et le climat. (Sciences) • identifier les traditions, les rites et les célébrations qui font partie de leurs expériences personnelles. (Sciences humaines, Enseignement religieux) • commencer à poser des questions et à y répondre, en quête d'informations. (Français, communication orale et écoute) • écouter les idées et les opinions de leurs pairs. (Français, communication orale et écoute) • observer et donner des directives et des explications simples. (Français, communication orale et écoute)

Activité	Exemples de liens entre les routines quotidiennes et les résultats attendus
Dîner • C'est le moment approprié pour incorporer les résultats d'apprentissage concernant un style de vie sain, d'apprendre aux élèves des principes d'autonomie, et d'encourager les communications entre élèves ainsi que les jeux collectifs.	**Les élèves devront** • identifier et mettre en œuvre les compétences nécessaires à la résolution de conflits. (Sciences humaines) • comprendre que des aliments santé, tels qu'ils sont définis dans Bien manger avec le Guide alimentaire canadien, fournissent l'énergie dont le corps a besoin pour grandir et se développer en bonne santé. (Santé) • comprendre que les interactions et le jeu ont des répercussions sur leurs émotions et sur celles des autres. (Santé) • identifier les bonnes pratiques d'hygiène personnelle et leur contribution à la santé. (Santé) • démontrer leur capacité à choisir des aliments et des boissons santé. (Santé)
Période d'activités • L'enseignant organise des activités individuelles ou en petits groupes dans les différents centres d'apprentissage. Dirigées par l'enseignant ou proposées par les élèves, ces activités prolongées sont axées sur le jeu.	**Les élèves devront** • montrer qu'ils prennent peu à peu conscience des conventions sociales lorsqu'ils sont en groupe ou jouent ensemble. (Français, communication orale et écoute) • comprendre que les interactions et le jeu ont des répercussions sur leurs émotions et sur celles des autres. (Santé) L'enseignant fera des liens interdisciplinaires selon les activités à l'horaire.
Fin de la journée • Cette période permet à l'enseignant et aux élèves de revenir sur les événements de la journée. Les enfants commentent les activités réalisées, partagent leurs expériences et participent à la planification de la journée du lendemain. L'enseignant fournit des pistes de réflexion et discute de certains éléments, au besoin.	**Les élèves devront** • exprimer leurs sentiments, et décrire en mots simples leurs expériences vécues. (Français, communication orale et écoute)
Départ • Ce moment est propice à l'application d'une routine. L'élève apprend à se débrouiller, à choisir ses vêtements selon le temps qu'il fait et à exécuter les consignes de sécurité.	**Les élèves devront** • suivre une procédure simple, lorsque des instructions sont données une à une. (Sciences) • remarquer des constantes météorologiques et les décrire en utilisant le vocabulaire approprié. (Sciences) • connaître les pratiques de sécurité dans les véhicules, motorisés ou non, et dans les endroits où circulent des véhicules. (Santé) • démontrer qu'ils comprennent l'importance de leur sécurité personnelle, de celle leur entourage et de leur environnement. (Éducation physique)


Aperçu du programme de la Maternelle
Mathématiques
Le nombre
La forme et l'espace
Les régularités et les relations
Français
Communication orale
Parole Écoute
Communication écrite
Lecture
Communication écrite
Écriture
Sciences
Observer les choses autour de nous
Apprivoiser l'eau
Observer le temps qu'il fait chez nous
Les plantes et les animaux vus de près
Coup d'œil sur le sol
Les cycles de la vie
Observer des êtres vivants et des objets
Santé
Tout sur moi
Corps en santé et connaissance du corps
Emotions et esprit sains
Autour de moi
Ma famille, mes amis et ma communauté
Mon environnement
Sciences humaines
Le lieu
Les racines
L'identité
Musique
Les qualités expressives
Le rythme et la mesure
La mélodie et la hauteur
Le contexte
Enseignement religieux
Fêtes et journées spéciales
Education physique
Jeux
Orientation spatiale et conscience du corps
Habiletés locomotrices et non locomotrices
Exercices de manipulation
Projection et réception de petits et de gros objets
Lancer et recevoir avec des outils
Exercices de manipulation avec outils
Les activités rythmiques
L'orientation spatiale et conscience du corps
Arts plastiques
Percevoir, réfléchir et réagir
Création, production et présentation
Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

Liens

Bon départ/ KinderStart

Bon Départ/ Kinderstart est un programme de transition, offert pendant l'année qui précède l'entrée à la maternelle. Il consiste en cinq à dix séances d'orientation d'une heure chacune, organisées par l'école à l'intention des enfants et de leurs parents et gardiens. Ces séances ont pour but de familiariser les enfants à l'environnement scolaire, et de fournir à leurs parents et gardiens des renseignements sur la façon d'optimiser l'apprentissage à la maison. Une transition réussie de la maison à la maternelle augmente considérablement les chances de réussite de l'enfant au cours de cette année primordiale.

Un exemplaire du Guide d'utilisation du programme Bon Départ est remis à tous les enseignants de maternelle de la province en vue de faciliter les séances d'orientation pour parents et élèves tout au long de l'année, de même que les échanges famille-école.

Partenariat famille-école

Des échanges fructueux entre la famille et l'école favorisent l'instauration d'un partenariat famille-école positif. Les parents/gardiens dont l'enfant entrera bientôt à la maternelle connaissent souvent très peu la routine scolaire et ce que l'on attend d'eux – il est donc crucial pour l'enseignant de maternelle de leur transmettre toute l'information pertinente.

Le parent est le premier – et le plus important – enseignant de son enfant. Des relations famille-école harmonieuses, établies dès la maternelle, ont de bonnes chances de se poursuivre tout au long du parcours scolaire. Voici quelques conseils judicieux aux enseignants :

- Communiquez régulièrement avec les parents au moyen de bulletins d'information, de notes, de courriels et d'appels téléphoniques.
- Invitez-les à faire du bénévolat en classe ou lors d'excursions.
- Informez-les des procédures de départ et d'arrivée.
- Encouragez-les à vous aviser de toute circonstance spéciale ou d'un changement dans la routine de leur enfant.
- Remettez-leur un calendrier des activités du mois. Les parents apprécient d'être informés, et peuvent ainsi plus facilement planifier un projet de bénévolat, ou encore fournir à leur enfant des vêtements sport en prévision d'activités d'éducation physique.
- Il est commode de communiquer avec les parents par Internet ou par courriel. Gardez toutefois à l'esprit que les familles n'ont pas toutes accès à Internet. Suggérez de toute façon aux parents de remettre les messages urgents au secrétariat de l'école, car il est difficile de trouver le temps de vérifier les messages électroniques en classe.
- Demandez aux parents de vous fournir un numéro de contact d'urgence, ainsi que tous les renseignements médicaux dont vous pourriez avoir besoin.
- Soyez positif, professionnel et d'approche facile lorsque vous communiquez avec les parents.
- Faites preuve de respect et d'ouverture en ce qui a trait à la composition des familles, leur origine ethnique et leur culture.
- Respectez le caractère confidentiel de vos interactions avec les parents et les enfants.
- Tenez les parents informés des progrès de leur enfant en mettant à leur disposition des observations documentées telles que des albums photos, des vidéos, des pages Web, des bulletins d'affichage et des montages de travaux scolaires.

- Donnez aux parents la chance de partager leurs compétences et leurs talents avec la classe. Cette expérience exalte l'intérêt des enfants et renforce les relations avec les parents. On peut organiser des événements spéciaux ayant pour thème les mathématiques, la littératie en famille ou les journées culturelles.

Les devoirs en maternelle

Les politiques sur les devoirs varient selon les écoles et les districts scolaires. Elles servent à guider l'enseignant sur la quantité et le type de devoirs que les enfants devront, le cas échéant, faire à la maison. Si les devoirs sont proposés pour les élèves de la maternelle en immersion, il est extrêmement important de les choisir avec soin. L'enseignant doit tenir compte du fait qu'un grand nombre d'activités entreprises en classe sont du type « pratique partagée » ou « pratique guidée ». Il est évidemment inapproprié de demander aux élèves de faire chez eux, de façon indépendante, des activités qui exigent normalement le soutien et la direction de l'enseignant.

Il se peut que les compétences linguistiques soient limitées pour certains élèves. Il faudra s'assurer que les tâches soient appropriées et clairement expliquées, et que les élèves puissent les faire de façon indépendante. Les tâches proposées comme devoirs doivent donc être pertinentes pour les élèves et différenciées, selon le niveau de compétence linguistique et d'habilités de chaque élève. Les tâches à réaliser à la maison pourraient comprendre des activités ouvertes (à réponse libre), par exemple illustrer une chanson apprise en classe, représenter sa partie préférée d'un texte connu ou trouver des images d'objets qui ont une certaine forme. Les suggestions suivantes aideront les enseignants à bâtir des liens positifs entre l'école et les familles :

- Encouragez les parents et gardiens à lire tous les jours avec leur enfant. Proposez des livres simples (faciles à mémoriser pour les enfants, ou dont le vocabulaire leur est familier), ainsi que des guides aux parents pour favoriser l'apprentissage de la lecture. Présentez la lecture comme une activité plaisante, plutôt que comme un « devoir ». Il est extrêmement important que la lecture quotidienne devienne un plaisir.
- Fabriquez un livret à l'intention des parents et gardiens et notez-y les comptines, les chansons ou les poèmes que vous utilisez en classe. Encouragez les enfants à les apprendre à leurs frères et sœurs, à leurs grands-parents ou à leurs parents et gardiens.

- Conseillez aux parents et gardiens de parler avec leur enfant de leur journée à la maternelle, et montrez-leur comment poser des questions ouvertes, par exemple :
  – Raconte-moi l'histoire que ton enseignant t'a lue aujourd'hui.
  – Comment s'est passée ta journée?
- Suggérez aux parents et gardiens de poursuivre les activités de la journée effectuées en classe. Pour approfondir un concept mathématique, par exemple, ils peuvent demander aux enfants de rechercher des formes triangulaires dans leur quartier, comme ils l'ont fait à l'école.
- À la fin de chaque semaine, transmettez aux parents des jeux à faire en famille. Il est important que l'enfant connaisse bien ces jeux, afin qu'il puisse faire office d'« enseignant ».
- Concevez des trousses d'activités intéressantes par matière, en lien avec les résultats et les concepts d'apprentissage et de nature à favoriser les échanges agréables entre l'enfant et ses parents et gardiens.
- Restez conscient que l'environnement familial varie d'un enfant à l'autre, et qu'il n'est pas toujours facile pour les parents de réaliser une activité avec leur enfant dans la limite du délai demandé. Certains enfants n'ont personne à la maison avec qui jouer ou faire leurs activités d'apprentissage.
- Concevez des activités ouvertes, qui répondent aux besoins de tous les apprenants.

Evaluation

Évaluation des apprentissages de l'élève de maternelle

Le processus d'évaluation est une composante clé de l'apprentissage et de l'enseignement. On entend par évaluation formative la collecte des données dans le but d'établir le profil des apprentissages de l'élève, alors que l'évaluation sommative est le processus d'analyse, de réflexion, de synthèse et de prise de décision qui fait suite à l'évaluation formative. On évalue pour mieux enseigner, et pour mieux aider l'élève à apprendre. L'évaluation pour l'apprentissage et l'évaluation de l'apprentissage sont donc inhérentes à la démarche d'apprentissage et d'enseignement de la maternelle.

Les enseignants doivent garder à l'esprit que l'apprentissage et la réussite dépendent de nombreux facteurs. La capacité de l'élève à démontrer ses connaissances et ses compétences peut varier, et son niveau de rendement pourrait être influencé par le moment de la journée, la situation, la nature des questions posées, son degré de familiarité avec le contenu, ainsi que sa volonté de participer. Les enfants ont besoin de temps pour parfaire leurs compétences, à travers des activités d'apprentissage qui correspondent à leur développement et qu'ils sont en mesure de faire sans aide. Le degré et la profondeur de l'engagement des élèves envers le programme de maternelle peuvent souvent fluctuer du début à la fin.

Le processus d'apprentissage à la maternelle est continu, et c'est pourquoi il est très important de privilégier des activités d'évaluation en classe plutôt que d'évaluer simplement un résultat final. L'évaluation au fil de l'apprentissage permettra à l'enseignant d'adapter ses activités au cheminement individuel des élèves. Le meilleur contexte pour évaluer le rendement des élèves est la classe elle-même, lorsque l'enseignant dirige leurs activités à réaliser seuls ou en groupe. L'évaluation doit être fréquente, bien planifiée et bien organisée, afin que l'enseignant puisse aider les élèves à progresser et à atteindre les résultats escomptés du programme.

Outils d'évaluation

L'enseignant doit utiliser une gamme diversifiée de stratégies et d'outils pour évaluer de manière continue l'apprentissage de l'élève en classe. Les stratégies d'évaluation devraient permettre à ce dernier de démontrer ses connaissances et ses compétences plutôt que de souligner ses faiblesses. Le raisonnement de l'élève est souvent un meilleur indicateur de ses progrès que ses réponses ou les solutions qu'il propose. La façon dont il s'exprime ou se comporte est aussi un bon indicateur. Le meilleur outil d'évaluation de l'enseignant demeure toutefois l'observation et la collecte de données sur une base continue, car les enfants révèlent souvent où ils en sont dans leur apprentissage par leurs activités, leurs explications et la façon dont ils s'expriment. L'enseignant adoptera donc des stratégies d'évaluation qui mettent l'accent sur l'observation, l'écoute et les questions exploratoires pour déterminer le rendement de l'élève. Parmi d'autres outils d'évaluation à favoriser, mentionnons la consignation de notes anecdotiques, les photographies, les enregistrements audio et vidéo, les listes de vérification, les échantillons de travaux et les portfolios, les conférences et les profils de langage des élèves.

Les outils d'évaluation doivent concorder avec les visées du programme et les activités en classe. Ils doivent clairement faire état des progrès de l'élève vers l'atteinte des résultats d'apprentissage définis dans le programme de maternelle. Les activités d'évaluation doivent être fréquentes et s'intégrer harmonieusement au déroulement de la journée.

Consignation des observations en classe

Les observations documentées sont essentielles à la prise de décision réfléchie. Les progrès d'apprentissage de l'élève par les activités et le jeu sont ainsi rendus visibles pour les enfants, les parents et les enseignants. Les compétences de l'élève sont alors clairement démontrées.

L'observation de ses relations avec ses camarades de classe et de son utilisation des matériaux est un excellent outil d'évaluation de ses apprentissages. En documentant soigneusement ces données, on obtient une courbe représentative de ses progrès, qu'il est alors plus facile d'analyser puis de communiquer de manière responsable.

La consignation des observations consiste à monter un dossier des données observées pendant que l'élève participe à des activités d'apprentissage, par le jeu ou l'exploration. L'enseignant peut aussi y inscrire ses propres observations en fonction des compétences, des caractéristiques et des concepts contenus dans le programme de maternelle. Pour assurer la prise en compte de toutes les expériences d'apprentissage d'une activité particulière, l'enseignant peut consigner des observations quotidiennes à la fois planifiées et spontanées.

Il existe plusieurs façons de documenter les expériences d'apprentissage d'un élève. On peut conserver ses œuvres d'art et ses écrits, ou bien prendre des photos ou faire des enregistrements audio ou vidéo. On peut simplement disposer de manière attrayante les travaux des élèves sur un mur, ou encore créer un tableau plus élaboré, qui relate les diverses expériences d'un élève ou d'un groupe d'élèves. L'enseignant peut varier ses méthodes en optant pour des panneaux d'exposition, un album de découpures ou de photos, un tableau d'affichage, un site Web (destiné uniquement aux parents), des courriels aux parents ou un bulletin à leur intention. Tous les documents doivent comporter un titre, des photos ou des extraits de travaux avec légende, des dessins de l'élève qui illustrent ses expériences et une description écrite des apprentissages.

Les observations documentées sont utiles pour les élèves, les enseignants et les parents. Par exemple, l'enfant peut revoir ses travaux, ce qui fournit à l'enseignant l'occasion de discuter avec lui de ses intérêts, de ses idées et de ses projets. En revenant sur ses expériences d'apprentissage, l'élève est amené à réfléchir et à participer davantage au processus d'apprentissage dont il est le centre.

Fiches anecdotiques

Les fiches anecdotiques sont de courtes descriptions narratives d'observations effectuées en classe. L'enseignant peut rédiger des commentaires sur des étiquettes ou des papillons adhésifs. Cette méthode lui permet de prendre de brèves notes tout au long de la journée, qu'il reportera ensuite dans un cahier d'exercices où des pages sont consacrées à chacun des élèves. Il est important de dater les notes pour pouvoir poursuivre de près les progrès de l'élève au fil du temps. Certaines trousses de ressources comprennent déjà un formulaire de consignation des anecdotes conçu pour les enseignants. S'il est impossible de rédiger quotidiennement une anecdote pour chacun des élèves, il reste important de faire consciemment des efforts pour observer tous les élèves au cours d'une période donnée.

Photographies, enregistrements audio et vidéo

Les photographies et les enregistrements audio et vidéo des expériences d'apprentissage sont d'excellentes formes de documentation et sont très pratiques pour évaluer les apprentissages d'un élève. Par exemple, l'enseignant pourrait prendre des photos d'élèves jouant dans l'aire de blocs de construction, les enregistrer lorsqu'ils discutent ensemble autour de travaux d'aquarelle, ou tourner une séquence vidéo d'un élève en train de commenter un livre à un ami.

Autoévaluation

L'élève apprend à se connaître en tant qu'apprenant, mais aussi au moyen de l'autoévaluation. Lorsqu'il participe à une activité d'apprentissage, ses commentaires sont une bonne indication de son degré de connaissances et des sentiments qu'il éprouve. L'enseignant doit fournir aux élèves la possibilité de réfléchir à leur propre apprentissage, au moyen, par exemple, d'enregistrements audio ou vidéo, d'écrits ou d'échantillons de travaux. Souvent, les élèves prennent exemple sur l'enseignant en lui offrant leurs meilleurs travaux. Ce dernier peut alors les aider à établir des objectifs personnels par une réflexion sur ce qu'ils ont réalisé. On devrait aussi encourager les élèves à sélectionner certains de leurs travaux pour les montrer à la classe. Le partage et la réflexion sont autant d'occasions d'en apprendre davantage sur l'apprentissage actuel et futur d'un élève.

Liste de vérification

Sans remplacer la fiche anecdotique, la liste de vérification n'en demeure pas moins un excellent outil d'évaluation des résultats d'apprentissage sur un sujet particulier du programme. Cette liste aide l'enseignant à cibler ses observations et à décider quels comportements sont les plus révélateurs de la réussite des élèves. Une liste de vérification personnelle d'un enseignant sur la reconnaissance des lettres de l'alphabet et de la correspondance du son peut être un exemple. Les guides d'enseignement et les programmes d'études fournis aux enseignants peuvent aussi contenir une liste de vérification des apprentissages.

Échantillons de travail et portfolio

Le portfolio permet d'évaluer les progrès accomplis par l'élève au cours d'une période donnée en recueillant des échantillons de son travail. Les objets fabriqués par l'enfant, son comportement et ses créations sont des données d'évaluation essentielles. L'analyse d'échantillons de travaux permet d'établir dans quelle mesure et à quel rythme les progrès ont été accomplis. Le portfolio donne à l'enseignant et aux parents/gardiens l'occasion de constater de façon positive ce que l'enfant est capable de réaliser. Il peut comporter des textes, des dessins, des réalisations comme la représentation d'un motif perlé, des projets artistiques, une liste des livres lus par l'enfant et des exercices d'écriture. Il est important de faire participer les élèves au choix des travaux, afin de les sensibiliser à la valeur de leur travail et à leurs progrès en termes d'apprentissage. Des échantillons de travail datés permettent de suivre la progression de l'élève au cours d'une certaine période et de partager ces informations avec lui et avec ses parents.

Entretiens

Des périodes allouées à des échanges avec un ou plusieurs élèves fournissent de bonnes indications de leur cheminement cognitif et leur degré de connaissances. En plus des observations anecdotiques consignées en classe pendant les périodes de jeux et les travaux, il est important de réserver du temps à des observations, des entretiens ou des échanges plus élaborés et formels. Un entretien personnel avec l'élève est un moyen d'évaluer ses progrès. Une entretien peut prendre la forme d'une conversation avec un élève sur l'enchaînement des événements d'une histoire qu'il a lue, d'un jeu avec jetons pour observer comment il développe le sens du nombre, ou encore de questions exploratoires lors d'activités sur le thème de l'eau. L'enseignant prend alors des notes à des fins d'analyse et d'évaluation ultérieures.

Plan d'études

Plan d'études

Le programme de maternelle se fonde sur le principe selon lequel le processus, le contenu et les résultats doivent tous contribuer de manière significative à son application.

Les enfants sont au cœur du plan d'études. À ce titre, il est essentiel que les enseignants de la maternelle suivent de près la croissance et le développement de chacun d'entre eux, de façon à proposer des activités d'apprentissage appropriées.

Résultats d'apprentissage transdisciplinaires

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires se rapportent aux connaissances, aux compétences et aux attitudes auxquelles on s'attend de la part de tous les élèves à la fin de leurs études secondaires. Ces objectifs servent d'encadrement au processus d'élaboration des expériences d'apprentissage à tous les niveaux, y compris en maternelle. Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires touchent l'ensemble des matières, et le programme d'enseignement de chacune de ces matières doit permettre aux élèves d'atteindre les résultats escomptés. Les élèves ont besoin d'établir des liens entre les disciplines pour être en mesure de répondre aux exigences en constante évolution de la vie, du travail et des études. Les huit résultats d'apprentissage transdisciplinaires suivants sous tendent l'élaboration du programme d'études : expression artistique, civisme (citoyennenté), communication, développement personnel, résolution de problèmes, compétences technologiques, développement spirituel et moral et langue et culture françaises (ce résultat be s'applique qu'au programme de Fançais langue première). Les éléments spécifiques au programme de maternelle sont indiqués dans le tableau Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires à la maternelle.

Résultats d'apprentissage généraux

Les résultats d'apprentissage généraux font état de la contribution (de la maternelle au niveau III) d'un domaine de développement aux résultats d'apprentissage transdisciplinaires, en indiquant les connaissances et les compétences attendues d'un élève à la fin du programme de ce domaine. Également liés aux résultats d'apprentissage par cycle, les résultats d'apprentissage généraux sont décrits dans le modèle à quatre colonnes du programme d'études de chacune des matières.

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires à la maternelle

Résultats d'apprentissage transdisciplinaires	Les élèves devront
Civisme (Citoyennenté) Les finissants seront en mesure d'apprécier, dans un contexte local et mondial, l'interdépendance sociale, culturelle, économique et environnementale.	• comprendre la notion de règlement et son utilité. • décrire et démontrer la façon dont nous utilisons notre connaissance des matériaux pour préserver l'environnement en réduisant, en réutilisant et en recyclant les matériaux.
Communication Les finissants seront à même de comprendre, de parler, de lire et d'écrire une langue (ou plus d'une), de même que d'utiliser des concepts et des symboles mathématiques et scientifiques afin de penser logiquement, d'apprendre et de communiquer efficacement.	• explorer différentes langues par la création littéraire et d'autres moyens d'expression. • omprendre des modèles répétitifs (deux ou trois éléments) en identifiant, en reproduisant, en approfondissant et en créant des modèles à l'aide d'objets, de sons et d'actions.
Compétences technologiques Les finissants seront aptes à utiliser diverses technologies, à comprendre les applications technologiques, et sauront recourir aux technologies adéquates à la résolution des problèmes.	• écrire et s'exprimer en utilisant des outils technologiques avec assistance. • utiliser les outils appropriés pour manipuler et construire des objets simples.
Développement personnel Les finissants auront la capacité de poursuivre leur apprentissage et de mener une vie active et saine.	• adopter un mode de vie actif. • considérer la lecture/l'observation comme des sources d'intérêt, de plaisir et d'information.
Développement spirituel et moral Les finissants seront en mesure de comprendre le rôle des systèmes de croyance dans le façonnement des valeurs morales et du sens éthique.	• reconnaître la nécessité de respecter la commémoration de fêtes de plusieurs systèmes de croyance. • comprendre comment la commémoration des fêtes encourage les individus à partager.
Expression artistique Les finissants seront capables de porter un jugement critique sur diverses formes d'art et de s'exprimer par l'art.	• s'inspirer de leurs expériences et de leur environnement pour créer des œuvres d'art. • réagir de façon personnelle et de différentes manières aux écrits.
Langue et culture françaises Les finissants seront conscients de l'importance et de la particularité de la contribution des Acadiens et autres francophones à la société canadienne. Ils reconnaîtront leur langue et leur culture comme base de leur identité et de leur appartenance à une société dynamique,productive et démocratique dans le respect des valeurs culturelles des autres.	• accéder à l'information en français provenant de divers médias et de la traiter • faire valoir leurs droits et d'assumer leurs responsabilités en tant que francophones
Résolution de problèmes Les finissants sauront employer les stratégies et les méthodes nécessaires à la résolution de problèmes, y compris celles qui font appel au langage, aux mathématiques et aux sciences	• construire et décrire des objets en 3D. • se servir d'éléments significatifs (expériences personnelles, contextes, images) pour formuler, confirmer ou rectifier des hypothèses.

Résultats d'apprentissage par cycle

Les résultats d'apprentissage par cycle décrivent les connaissances et les compétences auxquelles on s'attend de la part de tous les élèves à la fin de la 3e, de la 6e, de la 9e et de la 12e année, c'est-à-dire le fruit des expériences d'apprentissage pour chacune des matières, à la fin de chaque cycle du programme d'études. Des expériences pertinentes et intégrées au programme de maternelle favoriseront la croissance et le développement futurs des enfants, et mèneront à l'atteinte des résultats d'apprentissage par cycle à la fin de la 3e année. Ces résultats concourent à l'atteinte des résultats d'apprentissage généraux, et ils sont expliqués dans le programme d'étude de chacune des matières du programme.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les résultats d'apprentissage spécifiques font état des connaissances et des compétences auxquelles on s'attend de la part des élèves à la fin de chaque année scolaire. Organisés par matière, les résultats d'apprentissage spécifiques à la maternelle sont précisés dans ce guide sous chaque onglet relatif à une matière donnée, dans la première colonne du modèle en quatre colonnes. On y décrit les connaissances et les compétences auxquelles on s'attend des élèves à la fin de la maternelle. Ces résultats doivent être liés aux résultats par cycle et aux résultats généraux, et, ultimement, aux résultats d'apprentissage transdisciplinaires. Même en partant du principe que le développement des enfants de la maternelle peut varier, il est aussi raisonnable de présumer que tous les enfants profitent d'expériences riches et signifiantes qui stimulent leur développement et leur croissance. Les résultats d'apprentissage spécifiques de la maternelle participent à l'atteinte des résultats d'apprentissage par cycle à la fin de la 3e année.

Structure du guide

Après les pages liminaires, le document se présente sous forme de sections à onglets, lesquels sont distribués par matière et regroupent neuf domaines de développement. Sous ces onglets sont classés les modèles à quatre colonnes répartis sur deux pages des guides du programme par matière.

Disponibles en ligne en version intégrale, les guides par matière contiennent eux aussi des pages liminaires, un modèle à quatre colonnes réparti sur deux pages et des annexes. On peut obtenir un exemplaire de ces guides, sur demande, auprès du Centre de distribution de ressources pédagogiques du ministère de l'Éducation (CDRP-LRDC)

Les résultats du programme de maternelle sont inclus dans le modèle en quatre colonnes de chacune des matières. Les guides des programmes de musique, d'art, de langues et de sciences humaines, renferment le contenu de plus d'une année scolaire. Néanmoins, les récents guides des programmes de santé, de sciences, de mathématiques et d'enseignement religieux sont répartis strictement par année scolaire – il existe donc un guide spécifique à la maternelle. Le contenu de chacun des neuf guides des matières du programme de maternelle a été intégré à ce document.

Première colonne : Résultats d'apprentissage spécifiques

Le modèle en quatre colonnes du programme de chacune des matières se lit de gauche à droite. La première colonne comprend les résultats d'apprentissage spécifiques, qui décrivent les connaissances et les compétences auxquelles on s'attend de la part des élèves à la fin de chaque année scolaire. Cette colonne peut aussi comprendre des exemples et des explications sous forme de délimitations, de sous ensembles ou d'indicateurs. Les résultats d'apprentissage spécifiques sont habituellement groupés par matière ou par unité, et sont parfois présentés en séquence. Le cas échéant, des liens interdisciplinaires sont proposés dans des encadrés ombrés pour chacune des matières. Voir à cet effet le résultat 1.3 de la deuxième unité du modèle à quatre colonnes du programme de santé de la maternelle, sous l'onglet Santé de ce document. On y trouvera deux exemples de liens vers les sciences humaines et l'enseignement religieux.

Deuxième colonne

Exemples d'activités et de stratégies d'enseignement

La deuxième colonne fournit des éclaircissements sur les résultats d'apprentissage spécifiques, de même que des exemples d'activités et de stratégies d'enseignement qui permettront d'atteindre ces résultats. Il s'agit de suggestions uniquement. L'enseignant n'est pas tenu d'observer l'ensemble des stratégies d'enseignement proposées, de même que les enfants ne sont pas tous tenus de vivre la même expérience. Certains exemples offrent des pistes d'enseignement personnalisé. Cette deuxième colonne du modèle comporte aussi des notes sur le jeu comme moyen d'apprentissage, sous la forme d'encadrés ombrés intitulés « Apprentissage par le jeu ».

Apprentissage par le jeu

Troisième colonne

Exemples d'activités d'évaluation

La troisième colonne donne des exemples d'activités d'évaluation, ce volet faisant partie intégrante de l'expérience d'apprentissage. Les activités d'évaluation suggérées permettent de mieux cerner les résultats d'apprentissage spécifiques à atteindre, tout en pouvant servir d'activités d'enseignement intéressantes. L'observation documentée des élèves en situation d'apprentissage, par exemple, peut se révéler un puissant outil d'évaluation.

Quatrième colonne

Ressources et notes

La quatrième colonne fournit une liste de ressources destinées à appuyer les stratégies d'enseignement et d'apprentissage proposées. On y trouvera également d'autres ressources utiles pour atteindre les résultats visés. Un espace a été alloué pour les suggestions et les indications de ressources personnelles.

Ressources

Ressources

Ressources déjà en place dans les écoles (2011-2012)	*Routines et transitions en services éducatifs* Disque numérique *Jeux de relaxation pour des enfants détendus et attentifs* Livre et disque Collection Didactique (Chenelière) *Moi, j'apprends en jouant* *Coopérer à cinq ans* *Pirouettes et compagnie* *Je danse mon enfance* *Bien communiquer pour mieux apprendre* *Construire des habiletés en communication*
Ressources déjà en place dans les écoles (2006 et 2012)	*Littératie dès la maternelle : Répertoire de ressources pédagogiques*, Thomson Groupe Modulo, 2005.
Ressources déjà en place dans les écoles (2003)	*Trousse de formation en francisation* M à 2e année (CMEC) 2003
Ressources déjà en place dans les écoles (2002 et 2012)	*Actualisation linguistique* Trousse d'accompagnement (FEPA) 2004
Ressources déjà en place dans les écoles (2013)	*Trousse de communication orale et de stratégies en lecture et en écriture* (CMEC) 2008

Ressources recommandées

Littératie et numératie à la maternelle

Degaetano, J. (2003). *Écouter, comprendre et agir,* Chenelière Mc-Graw-Hill.

Degaetano, J.(2002). *De l'image à l'action*, Chenelière McGraw-Hill.

Diller, D. (2012), *Les centres de mathémathiques pour les élèves de 5 à 8 ans.*, Montréal, Chenelière Education.

Jager Adams, M. et.autres.(2000)*Conscience phonologique*, Montréal, Chenelière McGraw-Hill.

Malette, R., Vinet, C.(2010). *Les murs de mots*, Montréal, Chenelière Education.

Nadon, Y.(2011).*Lire et écrire, en première année...et pour le reste de sa vie*, Montréal, Chenelière Education.

Trehearne, M. P. (2013). *Apprendre à écrire : un coup de coeur !*, Groupe Modulo inc.

Gestion de classe

Caron, A., *Etre attentif, c'est bien...Persisiter, c'est mieux!*, Montréal, Chenelière Éducation, 2011.

Caron, J., *Apprivoiser les différences : Guide sur la différenciation des apprentissages et la gestion des cycles*, Montréal, Chenelière Éducation, 2003.

Caron, J., *Quand revient septembre : Guide sur la gestion de classe participative,* Montréal, Chenelière Éducation, 2012.

Des Chenes, R., *Guider les enfants vers l'autodiscipline*, Montréal, Chenelière Éducation, 2012.

Drew, N., *Grandir ensemble : Activités pour enseigner des habiletés de résolution de conflits,* Montréal, Chenelière Éducation, 2011.

Franklin Smutny, J. & al., *Enseigner aux jeunes enfants doués en classe régulière*, Montréal, Chenelière Éducation, 2008.

Hourst, B., *À l'école des intelligences multiples : La théorie de Howard Gardner en pratique*, Paris, Hachette, 2006.

Howden, J. et Laurendeau, F. (2005). *La coopération : un jeu d'enfant*, Montréal, Chenelière.

Lemery, J-G.(2004). *Les garçons à l'école,* Montréal, Les éditions de la Chenelière.

Parsons, S., Branagan, A. (2008). *De la pensée au langage : Une approche structurée pour les élèves éprouvant des difficultés langagières*, Montréal, Les éditions de la Chenelière.

Prieur, T.(2009). *Il faut cultiver notre jardin d'enfants : Projets et activités pour intégrer des éléments de culture au préscolaire*, Montréal, Chenelière Éducation.

Royer, N. (2004). *Le monde du préscolaire*, Gaëtan Morin Éditeur Ltée.

Sabouin, M., Bernard, L., Duchesneau, M-F., Fugère, O., Ladouceur, S. (2002). *Coopérer pour réussir*, Montréal, Chenelière Éducation.

Tomlinson, C. A., McTighe, J. (2010). *Intégrer la différenciation pédagogique et la planification à rebours*, Montréal, Chenelière Éducation.

Tomlinson, C. A., « La différenciation de l'enseignement à l'école primaire », dans Differentiated Instruction, ACSD Topic Pack, ERIC DIGEST 443572. http://www.acsq.qc.ca/differenciation/default.htm

Ouvrages consultés pour la version française du document

Fondation d'éducation des provinces atlantiques (2000) *Programme de français des provinces atlantiques (M à 8e année)*

Education et Développement de la petite enfance, Ile-du-Prince- Edouard (2008). *Programme d'études intégré Maternelle française*

Department of Education, Government of Newfoundland and Labrador (2004). *Bon départ - Guide d'utilisation*

Ministère de l'Education de la Saskatchewan (2008). *Jouer et explorer Guide du programme d'apprentissage pour la petite enfance Septembre 2008*

Arts plastiques

Description et ressources

Le rôle des arts plastiques dans le programme de la maternelle est de stimuler l'enfant à explorer le monde visuel. Les activités devraient encourager l'investigation active de l'enfant du monde visuel au moyen d'une variété d'expériences et de matériaux.

Ressources autorisées

- *Programme d'études - Arts plastiques* - Maternelle-1re année (2010)
  http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/languepremiere/arts/index.html#1

Maternelle

- *L'image de l'art plus 1*
  - Manuel 1 - ressource de l'enseignant
  - Manuel 1 - Guide d'enseignement
  - 1er cycle - Ensemble de reproductions
- *Imago 1er cycle*
  - Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant
  - Manuel 1 - Guide d'enseignement
  - 1er cycle - Trousse de reproductions 1
  - 1er cycle - Fiche géante 1

Ressources pour les enseignants

- *Rudiments d'arts plastiques* (CEC/1990)
- *Une petite leçon d'art* (THO/2004)
- *L'art raconte une histoire* (CHE/2003)
  Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2009)

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 1.1.1 explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel.	À partir du moment où les jeunes enfants commencent à faire des marques sur du papier à l'aide d'un crayon, ils utilisent les éléments du dessin (ligne, couleur, texture, valeur et forme) qui forment le langage de base des arts plastiques. Ces éléments sont évidents dans le monde naturel et sont utilisés seuls ou en combinaison dans les constructions faites par les humains. C'est le contexte dans lequel nous utilisons ces éléments qui leur donne une signification. Les élèves doivent étudier les éléments dans des contextes signifiants (p. ex., milieu naturel, affiches et travaux originaux créés par d'autres élèves). Cette exploration peut être suivie parfois directement de l'application quand les élèves créent une œuvre d'art avec un ou plusieurs éléments choisis. (Voir les activités d'exploration des éléments de composition à l'Annexe B.) ***Mélange des couleurs*** Pour passer en revue les couleurs primaires et présenter les couleurs secondaires, l'enseignant peut faire faire aux élèves des expériences sur le mélange de trois couleurs primaires en utilisant du colorant alimentaire. Laissez les couleurs se mélanger sur un essuie-tout ou un filtre à café mouillé. Discutez des résultats. Créez une échelle de couleurs simple en assemblant les papiers et en consignant les résultats de l'expérience. (Création des couleurs secondaires : orange avec le jaune et le rouge, vert avec le bleu et le jaune,violet avec le bleu et le rouge). ***Couleurs pâles ou foncées?*** (1re année) Toute teinte (couleur) peut avoir une gamme de valeurs (tons) allant de très pâle à très foncé. L'enseignant peut préparer des fiches de valeur pour le nuancier à pochettes en choisissant une teinte, p. ex., rouge, et en découpant des carrés de couleur de papier recyclé ou de revues. Collez les carrés au haut de rectangles en carton découpés. En placez-un dans le milieu d'une pochette et montrez un deuxième carton. Les élèves décident si la valeur de la teinte est plus pâle ou plus foncée et la placent à l'endroit approprié. ***Lignes*** Observer une variété d'œuvres d'art pour trouver différents types de lignes. Mettre l'accent sur un seul type de lignes à la fois, le définir et montrer d'autres exemples. Bâtir un vocabulaire pour pouvoir discuter des lignes dans les œuvres d'art et le milieu environnant. gravure, du collage, de la sculpture, la création artistique avec le papier, etc. ***Tableau de textures*** Pour explorer les aspects de la texture, l'enseignant peut créer un tableau de textures. Par exemple, utilisez le côté d'un crayon de couleur pour frotter des matériaux très texturés (feuilles d'arbre, jute, papier abrasif, etc.), ou découpez des images de matériaux recyclés (p. ex., catalogues de papier peint, revues, tissus) pour créer le tableau. Utilisez le vocabulaire approprié pour décrire la texture.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et fiches anecdotiques Les élèves apprennent les éléments du dessin d'abord en participant à des activitésde visionnement, puis en appliquant ces éléments dans des créations artistiques individuelles ou collectives. Pour évaluer la reconnaissance des éléments grâce à l'observation, l'enseignant peut déterminer les apprentissages réalisés par le pointage (montrer du doigt) ou selon les réponses verbales à des questions ou lors d'une discussion. L'exploration initiale des éléments se fait individuellement, ce qui permet à l'enseignant d'observer chaque élève pour déterminer qui comprend les concepts enseignés. L'utilisation de fiches anecdotiques pour inscrire le nom des élèves éprouvant de la difficulté avec ce résultat d'apprentissage est une bonne stratégie, qui exige cependant une méthode efficace pour classer les données anecdotiques, p. ex., cahier à anneaux ou petit classeur. ***Entretiens et liste de contrôle*** Les entretiens en groupe permettent à l'enseignant d'accorder plus d'attention à des petits groupes d'élèves. Il peut utiliser une image précise et poser une série de questions axées sur un ou plusieurs éléments. Une simple liste de contrôle fera l'affaire pour indiquer les progrès des élèves.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***Les éléments :*** i différents types de lignes – droite, courbe, zigzag ii les couleurs primaires - le rouge (magenta), le jaune et le bleu (cyan) iii les couleurs secondaires (orange, vert, violet) iv les couleurs plus claires ou foncées par comparaison v les textures de base (rude, lisse, dure, douce, molle, humide, sèche, etc.) vi différentes figures géométriques (cercle, carré, etc.) créées par des lignes droites fermées vii des figures libres (organiques) (créées par des lignes courbes fermées) viii comprendre le rapport entre la ligne et la figure/forme

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 1.1.2 explorer les principes du design (motif/répétition, variété, contraste, relief, rythme/mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel.	***Enseignement des principes ou design*** Les principes du dessin (principes de l'art) comprennent les suivants : accent ou mise en évidence, équilibre, mouvement, répétition, contraste et unité. L'enseignant peut saisir les occasions de mentionner ces termes dans la discussion, mais le principe sur lequel on insistera en maternelle et en 1re année, est la répétition qui permet de créer des motifs. ***Comprendre le motif*** La complexité des motifs présentés aux élèves augmente de la maternelle à la 1re année. C'est la répétition d'éléments (forme, couleur, lignes, etc.) qui crée le motif. À cet âge, l'enfant doit prendre conscience du motif dans la nature (p. ex., toile d'araignée, nervures sur les feuilles) aussi bien que dans l'environnement construit (p. ex., vêtements, carreaux de plafond, disposition des pupitres, œuvres d'art et illustrations de livres). L'enseignant doit encourager les élèves à discuter en groupe du motif dans leur propre création et dans celle des autres (réflexion). À mesure que les élèves deviennent plus à l'aise avec les éléments et les principes, ils peuvent réinvestir ces nouvelles connaissances dans leurs travaux.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Échantillon de travail et fiches anecdotiques Donner des revues aux élèves et leur demander de montrer ce qu'ils savent des couleurs, des lignes, des textures, etc. en trouvant, en découpant et en collant des images portant sur un thème précis. L'enseignant peut consigner les données recueillies grâce à ces deux stratégies d'évaluation sur des fiches anecdotiques ou à l'aide d'une liste de contrôle pour le groupe.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** ***Livres pour enfants*** Les illustrations de la littérature enfantine sont une véritable mine d'exemples d'éléments de l'art qu'on peut observer. En prenant chaque jour le temps de s'interroger sur les illustrations et d'en discuter, les élèves se familiarisent avec des centaines d'exemples de façons différentes dont divers artistes utilisent les éléments de l'art dans leurs créations artistiques.

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 1.1.3 appliquer un ou plusieurs des éléments et des principes du design à la création d'œuvres d'art basées sur leurs perceptions et leur imagination.	Les sources d'idées de création artistique sont nombreuses, par exemple, les ressources autorisées, la littérature jeunesse, les ressources pour l'enseignant et les plans de leçons en ligne. La création artistique doit être intégrée aux différentes matières des programmes d'études afin d'assurer la variété du contenu et de donner aux élèves des occasions fréquentes de créer. Toutes les occasions de créer des œuvres artistiques doivent comporter un élément d'enseignement de l'art utilisant les mêmes stratégies d'enseignement qu'en classe d'art. ***Compositions avec des fils*** (1re année) Remettre aux élèves des fils ou tiges (comme des fils de téléphone de couleur, longs cure-pipes) comme matériel pour produire un dessin. Discuter du concept de ligne; expliquer que le fil peut aussi être vu comme une ligne. Suggérer d'ajouter de nouveaux bouts de fil pour développer le dessin. Comme certains fils ou câbles sont pointus, il faut prendre des précautions avec les jeunes enfants. C'est donc une occasion de discuter de sécurité dans l'utilisation des matériaux. ***Lignes et émotions*** Inviter les élèves à écouter de la musique d'une variété de sources et de styles et à tracer des lignes correspondant à ce qu'ils entendent, d'abord en bougeant les bras, ensuite en utilisant le pinceau. Les encourager à utiliser des mots descriptifs quand ils parlent de leurs créations. ***Figures organiques*** (1re année) Explorer les œuvres que Matisse a créées vers la fin de sa vie au moyen de figures organiques découpées. Expliquer la qualité de ces figures, et comment elles ont été créées en joignant des lignes courbes. Observez la façon dont les compositions sont créées. Fournir aux élèves divers types de papiers de couleur et leur demander de créer leurs propres collages de figures organiques. ***Formes de papier autocollant*** Remettre aux élèves des figures géométriques sur papier autocollant; leur demander de créer des animaux, des personnages ou des maisons, et d'ajouter des détails au moyen de crayons feutres ou de crayons de couleur.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Sélection dans le portfolio Demander à chaque élève de choisir un échantillon de travail de son portfolio de classement pour représenter ce qu'il a appris au sujet de l'utilisation des éléments ou des principes de l'art. L'enseignant peut inscrire les réflexions de l'élève et les annexer à l'échantillon. Ce travail peut ensuite être mis dans le portfolio de présentation de l'élève. ***Journal de bord collectif*** À la fin d'une leçon, l'enseignant peut demander aux élèves d'énumérer les choses importantes qu'ils ont apprises en écoutant de la musique et en créant leur pièce, et consigner les réponses dans un tableau. ***Auto-évaluation*** Les élèves peuvent commencer à s'exercer à l'auto-évaluation. L'utilisation de la rime est une excellente façon de les aider à se rappeler ce qui est important. Voici un exemple judicieux pour évaluer la variété dans une composition : *Quelque chose gros,* *quelque chose petit,* *un truc haut,* *un truc petit,* *un trus foncé,* *un truc pâle,* *m'aident à créer* *une image géniale.*	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** Voir p. 17-18 pour plus d'information au sujet des portfolios.

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	Les élèves doivent participer à différents types d'activités de création artistique et utiliser une gamme de matériaux. En plus du dessin et de la peinture, ils doivent pouvoir faire de la gravure, du collage, de la sculpture, de la manipulation de papier, etc.
1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.	***Entretien des pinceaux*** Les pinceaux sont des outils et doivent être bien entretenus. Quand ils baignent dans l'eau trop longtemps, la virole (petite bague qui tient les poils en place) de métal rouille, la colle qui maintient les poils ensemble se dissout et les poils finissent par se tordre. Utiliser un contenant d'eau savonneuse pour le nettoyage final des pinceaux. Un deuxième contenant peut servir à rincer pour enlever le savon des pinceaux. Pour les pinceaux difficiles à nettoyer, on peut les frotter directement sur un pain de savon et les rincer plusieurs fois. Sécher les pinceaux avant de les ranger la tête en bas dans un contenant. ***Façons de tenir le pinceau*** Essayer différentes façons de tenir le pinceau pour obtenir différents effets. Le fait de tenir le pinceau tout près de la virole donne un meilleur contrôle, mais limite le mouvement, alors qu'en tenant le manche près de l'extrémité, on peut tracer des lignes plus fluides. Insister sur l'idée de choisir la position du pinceau en fonction de la tâche prévue. ***Maniement du pinceau*** Demander aux élèves de manier le pinceau de différentes façons pour peindre deux figures de base. Discuter de ce qu'ils ont découvert. Insister sur le fait que les artistes utilisent les pinceaux de bien des façons pour obtenir les résultats désirés. ***Ciseaux et colle*** Plusieurs enfants de la maternelle doivent apprendre à manier les ciseaux. Le découpage de formes libres est une bonne façon de commencer, car il est plus facile de manier les ciseaux quand il n'y a pas de formes précises à suivre. Plus tard, à mesure qu'ils deviennent plus habiles, les amener à dessiner des figures de base et à les découper. Leur faire découper des formes plus grandes et coller des formes plus petites par dessus les plus grandes (p. ex., forme de maison, fenêtre, porte). Certains enfants utilisent instinctivement la colle ou la pâte sans gaspiller, d'autres ont besoin qu'on leur montre comment procéder. Leur dire qu'ils doivent tenir compte de la grandeur du papier pour savoir combien de colle appliquer. Discuter de façons de résoudre les problèmes quand il y a trop de colle ou pas assez. ***Murales*** La création de murales permet une application logique des habiletés en manipulation du papier. Les élèves peuvent illustrer une excursion, une histoire préférée, un cadeau de Noël, des motifs représentant les saisons, etc.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation L'observation est la principale stratégie permettant d'évaluer l'utilisation d'une gamme de matériaux et de méthodes. L'enseignant peut utiliser des fiches anecdotiques et/ou une simple liste de contrôle à cocher sous oui ou non pour consigner l'information. ***Échange entre élèves (auto-évaluation)*** Former des groupes de quatre élèves et demander à chaque groupe de parler d'un travail artistique effectué lors d'une classe précédente. Leur demander de donner deux raisons expliquant pourquoi ils ont choisi ce travail. Plus tard, en 1re année, ces raisons peuvent être consignées dans un journal de bord de l'élève avant leur présentation. ***Présentation orale*** Quand l'enseignant donne aux élèves le choix du matériel pour une activité, il terminera la leçon en leur demandant d'expliquer pourquoi ils ont choisi ce matériel et comment ils l'ont utilisé. ***Observation et liste de contrôle*** Établir une liste pour consigner l'information sur diverses habiletés associées à l'utilisation des matériaux et outils. Organiser la liste en catégories, par exemple : Découpage et collage - Utilise la colle correctement. - Découpe le papier en suivant la ligne. - Déchire le papier en suivant des lignes droites et courbes. - Peut coller des formes qui se chevauchent.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : *(suite)* 1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.	***llustrations faites de papier déchiré*** (1re année) Consulter des livres pour enfants qui ont été illustrés au moyen de papier découpé ou déchiré. Discuter des formes, si elles ont été découpées ou déchirées, de leur position sur la page; déterminer si le papier a été peint avant l'application des morceaux de papier, etc. ***Introduction au dessin*** Le dessin étant en général la première incursion dans la construction du sens, l'enfant aime beaucoup consigner ses idées de cette façon. Bon nombre des premières entrées du journal de bord sont en fait des dessins, qui sont accompagnés ensuite de mots. L'enseignant doit offrir aux élèves de maternelle et de 1re année de multiples occasions de dessiner. ***Modèles de dessin*** (1re année) Organiser des séances de dessin structurées s'inspirant d'expériences personnelles ou de l'observation de l'environnement, ou faisant appel à l'imagination. Les jeunes enfants peuvent s'inspirer d'objets réels : plantes, fruits ou légumes, jouets, fleurs, vaisselle ou tout autre objet qui suscite l'intérêt de la classe. Suggérer de dessiner à grande échelle afin de pouvoir ajouter plus de détails. Recommander de couvrir toute la page du dessin. C'est un concept qui se développe avec le temps, mais il conviendt'en parler et d'insister sur ce point dans les discussions sur les travaux artistiques. ***Outils de dessin*** Présenter aux élèves divers outils qui permettent de tracer des lignes. Leur laisser le choix des outils; demander ensuite pourquoi ils ont choisi ces outils. Leur faire dessiner la même image en utilisant différents outils. Discuter pour déterminer l'outil qui a mieux convenu à la tâche, et pourquoi.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation er liste de contrôle Développer une liste de contrôle pour évaluer les points suivants : Dessin - utilise les détails; - remplit la page; - utilise divers médiums efficacement. ***Auto-évaluation (1re année)*** Préparer une fiche d'auto-évaluation simple pouvant servir pour un groupe de 1re année. Demander aux élèves de lacer leur travail sur leur pupitre pendant qu'ils l'évaluent. Suggérer un barème avec un *M. Sourire*, un *M. Couci-couça* et un *M. Triste*. Lire l'énoncé et demander aux élèves de colorier le visage correspondant. Voici des exemples d'énoncés pouvant servir à évaluer un dessin au crayon gratté en 1re année - J'ai couvert tout le papier avec de la couleur. - J'ai couvert toute la couleur avec un crayon noir. - J'ai essayé différents outils pour gratter les lignes. - J'ai fait mon dessin pour qu'il couvre toute la page. - J'ai tracé des lignes épaisses et des lignes minces. - J'ai utilisé un motif dans mon dessin. Ce sont les résultats d'apprentissage qui dicteront les éléments à inclure dans l'évaluation. Quatre ou cinq éléments suffisent pour les élèves de 1re année. ***Observation et fiches anecdotiques*** *(1re année)* Quand les élèves dessinent en ayant recours à l'observation (d'objets choisis, d'images d'animaux, etc.), chercher des signes montrant qu'ils : - restent concentrés sur les images, - font des découvertes visuelles (remarquent, découvrent des détails), - comparent des détails de leurs dessins à ceux de l'image originale, - commencent à considérer différents points de vue (p. ex., l'intérieur, l'extérieur). ***Journal de bord*** Demander aux élèves de décrire ce qu'ils ont découvert en faisant des expériences avec différents outils de dessin. Conclure en déterminant l'outil qu'ils ont préféré et pourquoi. Cette activité peut faire l'objet d'un texte collectif dans le journal de bord de la classe.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : *(suite)* 1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.	***Empreintes d'objets trouvés*** Il existe de multiples possibilités d'expérience de gravure/ d'estampe pour les élèves de maternelle et de 1re année. Les enfants peuvent faire de très belles estampes ou empreintes à l'aide d'objets trouvés, tels que boutons, épingles à linge, éponges, écorce, gomme à effacer, bouchons de bouteille, roues dentées, extrémité circulaire d'un tube, blocs, bobine en bois. Il s'agit simplement d'appliquer de la peinture tempra sur l'objet à l'aide d'un pinceau ou d'une éponge, et de le presser sur du papier. Si les élèves appliquent trop de peinture, leur suggérer de faire une première empreinte sur un essuie-tout humide avant de faire l'empreinte finale sur papier. Pour les gros objets, utiliser un vaporisateur pour appliquer l'encre ou la peinture tout autour. ***Empreintes à l'aide de légumes et de fruits*** On peut utiliser bon nombre de légumes et de fruits pour faire des empreintes intéressantes : champignons, poivrons, choux, pommes, poires, etc. coupés en deux. Il est facile d'inclure plusieurs images sur une page pour faire une composition. Encourager les élèves à fragmenter l'espace (étaler le dessin à la grandeur de la page, mais en laissant des espaces libres). Pour embellir les empreintes de légumes et d'autres objets trouvés, leur suggérer d'utiliser de la peinture, des pastels ou des crayons feutres. ***Empreintes au pochoir*** Pour faire des empreintes, on peut aussi utiliser des pochoirs commerciaux ou faits par les élèves. Les élèves peuvent faire une incision au centre d'une feuille de papier avec les ciseaux et couper des formes libres, au hasard, qui peuvent servir de pochoir. Autre bonne technique : plier le papier en deux et couper une forme en suivant une ligne. Pour appliquer la couleur dans ces formes, utiliser une éponge imbibée de peinture ou un pinceau. Les élèves peuvent déplacer les pochoirs plusieurs fois sur la feuille pour créer une composition. Ils peuvent aussi changer de couleur, et quand la couche est sèche, utiliser de nouvelles formes. ***Papiers pour les empreintes*** Les empreintes peuvent être réalisées sur tous les types de papier : papier de bricolage, papier journal, échantillons de papier peint, papiers minces (mouchoirs), papier d'emballage (brun), restes de tissus légers, papier d'emballage cadeau.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Auto-évaluation À la fin d'une leçon sur les empreintes, demander aux élèves de dire ce qu'ils ont appris au sujet des empreintes. Pour les élèves de maternelle, inscrire l'information sur du papier graphique. Encourager les élèves de 1re année à écrire ce qu'ils ont appris sur un papillon autocollant et à l'appliquer sur leur composition.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : *(suite)* 1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.	***Introduction à la sculpture*** Dans plusieurs salles de classe, les occasions de créer des compositions en deux dimensions (2D) au primaire sont beaucoup plus nombreuses que de créer des œuvres en 3D. L'enseignant doit donc s'assurer d'offrir aux élèves suffisamment de possibilités de créer des sculptures en utilisant une variété de matériaux dans le cadre des activités artistiques. L'enseignant peut utiliser des matériaux recyclés quand les quantités d'argile ou de pâte à modeler sont limitées. Le manque de matériel ne devrait jamais être une raison de priver les élèves d'expériences en sculpture. Consulter l'Annexe C pour des recettes de matériaux d'ar. ***Sculpture avec des objets trouvés*** Demander aux élèves de réfléchir à une structure qui pourrait favoriser la paix sur le terrain de jeu ou en classe. Leur donner des blocs de bois, des bobines et d'autres objets trouvés pour la planification et la création des espaces. ***Explorer avec l'argile*** Inviter les élèves à manipuler et à découvrir l'argile, par exemple, pincer, enfoncer, tirer pour créer des formes d'animaux familiers ou de petits pots, en ajoutant de la texture au moyen d'objets trouvés comme des fils, du jute ou des feuilles d'arbre.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Présentation orale Donner aux élèves l'occasion de présenter leurs constructions à la classe. Leur demander de décrire ce qu'ils ont créé et d'utiliser des mots du vocabulaire de l'art pour parler de leur travail. Questionner les élèves réticents pour les encourager à parler. ***Questionnement*** Quand les élèves créent des compositions 3D à l'aide d'une variété de matériaux rassemblés, poser des questions, par exemple : - Où as-tu pris cette idée? - Explique-nous un problème que tu as eu en faisant ce travail. - Qu'as-tu fait pour résoudre ce problème? - Qu'as-tu découvert qui pourrait t'aider quand tu feras une autre sculpture?	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Fixer un but*** Il est essentiel d'établir un lien entre la création et le but dans la création artistique. L'élève créera des œuvres plus personnelles, plus intenses quand il sait pourquoi il est engagé dans ce processus et à qui s'adresse cette création. Le but de la création peut varier; parfois, il s'agit simplement d'explorer ou de faire des expériences, et à d'autres moments, le but est plus personnel (p. ex., consigner un événement spécial ou exprimer des sentiments).
2.1.1 créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes des arts plastiques.	***Observer et consigner*** (1re année) Donner aux élèves des occasions de faire des observations minutieuses (p. ex., utiliser une loupe, toucher) des motifs linéaires d'un objet comme une coquille ou une feuille d'arbre. Leur demander de dessiner l'image agrandie de l'objet. ***Illustrer des histoires*** Inviter les élèves à commenter le langage descriptif détaillé d'une histoire en illustrant des manuels de classe ou en créant une murale. ***Transformations*** Inviter la classe à faire un remue-méninges sur les caractéristiques possibles de créatures imaginaires. D'après ces idées, demander aux élèves de faire un dessin au marqueur ou au crayon sur un légume, une éponge ou une empreinte pour le transformer en une créature imaginaire. ***Illustrations de livres de littérature-jeunesse*** Les illustrations des livres pour enfants renferment une foule d'exemples de formes d'art visuel. Au cours d'une lecture à voix haute, toujours commenter les illustrations du livre, nommer la méthode utilisée pour créer les illustrations, p. ex., aquarelle, peinture acrylique ou à l'huile, photographie, collage, techniques mixtes, sculpture (argile, bois, papier), livre drawing, empreinte. ***Collection de reproductions d'œuvres d'art à l'école*** Monter une collection de reproductions d'œuvres d'art pour l'école et les classer par technique. Mettre en place un système de prêt pour que les enseignants puissent avoir accès à ces ressources au besoin. Comme exemples de sources d'illustrations d'œuvres d'art, mentionnons les vieux calendriers, les affiches ou invitations à des expositions d'art, des reproductions sous forme d'affiches, des pages de vieux livres d'art de bibliothèques publiques, de comptoirs de livres d'occasion, de bouquinistes ou de marchés aux puces. Demander aux parents d'aider à monter la collection d'illustrations.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Réponses des élèves (1re année) À la fin de la leçon, quand les élèves auront partagé leur travail et répondu aux questions, les amener à réfléchir en leur demandant pourquoi ils ont créé ces images. Exemples de réponses possibles : - pour montrer ce que j'aime faire en hiver; - pour raconter une histoire; - pour faire une affiche pour le concert; - pour raconter notre excursion au musée.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** L'art a plusieurs buts : - raconter une histoire (illustrer) - communiquer des expériences - décorer/embellir - exprimer l'imagination - documenter des événements personnels - consigner des observations ***Liste de l'enseignant*** Tenir une liste des résultats d'apprentissage pour lesquels une composition artistique a été créée, afin de planifier les activités de dessin en fonction des divers résultats d'apprentissage pour une période donnée.

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 2.1.2 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.	***Sélection personnelle*** Prévoir des moments tout au long de l'année où les élèves choisiront des compositions artistiques pour les exposer en classe. Discuter avec les élèves des raisons qui peuvent les motiver à choisir une composition plutôt qu'une autre dans leur collection. Parler des thèmes illustrés (images de famille, couleur, animal de compagnie, image qui remplit de joie, images qui montrent ce que j'ai appris, la plus belle image que j'ai faite, etc.). Discuter des techniques : dessin, collage, empreinte, peinture. Avec l'aide des élèves, déterminer le sujet de l'exposition. Inviter les élèves à choisir dans leur propre portfolio l'œuvre qu'ils veulent exposer. ***Montre et raconte*** Utiliser le modèle « exposé libre » comme structure de discussion sur l'art. Demander à tous les élèves de choisir dans leur portfolio une composition artistique. Les inviter à former des groupes et à expliquer à leurs coéquipiers pourquoi ils ont choisi cette œuvre en particulier.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et fiches anecdotiques Observer les élèves dans diverses situations où ils doivent choisir des œuvres personnelles. Inscrire toute information sur les fiches anecdotiques. Noter si les élèves : - se font confiance dans le choix d'un travail - choisissent une variété d'œuvres d'art - peuvent expliquer pourquoi ils ont choisi cette œuvre en particulier - peuvent prendre leur décision rapidement.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 2.1.3 collaborer au processus de création artistique.	***Travail de groupe*** Demander à deux ou trois élèves de travailler ensemble à la création d'une petite maison pour personnages jouets. À cette fin, ils devront se servir de matériaux recyclés comme des bâtonnets, des pierres, des tissus et d'autres matériaux de rebut. La valeur de cette activité réside dans le partage de l'acte de création plutôt que dans le produit fini, que les élèves devront démonter après l'évaluation.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et fiches anecdotiques Observer les élèves pour déterminer leur capacité à travailler individuellement et en groupe à la réalisation des projets d'art; noter, entre autres, les points suivants : - volonté d'essayer de nouveaux matériaux et des idées neuves; - volonté de partager et d'attendre son tour; - augmentation de la conscience de soi en tant que créateur d'art; - capacité d'entamer une conversation avec les autres, de les écouter, et de répondre aux questions; - apprécier les efforts des autres. ***Auto-évaluation*** Fournir un format simple d'auto-évaluation pour encourager les élèves à réfléchir sur leur façon de travailler en groupe. Voir l'Annexe E.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	Le but de ce résultat d'apprentissage est d'encourager les élèves à constater que les arts plastiques font partie de leur vie et sont importants pour la communauté.
3.1.1 décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté.	***Chasse aux trésors artistiques*** Inviter les élèves à participer à une chasse aux trésors artistiques autour de l'école ou dans les environs. Préciser qu'ils doivent arrêter dès qu'ils découvrent une œuvre artistique, et la faire ajouter à la liste de l'enseignant : affiches, œuvres d'art d'élèves, panneaux indiquant une direction, illustrations de livres, poteries, architecture de l'école et des bâtiments avoisinants, modèles d'équipements du terrain de jeu, babillards, etc. Une fois de retour en classe, demander aux élèves de déterminer ensemble le but visé de chaque œuvre artistique choisie. Par exemple, babillard – sert à nous dire des choses; poterie – sert dans la maison pour la nourriture, comme pots à plantes, ou simplement comme bel objet à regarder.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Journal de bord Demander aux élèves de dire ou d'écrire les divers usages que l'on fait des arts plastiques dans notre vie. ***Création d'une murale ou d'un babillard*** Trouver des exemples des nombreuses façons d'utiliser les arts visuels dans la communauté. Inviter les élèves à suggérer une étiquette pour chaque utilisation et le but visé. Afficher les réponses sous forme de murale. La même information peut être organisée comme activité « Pareil, pas pareil » avec le tableau à pochettes. Observer les réponses des élèves pour repérer ceux qui ont de la difficulté à saisir ce concept.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 3.1.2 explorer des images d'époques et de cultures différentes.	***Ligne chronologique simple*** Utiliser une ligne chronologique sur un mur de la classe et coller avec du ruban adhésif des exemples d'œuvres d'art créées au fil du temps. Comme les élèves ne peuvent pas se repérer dans le temps par les dates, insister sur l'idée de remonter le temps, très loin dans le passé. ***Discussion en groupe*** La discussion sur différentes images de diverses époques peut être axée sur certains points particuliers, comme : - les humains ont toujours utilisé le dessin, la peinture, l'art des étoffes et les constructions; - les œuvres d'art sont des témoignages du passé qui nous renseignent sur les gens, leur apparence, les vêtements qu'ils portaient, leur travail, ce qu'ils mangeaient, leurs animaux de compagnie, etc. - l'observation d'œuvres d'art peut nous aider à comprendre le passé. ***Artiste de la semaine*** (1re année) Installer un babillard pour « L'artiste de la semaine » permettant aux élèves de voir de nombreux exemples d'artistes professionnels et de formes d'art de différentes époques. Choisir des artistes dont les œuvres intéresseront les jeunes enfants (p. ex., Rousseau, Miro, Klee). ***Jeu « Tableau mystère »*** Inviter un élève à choisir une œuvre d'art illustrée sur une affiche exposée parmi une série de reproductions et à prendre quelques minutes pour l'observer. Pendant que les autres élèves ont le dos tourné, inviter l'élève à décrire la scène, les formes, les couleurs, etc. aussi précisément que possible. Une fois la description terminée, demander aux élèves de se tourner pour regarder les reproductions et essayer de trouver celle qui a été décrite. Leur demander d'expliquer comment ils ont deviné le tableau mystère et les laisser compléter la description originale. Utiliser des reproductions de cultures et d'artistes divers.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Questionnement L'enseignant peut poser une série de questions dans différentes activités pour attirer l'attention des élèves sur divers aspects des images au fil du temps. Le questionnement aide aussi l'enseignant à déterminer si les élèves comprennent ce qu'on peut apprendre des illustrations d'art.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** Les artistes ont toujours été présents dans le monde. Depuis l'homme des cavernes jusqu'à aujourd'hui, les humains ont consigné des idées, des sentiments, des croyances, des histoires et des éléments culturels au moyen d'images visuelles. Par l'étude de différentes images, les jeunes enfants en viennent à comprendre que nous pouvons apprendre des choses sur le monde et sur les gens en observant diverses formes d'art.

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 3.1.3 reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques.	***Référence à l'artiste*** Inviter la classe à observer l'œuvre d'un artiste (p. ex., Ted Harrison) pour essayer de trouver des éléments qui sont évidents dans cette œuvre (p. ex., ciel très coloré, formes épurées chez Ted Harrison). Demander aux élèves ce qu'ils aiment le plus dans cette œuvre; faire une liste de suggestions. Leur laisser le temps de réfléchir à ce travail et de déterminer s'ils ont appris, en observant l'œuvre, quelque chose qu'ils pourraient utiliser dans leur propre travail. ***Artiste invité*** Inviter un artiste à venir en classe montrer sa méthode de travail. Après la démonstration, poser des questions aux élèves pour stimuler leur réflexion. - Qu'est-ce qui vous a le plus surpris dans ce que vous avez vu? - Quelles questions aimeriez-vous poser à l'artiste? - Qu'est-ce que vous aimez le plus dans ce travail? - Est-ce que cela vous donne des idées pour votre propre création? ***Qu'est-ce que l'expérience?*** Trouver des images qui s'inspirent manifestement d'expériences personnelles de l'artiste. Expliquer ce que représente l'image et pourquoi l'artiste peut l'avoir créée. Préciser qu'il existe une grande diversité de formes d'art parce que les artistes vivent toutes sortes d'expériences différentes. ***Journal de bord*** (1re année) Plus les élèves vivent des expériences différentes, plus vaste est le vécu dont ils pourront s'inspirer pour créer une œuvre d'art. Durant le processus de création artistique, les élèves doivent être conscients que leurs idées proviennent de diverses sources : l'environnement, les expériences personnelles, leurs sentiments, les matériaux d'art, et d'autres œuvres d'art. En 1re année, les élèves peuvent commencer à tenir un journal de bord dans lequel ils consigneront leurs idées en matière d'art. Leur laisser le temps durant la semaine de tenir leur journal de bord. Les encourager à s'en servir pour différents usages (p. ex., quand ils voient quelque chose qu'ils aiment, quand ils ont une idée ou pensent à ce qu'ils aimeraient dessiner quand ils auront le temps). Le journal de bord ne sera vraiment signifiant que s'il est intégré à la routine quotidienne. Plus tard en 1re année, les commentaires ou réactions touchant des œuvres d'art pourront être intégrés. Qu'est-ce qu'on peut inscrire dans un journal de bord? Des listes de sujets d'œuvres d'art (p. ex., des aliments que j'aime, les jeux que je préfère, ma famille, des choses que j'aime faire, mon chien/chat). Au cours d'une activité d'observation d'œuvres d'art en classe, laisser aux élèves quelques minutes pour inscrire les idées qui leur sont venues concernant le travail discuté. Leur suggérer d'inclure des dessins spontanés, des images découpées de revues, des commentaires, des couleurs qu'ils aiment, des découpages de papier, des échantillons de motifs, etc. Voir le rôle du journal de bord, à la page 16.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et fiches anecdotiques Chercher des signes montrant que les élèves sont capables de faire un lien entre des œuvres d'art qu'ils voient et leurs propres créations. Les encourager à développer les habiletés ci-dessous, et noter : - leur facilité à raconter des histoires d'après des images, ou à commenter leur intérêt concernant une image; - leurs questions au sujet de l'époque et de l'endroit observés; - leurs spéculations quant à ce qui pourrait arriver; - leurs commentaires comparant leur vie au contenu de l'œuvre d'art; - leur capacité de se projeter dans la scène : « Ces vêtements sont ridicules. Je ne porterais jamais ça. »; - la fréquence des commentaires sur un point de l'œuvre d'art qu'ils pourraient inclure dans leur propre création. ***Présentation orale et fiches anecdotiques*** Prévoir du temps chaque jour, pendant une semaine, afin de premettre à plusieurs élèves de choisir une œuvre d'art parmi une vaste sélection, et les inviter à dire ce qu'ils aiment de cette œuvre et à parler des éléments qu'ils aimeraient intégrer à leurs propres compositions artistiques. ***Questionnement*** Pour déterminer si l'élève comprend que l'art est le produit d'expériences personnelles, poser des questions pendant différentes activités d'observation d'œuvres d'art. Mettre l'accent sur les motifs ayant poussé l'artiste à créer cette œuvre. ***Présentations orales*** (1re année) Plus tard en 1re année, l'enseignant peut organiser des cercles d'échange de quatre à six élèves et leur demander d'échanger sur leur travail artistique. Encourager les autres élèves à poser des questions sur l'événement illustré dans la composition. ***Jeu « Pareil, pas pareil »*** Choisir une série de cartes postales illustrées d'œuvres d'art représentant différentes formes d'art. Faire une étiquette pour chacune, p. ex., poterie, art textile, peinture, sculpture, dessin. Tirer une carte et demander aux élèves de trouver les images qui correspondent à cette carte. Placer les étiquettes et les images ensemble dans le tableau à pochettes. ***Lien avec la rédaction du journal*** La plupart des entrées de journal de bord s'inspirent d'expériences personnelles de l'élève. Utiliser l'expérience des élèves en rédaction du journal de bord pour parler de l'origine de leurs idées de rédaction. Les inviter à donner des exemples. Expliquer que les images sont une autre façon de donner de l'information et que les élèves dessinaient avant de savoir écrire.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** ***Liste de l'enseignant*** Tenir une liste des œuvres d'art présentées aux élèves, ce qui lui permettra de vérifier la nécessité d'élargir le champ des types d'œuvres d'art à leur montrer.

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Questionnement*** À la maternelle et en 1re année, les élèves doivent comprendre que l'art est une autre façon de communiquer, de dire les choses en images plutôt qu'en mots.
4.1.1 reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens.	Pour les aider à comprendre cette notion, leur poser des questions générales pendant qu'ils regardent des œuvres d'art, par exemple : - Est-ce que tout le monde aime créer des choses? - Pensez-vous que les gens ont toujours créer des images ou fait des dessins? - Selon vous, pourquoi voulaient-ils faire des dessins? - Quelle est l'histoire racontée par l'artiste dans cette œuvre d'art? - Qu'est-ce que cette œuvre nous apprend sur le mode de vie des gens de cette époque? - Comment vous sentez-vous en regardant cette œuvre? Aider les élèves à déterminer si l'image est le produit de l'imagination ou de l'observation quand ils regardent une œuvre d'art.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Jeu de devinette de groupe Étaler une série d'images qui ont des thèmes différents (p. ex. portrait de famille, événement historique, illustration comique, récit, objet décoratif). Demander aux élèves s'ils peuvent trouver une œuvre d'art qui : - raconte une histoire? - les fait rire? - illustre les vêtements qu'on portait autrefois? - montre la vie dans la ville? - montre une différente sorte de famille? - les attriste? les rend heureux? les surprend? ***Ajout au portfolio (1re année)*** Les élèves peuvent choisir l'une de leurs propres créations et expliquer en une phrase pourquoi ils l'ont créée. Cette phrase peut être attachée à l'œuvre et placée dans leur portfolio de démonstration. En maternelle, on peut procéder à cette activité oralement. L'enseignant peut prendre note de l'explication de l'élève et la lui remettre sous forme de bande de papier à fixer à son œuvre.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources Ce résultat d'apprentissage est lié au résultat d'apprentissage 2.1.1, où les élèves créent des œuvres d'art pour divers destinataires et usages. Les arts plastiques témoignent du désir des humains de créer et de communiquer. Pourquoi les humains créent-ils des œuvres d'art? Selon une étude portant sur les œuvres d'art créées au fil de l'histoire, les raisons qui ont motivé les artistes à produire des œuvres sont, entre autres, les suivantes : - pour le plaisir personnel; - pour exprimer des pensées et des sentiments; - pour renseigner sur une époque, un lieu, des gens et des choses; - pour raconter des histoires; - pour embellir et décorer; - pour se rappeler le passé; - pour mieux comprendre le monde; - pour faire rire les gens; - pour provoquer un questionnement; - pour provoquer des changements (sociaux, politiques ou environnementaux).

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 4.1.2 discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations.	***Discussion*** Grâce à une série d'expériences axées sur divers artistes et images, les élèves développeront progressivement leur compréhension du fait que les artistes ont des motivations qui les incitent à créer des œuvres d'art. Les élèves de maternelle et de 1re année se familiariseront avec cette notion au cours de discussions. À cette fin, l'enseignant doit leur présenter des images qui sont accessibles (faciles à comprendre – où l'intention est plus évidente). ***Observation d'objets d'art*** L'enseignant doit éviter de dire aux élèves ce qu'il voit dans l'œuvre d'art, mais plutôt leur donner l'occasion de l'analyser et de discuter de ce qu'ils en pensent. Il n'y a pas de bonne ni de mauvaise réponse. Laisser l'artiste s'exprimer à travers son œuvre. - Qu'est-ce que vous aimez dans cette œuvre? - Pourquoi selon vous l'artiste a-t-il fait cette œuvre? ***Comment l'artiste a-t-il fait pour créer cette œuvre?*** Exposer une œuvre d'art (p. ex., de techniques mixtes) et inviter les élèves à poser autant de questions que possible au sujet de la façon dont l'artiste l'a créée, par exemple : - De quel matériau l'œuvre est-elle faite? - Comment l'artiste a-t-il fait pour rendre la peinture si épaisse ou si mince? - L'artiste a-t-il utilisé un ordinateur? - Sur quel matériau l'artiste a-t-il travaillé? - Combien de temps faudrait-il pour faire ce genre de tableau? - Est-ce que l'artiste a utilisé différents matériaux? ***Réflexions de l'artiste*** (1re année) Vers la fin de la 1re année, il conviendrait de parler des réflexions de l'artiste. Comparer le processus de création de réflexions de l'artiste à celui de l'entrée de journal, où l'artiste nous révèle ses thèmes préférés, pourquoi et comment il crée ses œuvres. ***Littérature-jeunesse*** Lire des livres généraux sur les artistes et leurs œuvres pour apprendre aux élèves à quoi ressemble la vie des artistes, leurs sources d'inspiration, l'évolution dans leurs œuvres au fil du temps, etc.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation continue L'enseignant peut reviser des examens ou évaluations périodiquement à l'aide d'illustrations de livres. Discuter du rôle des illustrations de livres de littérature-jeunesse pendant la lecture du livre. ***Observation et fiches anecdotiques*** Au cours des diverses activités, observer les efforts déployés par les élèves pour déterminer les intentions de l'artiste. Noter les expressions d'intention comme : « Elle doit aimer les fleurs parce qu'il y en a beaucoup dans ses tableaux ».	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources Ce résultat d'apprentissage complète le résultat 2.1.1, créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'art visuel.

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 5.1.1 comparer à leur propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses.	***Cartes postales à trier*** Fournir une série de cartes postales ou d'autres images d'art. Encourager les élèves à trier les images d'après différents critères (couleurs utilisées, thème, etc.). ***Des histoires à raconter*** Présenter des œuvres d'art montrant des enfants de diverses cultures, et demander aux élèves de raconter une histoire au sujet d'une des œuvres. ***Collection de découpures*** Inviter les élèves à collectionner des reproductions de leurs œuvres d'art préférées et de les placer dans un album de découpures (scrapbook). Ils peuvent faire ce travail deux par deux et écrire une histoire correspondant à l'œuvre qu'ils observent. Il peut s'agir aussi d'une activité pour toute la classe; l'histoire peut être écrite sur du papier graphique, puis elle est relue et accrochée avec l'œuvre d'art. ***Chasse aux détails*** Proposer aux élèves de se grouper deux par deux et de trouver des détails dans des reproductions d'œuvres d'art qui illustrent un thème précis (p. ex., saisons, animaux, fleurs, enfants, intérieur de maisons).

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Questionnement par l'enseignant Poser des questions pour évaluer l'apprentissage des élèves. Pendant qu'ils regardent une variété de formes sur une image (p. ex., des chats), leur poser des questions pour stimuler leur réflexion et déterminer leur niveau de compréhension. - Que fait l'animal? Pourquoi pensez-vous qu'il fait cela? - De quel type de chat s'agit-il? Où peut-on trouver ce type de chat? - Comment vous sentiriez-vous si vous étiez le chat dans cette image? - Comment l'artiste a-t-il fait pour montrer ce sentiment? - Que pensez-vous que le chat va faire ensuite? Pouvez-vous montrer de quoi il aurait l'air? - Quelle est l'image qui vous intéresse le plus?	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté
5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 5.1.2 faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et la création artistique.	Dans l'environnement naturel, les éléments de design sautent aux yeux; ils peuvent être utilisés seuls ou ensemble pour créer des constructions humaines. C'est le contexte dans lequel nous utilisons ces éléments qui crée leur signification. Les élèves doivent saisir les motifs et les répétitions dans la nature (p. ex. dans une toile d'araignée, dans le tracé des veines d'une feuille) comme dans l'environnement construit (p. ex. dans les vêtements, des tuiles du plafond, la disposition des pupitres, les œuvres d'art, les illustrations de livres). Les élèves devraient aussi être encouragés à parler en groupe des motifs et des répétitions dans leurs œuvres et dans celles des autres. ***Sortie de prospection de textures et de formes*** Emmener les élèves faire de la prospection de textures et de formes dans l'école et dans la cour. Discuter des raisons pour lesquelles on aura utilisé certains éléments pour construire les murs ou l'équipement du terrain de jeux. Demander aux élèves de prendre avec eux du papier et des crayons de cire pour réaliser des calques par frottement et dessiner des formes. Une fois de retour en classe, ou le lendemain, leur faire réaliser un collage avec les éléments recueillis durant cette sortie.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation du portfolio Passer en revue les portfolios d'art des élèves pour déterminer la variété des sujets qu'ils ont traités. Au moins une partie de ce travail devrait témoigner d'attention aux environnements naturels et construits (p. ex. à des éléments d'objets naturels ou synthétiques trouvés à l'école ou à la maison, ou encore observés durant des excursions scolaires).	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Question de préférence*** Donner aux élèves un vaste choix d'œuvres d'art sur un thème particulier, par exemple, animaux, enfants, jeu, paysages fantastiques, différents médiums (sculpture, aquarelle, collage, etc.), cultures ou époques. Poser la question suivante : Parmi ces œuvres d'art, quelle est celle dont tu aimerais vraiment parler? Demander aux élèves de dire quelque chose de particulier sur l'œuvre d'art choisie. La discussion peut se faire avec toute la classe. En 1re année, les élèves peuvent écrire leurs idées sur papier et les afficher avec l'image appropriée.
6.1.1 expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.	***Achat d'œuvres d'art*** (1re année) Organiser un jeu de « magasinage d'œuvres d'art ». Soumettre une série d'images visuelles présentées comme dans une galerie d'art. Proposer aux élèves de faire une visite de la galerie d'art dans le but d'acheter une œuvre pour leur classe ou pour leur chambre. Leur dire qu'ils ont un budget illimité et qu'ils peuvent acheter l'œuvre qu'ils préfèrent. Leur permettre de choisir une œuvre d'art et d'expliquer pourquoi ils l'ont choisie.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Questionnement Pendant qu'ils participent à des activités où ils peuvent faire valoir leurs préférences en matière d'art, observer les élèves et leur poser des questions pour déterminer s'ils peuvent expliquer correctement ces préférences et expliquer leurs choix. - Quels sont les genres de motifs invoqués pour expliquer leurs préférences (selon le sujet, les éléments, les sentiments, etc.)? - Sont-ils capables de définir leurs préférences rapidement? - Veulent-ils expliquer leurs préférences personnelles ou bien ont ils tendance à suivre le groupe? ***Sélection du portfolio*** Demander aux élèves de choisir dans leur portfolio une œuvre d'art qu'ils aiment. En maternelle, inviter les élèves à présenter leur choix verbalement, mais en 1re année, ils peuvent écrire une phrase expliquant leur préférence.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 6.1.2 répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres.	***Illustrations de livres*** Les illustrations trouvées dans les livres sont un point de départ logique pour les jeunes enfants parce qu'ils voient ces images quotidiennement dans les livres illustrés. La qualité et la variété des illustrations sont exceptionnelles dans la majorité des livres vendus dans le commerce. Le but visé de l'observation déterminera les catégories d'images qu'il convient de montrer. Susan Wachowiak (1985) recommande 5 types de finalités pour l'observation de l'art. 1. *Identifier le contenu ou le sujet.* (Choisir des questions appropriées. • Quels objets ou personnes voyez-vous? (homme, femme, maison, arbre, fleurs, etc.) • Quel est l'événement illustré? (p. ex., fête, dîner de famille, carnaval, voyage au bord de la mer) 2. *Déterminer la technique et le médium artistique utilisé.* • Quels sont les matériaux utilisés? (papier, aquarelle, pastel, crayon à dessiner, crayon graphique, fusain, etc.) • Quelle est la technique utilisée? (collage, peinture, sculpture, poterie, technique mixte, etc.) 3. *Déterminer les facteurs de la composition ou de la conception et leur importance.* • Pouvez-vous décrire les couleurs utilisées? Quels sentiments vous inspirent-elles? • Quels sont les types de lignes utilisés? Comment vous sentez-vous en regardant ces lignes? • Y a-t-il une texture particulière? Comment cette texture a-t-elle été produite? • Quelle est la partie du travail qui ressort le plus? • Comment l'espace est-il utilisé? • Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à cette œuvre d'art? 4. *Reconnaître le style individuel de l'artiste.* À cette fin, présenter aux enfants différentes œuvres du même artiste. • Qu'est-ce que ces images ont de semblable? • Qu'est-ce qui fait que cette œuvre est différente d'autres œuvres d'art? 5. *Saisir l'intention ou la motivation de l'artiste.* Laisser les élèves analyser leurs pensées et en discuter. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. • Qu'est-ce que vous aimez dans cette œuvre? • Pourquoi, selon vous, l'artiste a-t-il créé cette œuvre? Consulter l'Annexe D qui contient une série de questions et d'activités destinées à attirer l'attention des élèves sur le sujet et le contenu, et sur les techniques artistiques utilisées.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et fiches anecdotiques L'enseignant écoute les réponses des élèves aux questions qu'il pose pendant les discussions sur l'art. Il note également les catégories de questions auxquelles les élèves répondent plus facilement et celles qui leur causent de la difficulté. Il propose, au besoin, d'autres activités semblables.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** Il importe que l'enseignant connaisse la grande variété d'images qui peuvent être considérées comme des images d'art, et qu'il donne aux élèves des occasions de voir des images, notamment des œuvres d'art diversifiées de différentes cultures et époques. Il doit tenir compte des intérêts et du niveau de développement des jeunes élèves dans le choix des images.

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 6.1.3 discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design.	***Cercle d'échange*** Prévoir du temps pour une activité d'échange et de discussion sur le travail des élèves. Encourager les élèves à donner un titre à leur œuvre et à la signer; les inviter à utiliser quand ils en parlent des expressions comme « Ce qu'il y a de mieux dans mon travail, c'est... ». Et quand ils parlent du travail d'un autre, de dire « Ce que j'ai vraiment aimé, c'est… ». Les amener à envisager des améliorations en disant par exemple : « Si je refaisais ce travail, je prendrais … » ***Babillard « L'artiste de la semaine »*** Installer un babillard pour « L'artiste de la semaine » dans la classe. Le choix de l'élève dont le travail sera affiché peut être déterminé par un tirage au hasard ou par ordre alphabétique. Tous les élèves doivent être nommés « artiste de la semaine » au cours de l'année. Un tableau peut être préparé décrivant le travail choisi et/ou indiquant ce que les élèves aiment dans une œuvre, p. ex., « J'aime le bel oiseau bleu », ou « J'aime cet arbre parce qu'il est gros ». ***Invitation*** Inviter des élèves artistes en herbe d'une autre classe à venir présenter leurs œuvres.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Présentation orale Quand les élèves présentent leurs propres œuvres, noter : - s'ils sont fiers de leur travail et en parlent en termes positifs; - s'ils mentionnent des choses qu'ils pourraient mieux faire la prochaine fois; - s'ils indiquent des points qu'ils peuvent améliorer et proposent une façon de le faire; - s'ils parlent de leur travail de façon de plus en plus précise (élaborée); - s'ils choisissent eux-mêmes le travail dont ils veulent discuter en classe. ***Évaluation par les pairs*** Pendant les activités où les élèves apprécient le travail des autres, noter s'ils : - montrent de l'intérêt et du respect pour le travail de leurs pairs; - apprennent le vocabulaire approprié pour discuter d'œuvres d'art; - peuvent identifier un point fort dans le travail des autres; - peuvent parler des façons d'améliorer le travail. ***Présentations par les pairs*** (1re année) Pendant que les élèves collaborent avec un partenaire à la réalisation d'une œuvre artistique, les observer pour déterminer s'ils peuvent faire des commentaires, poser des questions et encourager l'autre. Par exemple : Je vois _____dans ton image. Pourquoi l'as-tu placée dans ton tableau? Qu'est-ce qui arrive _____? Dis-moi ce que _____. Quelque chose que j'aime vraiment beaucoup dans ton tableau, c'est _____.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique.	***La sécurité d'abord*** Chaque fois que de nouveaux outils ou matériaux sont utilisés dans une classe d'art, il importe de discuter de sécurité dans leur utilisation. Même ceux qui semblent le plus inoffensifs peuvent présenter un danger pour la santé ou la sécurité. Insister sur les points suivants : - l'importance de se laver les mains à la fin de la classe pour enlever la peinture, l'argile ou les autres matières qui pourraient être ingérées; - en marchant, tenir les ciseaux la pointe vers le bas, et couper le papier sur la table et non sur ses genoux; - essuyer les liquides renversés immédiatement pour éviter les chutes; - expliquer la différence entre les matières toxiques et non toxiques; - montrer comment utiliser en toute sécurité des objets pointus (aiguilles, punaises, couteaux, etc.), p. ex., éloigner les mains du corps, rester assis, éviter de cogner les autres; - vérifier les matériaux pour s'assurer qu'il n'y a pas de MISE EN GARDE affichée; - éviter d'approcher les matériaux de la bouche; - superviser l'usage de tranche-papier, de ciseaux pointus; - utiliser des marqueurs à encre hydrosoluble plutôt que des marqueurs permanents; - éviter d'utiliser des pastels si des élèves souffrent d'allergie, d'asthme ou d'autres troubles respiratoires. Voir l'Annexe G pour plus de renseignements.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation et liste de contrôle Observer les élèves pendant leurs activités de création artistique tout pendant une période de temps donné. Utiliser une liste de contrôle pour noter leur connaissance et leur utilisation de pratiques sécuritaires durant les cours d'art plastiques. Idées pour la liste de contrôle : - utilise les outils de façon sécuritaire; - nettoie l'espace de travail et se lave les mains à la fin du travail; - peut expliquer les règles de sécurité; - sait choisir des façons sûres d'utiliser le matériel.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 7.1.2 résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles.	Il n'est pas nécessaire que l'enseignant dirige entièrement chaque cours. Les élèves devraient avoir diverses occasions de choisir eux-mêmes les outils et les matériaux à utiliser pour faire de l'art. Ils vivront ainsi une expérience d'apprentissage plus personnelle et créatrice. Les élèves devraient aussi pouvoir échanger sur ce que leurs explorations leur ont appris. Parfois, une large gamme de choix devrait être proposée (en prévoyant un éventail de matériaux et d'outils); à d'autres moments, il sera opportun de ne leur offrir que deux ou trois choix (p. ex. crayons de couleur, pastels, peinture). ***Outils inusités*** Encourager les élèves à faire de l'art avec des outils non conventionnels (p. ex. à peindre avec des bâtonnets de Popsicle, des cure-oreilles, des plumes, des brindilles, des éponges) sur divers types de matériaux (p. ex. des essuie-tout en papier, du carton épais, de la styromousse). Discuter des résultats.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation Observer les élèves pendant qu'ils travaillent. Circuler entre les pupitres et demander-leur de dire ce qu'ils sont en train de faire et pourquoi ils ont décidé de faire cela. En maternelle et en 1re année, les réponses seront simples, par exemple : - « C'est moi quand je joue avec ma poupée. » - « Ce cercle rose est le plus beau. » - « J'ai essayé ce gros pinceau, mais ça n'a pas marché. La forme était trop petite. » - « J'ai essayé de faire un motif avec deux formes. » Utiliser les réponses aux questions pour déterminer si les élèves ont atteint les résultats visés pour la leçon. Inscrire les informations au moyen d'un outil au choix, p. ex., barème, liste de contrôle ou fiches anecdotiques. ***Sélection dans le portfolio*** (1re année) Demander aux élèves de choisir une composition artistique de leur portfolio qui reflète quelque chose de nouveau qu'ils ont appris et de l'expliquer à leurs camarades de classe. Observer leurs réponses pour déterminer le matériau ou la méthode qu'ils préfèrent et dans quelle mesure ils peuvent expliquer ce qu'ils ont appris.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art.	***Échanges sur l'art*** Quand les élèves créent une œuvre d'art, leur laisser le temps à la fin de la leçon de parler des raisons qui les ont poussés à créer leurs images. Les jeunes élèves peuvent donner des raisons très simples ou avoir de la difficulté à exprimer leur intention. En posant des questions, l'enseignant les aidera à préciser leurs idées et leur donnera le vocabulaire nécessaire pour parler de leur création d'images. • Parle-nous de ton image. Pourquoi as-tu décidé de la faire à la peinture (ou de la dessiner)? • Comment as-tu fait pour nous montrer que tu étais triste ou joyeux? Le message le plus important à passer au cours de cette activité est que toutes les images ont de la valeur parce qu'elles représentent les pensées, les sentiments ou les idées d'une personne. En demandant aux élèves de parler de leur travail, l'enseignant les aide à prendre conscience du fait que l'art est porté par une intention. ***Rédaction de réflexions de l'artiste*** (voir le résultat 4.1.5) Parler des réflexions de l'artiste. Encourager les élèves de 1re année à écrire une simple réflexion de l'artiste en leur suggérant de commencer leurs phrases de la façon suivante : - Les matériaux que j'ai utilisés pour créer cette œuvre sont : ____ - Cette composition nous parle de _____. - Je voulais que les gens se sentent _____ en regardant mon œuvre.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Interaction orale Tandis que les élèves parlent de leurs œuvres personnelles, prendre note des histoires et des explications qu'ils offrent pour évaluer l'évolution de leurs idées, de leur imagination et de leur capacité de percevoir. Chercher notamment des indices : • de fluidité verbale (capacité de percevoir et d'établir des associations); • de curiosité et engagement (intérêt et réactions à l'égard de diverses expériences); • d'observation (empressement à voir des détails et à en parler); • d'élaboration (histoires ou idées contenues dans leurs œuvres).	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources ***NOTES :*** Ce résultat d'apprentissage va dans le même sens que le résultat 4.1.5, où l'élève observe le travail des artistes pour déterminer l'intention à l'origine de la création d'une image, et il complète le résultat 2.1.1, où l'élève crée une œuvre d'art pour différents usages et destinataires.

Percevoir, réfléchir et réagir

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront : 8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art.	***Réflexion des élèves*** Réserver du temps pour que les élèves puissent échanger et parler de la méthode qu'ils ont utilisée pour créer une œuvre. Les encourager à utiliser un langage descriptif pour expliquer les étapes suivies. Parler de la manière utilisée pour créer une composition artistique est un point de départ dans le continuum qui mène à la compréhension du fait que l'art est le résultat d'un processus au cours duquel l'artiste prend de nombreuses décisions. La création artistique exige en général d'essayer d'appliquer des idées, d'expérimenter au moyen de différents matériaux et de changer d'intention en cours de route. Nous devons valoriser le processus de création artistique tout autant que le produit final. ***Montre et raconte*** Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'échanger sur les moyens qu'ils ont pris pour créer leur œuvre. Les élèves peuvent aussi faire une démonstration d'une nouvelle technique ou découverte qu'ils ont faite.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Entrées dans le journal de bord Les élèves peuvent approfondir leur compréhension des représentations visuelles s'ils sont encouragés à relever leurs découvertes dans leurs journaux de bord en mots et en phrases. ***Interactions orales*** Tandis que les élèves expliquent à un camarade ou à la classe comment ils ont créé une œuvre d'art, les écouter pour déterminer : • leur utilisation du langage descriptif et de la séquence des étapes suivies; • leurs liens avec des expériences personnelles; • leur capacité de changer leurs plans; • leurs références aux leçons tirées d'autres projets. ***Échantillon de travail*** Parcourir les entrées dans les journaux de bord ou examiner les produits du groupe pour déterminer si les élèves peuvent décrire en termes cohérents comment une œuvre a été créée.	*Ressources autorisées* *- L'image de l'art plus 1* Manuel de l'élève Guide d'enseignement *- Imago 1re cycle* Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1er cycle - Trousse de reproductions 1 1re cycle - Fiche géante 1 ***Ressources de l'enseignant*** *Rudiments d'arts plastiques (1 copie)* *Une petite leçon d'art (1 copie)* *L'art raconte une histoire (1 copie)* Voir le chapitre 4 • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées

Maternelle et 1re année

Voici la démarcation des activités suggérées pour les classes de Maternelle et celles de 1re année :

Ressources	*Maternelle*	*1re année*
Imago 1er cycle, 1re année	Situations 1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	Situations 2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12
L'image de l'art plus 1 1er cycle, 1re année	Leçons 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2	Leçons 1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées – Maternelle

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.		
	Imago ***(1er cycle, 1re année)***	***L'image de l'art plus*** ***(1er cycle, 1re année)***
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
1.1.1 explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
Éléments de design :		
i - différents de types de lignes – droite, courbe, zigzag	1, 3, 4, 6i	1.1, 1.2, 2.2, 4.2
ii - couleurs primaires - le rouge (magenta), le jaune et le bleu (cyan)	6i, 11	1.2, 3.1
iii – couleurs secondaires (orange, vert, violet)	11	1.2, 3.1
iv - couleurs plus claires ou foncées par comparaison	3, 4	2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.2
v- textures de base (rude, lisse, dure, douce, molle, humide, sèche, etc.)	1, 4	-
vi - différentes figures géométriques (cercle, carré, etc.) créées par des lignes droites fermées	1, 6i	2.1, 3.1, 4.1, 4.2
vii - figures libres organiques (créées par des lignes courbes fermées)	1, 6i	2.1, 4.1
viii - le rapport entre la ligne et la figure/forme	1, 6i	2.1, 3.1, 4.1
1.1.2 explorer les principes du design (motif / répétition, variété, contraste, relief, rythme / mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
1.1.3 appliquer un ou plusieurs des éléments et de principes du design à la création d'œuvres d'art bas leurs perceptions et leur imagination	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de termes pour améliorer leur créativité	1, 2, 4, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
Techniques et matériaux :		
i -peinture	-	1.2, 3.1
ii - manipulation du papier	2	2.1, 4.1
iii -dessin	1, 4	1.1, 2.2, 4.2
iv - gravure/impression	11	
v - expériences tridimensionnelles	6ii	3.2

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

	Imago (1er cycle, 1re année)	*L'image de l'art plus (1er cycle, 1re année)*
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
2.1.1 créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2 (peintures seulement)
2.1.2 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio	-	-
2.1.3 collaborer au processus de création artistique	3, 4, 11	2.1, 4.1

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

	Imago (1er cycle, 1re année)	*L'image de l'art plus (1er cycle, 1re année)*
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
3.1.1 décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté	1, 3, 4, 6i ,6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
3.1.2 explorer des images d'époques et de cultures différentes	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
3.1.3 reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

	Imago (1er cycle, 1re année)	*L'image de l'art plus (1er cycle, 1re année)*
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
4.1.1 reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
4.1.2 discuter avec respect leurs propres œuvres et celles des autres, en explorant l'intention de ces créations artistiques	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.		
	Imago ***(1er cycle, 1re année)***	***L'image de l'art plus*** ***(1er cycle, 1re année)***
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
5.1.1 comparer à leurs propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses	1, 3, 4	2.1, 3.1, 3.2
5.1.2 faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et de la création artistiques	3, 6ii, 11	2.1 3.1, 3.2 4.1

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.		
	Imago ***(1er cycle, 1re année)***	***L'image de l'art plus*** ***(1er cycle, 1re année)***
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
6.1.1 expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.	1, 3, 4, 6i, 11	1.2, 3.2, 4.1
6.1.2 répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres	-	2.2, 4.2
6.1.3 discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design	1, 3, 4, 6i ,6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.		
	Imago ***(1er cycle, 1re année)***	***L'image de l'art plus*** ***(1er cycle, 1re année)***
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
7.1.2 résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.		
	Imago ***(1er cycle, 1re année)***	***L'image de l'art plus*** ***(1er cycle, 1re année)***
À la fin de la maternelle et de la 1re année, les élèves devront :	***Situations***	***Leçons***
8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art	1	3.1, 3.2
8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art	1, 3, 4	Toutes (Sections ***Faire réalisation***, ***Voir /Je regarde,*** et ***Voir -/As-tu vu ce que je vois?)***

Education physique

Description et ressources

À la maternelle, l'activité physique est un moyen d'apprentissage pour développer les habiletés cognitives, sociales et psychomotrices.

L'élève doit être en mesure d'atteindre les objectifs suivants :

- atteindre un niveau de bien-être physique ;
- acquérir la maîtrise des mouvements par le développement du système neuromusculaire ;
- exprimer avec confiance ses idées, ses pensées et ses sentiments par le moyen d'activités physiques ;
- atteindre un degré d'indépendance par l'adoption d'une mode de vie physiquement actif ;
- acquérir des habitudes tenant compte des règles de sécurité et de survie ;
- se créer des relations sociales positives par l'entremise d'une variété d'activités physiques.

Ressources autorisées

- Programme d'études - *Education physique* - Maternelle (2013) **à paraître**

Ressources pour les enseignants

- Consulter l'Annexe F de la Liste de matériel didactique autorisé et recommandé
  Nota : Ces ressources ont été distribuées dans les écoles. (2003)

- Fiches d'entraînement par circuit pour le primaire(THO/2008)
  Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2008)

Chapitre 3

Résultats d'apprentissage spécifiques

Jeux - Orientation spatiale et conscience du corps

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : **Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)** • Identifier, maintenir et utiliser l'espace de façon adéquate. (RAG 1; RAC 4, 7, 8, 9) **Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)** • Démontrer une compréhension de l'orientation spatiale. (RAG 2; RAC 1, 4) **Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)** • Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences individuelles. (RAG 4; RAC 1) • Respecter l'espace personnel des autres. (RAG 5; RAC 1)	L'enseignant définit le c**oncept d'espace** en indiquant qu'il s'agit de la zone immédiate qui entoure une personne. Il peut étendre sa définition en précisant qu'il existe l'espace personnel et l'espace général. Ce concept sera important au moment d'effectuer des exercices stationnaires. **L'orientation spatiale**, dans ce contexte, se définit par six directions : vers l'avant, vers l'arrière, à droite, à gauche, en haut et en bas. La **conscience du corps** se définit par ce que le corps peut accomplir par rapport aux formes qu'il peut produire, à l'équilibre qu'il peut trouver et à la façon dont le poids est transféré d'une partie du corps à l'autre. En plus d'atteindre les résultats d'apprentissage sur le mouvement pendant les activités, les élèves auront l'occasion de pratiquer et d'améliorer leurs habiletés d'écoute lorsque les instructions sont données. Conscientiser les élèves à la sécurité et à la coopération pendant le jeu (voir les sections sur la sécurité et la responsabilité aux pages 24 et 25). Féliciter les élèves qui coopèrent et qui montrent des qualités de meneur pendant les activités. Certains élèves peuvent démontrer une volonté plus grande de participer aux activités et de jouer d'une façon plus détendue lorsqu'il n'y a pas beaucoup de rivalité. Avant de passer à l'enseignement d'exercices plus rapides (p. ex., la course) sans contact dans le gymnase, il faut que les élèves soient en mesure d'accomplir les activités de motricité lente (p. ex., la marche). Il faut également enseigner aux élèves à se déplacer avec précaution en ligne droite avant de les exposer à des trajets multidirectionnels (p. ex., zigzags, courbes). L'espace, la direction et la conscience du corps sont des concepts mutuellement dépendants. La réussite de l'élève dépendra de sa capacité à intégrer ces concepts à diverses activités motrices.

Jeux - Orientation spatiale et conscience du corps

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Observez les élèves pour voir s'ils participent activement et coopèrent. Il importe de prêter une attention particulière à la capacité des élèves de bouger de façon sécuritaire dans le cadre des activités d'orientation spatiale et de conscience du corps. Il est primordial que les enseignants utilisent le renforcement positif comme stratégie d'enseignement. *Performance de l'élève* • L'enseignant présente aux élèves différents exercices et évalue leur capacité de mouvement et leur effort en général. Il doit prendre note de tout élève qui éprouve de la difficulté, faire des suggestions pour qu'il s'améliore et formuler sans cesse des commentaires positifs. Voir l'exemple d'outil d'évaluation à l'annexe D. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemple d'outil d'évaluation à l'annexe D. Liste d'outils proposés à l'annexe C.

Jeux - Orientation spatiale et conscience du corps

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	

Liens transdisciplinaires

Musique - ***Qualités expressives***

1.écouter, présenter et créer
- fort/doux rapide/lent
- les sons qui proviennent de diverses sources

Français

CO 4 - L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interactions ou de collaboration

Santé - Unité 2

2.1.3. comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres

2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers.

Santé - Unité 3

3.1.3.examiner sa propre acceptation des différences chez les gens;

3.1.2 comprendre que les amis partagent convenablement et jouent de manière coopérative;

3.2.2 faire preuve de respect envers les autres

3.3.2 reconnaître que la coopération et le respect d'autrui contribuent à sa santé personnelle et à celle des autres

Activités

La tag navette et la tag Pac Man peuvent être utilisées pour atteindre les résultats d'apprentissage du thème *Jeux – Orientation spatiale et conscience du corps*.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Descriptions d'activités à l'annexe G.

Jeux - Habiletés locomotrices

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : **Motricité et savoir-faire (aspect psychomoteur)** • Démontrer les principes mécaniques d'une variété d'habiletés locomotrices. (RAG 1; RAC 1, 5, 7, 8) **Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)** • Démontrer une compréhension des concepts fondamentaux de locomotion humaine.(RAG 2; RAC 2, 4) • Identifier les effets du mouvement sur le corps. (RAG 3; RAC 2) **Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)** • Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant. (RAG 5; RAC 1)	Les **habiletés locomotrices** peuvent être définies comme « un moyen de déplacer le corps d'un endroit à un autre ». Elles comprennent la marche, le jogging, la course, les gambades, les bonds, les sauts, les glissades et le galop. Discuter des concepts fondamentaux de la locomotion humaine de propulsion et du rapport qu'elle entretient avec la force, le niveau et l'équilibre. L'enseignant peut souhaiter commencer par des mouvements non rythmiques. À mesure que les élèves acquièrent les habiletés locomotrices, il peut ajouter le rythme. Parmi les effets du mouvement sur le corps, il y a la respiration plus rapide (essoufflement), la fatigue (fatigue corporelle), la transpiration (augmentation de la chaleur corporelle) et l'augmentation du rythme cardiaque (« cœur joyeux »). L'enseignant doit diriger la classe lors des activités d'échauffement et de retour au calme afin que les élèves se concentrent et suivent les directives. Lors de jeux visant le développement d'habilités locomotrices authentiques, l'enseignant doit insister sur la sécurité dans l'espace personnel et général (consulter les sections préliminaires sur la sécurité et sur la responsabilité aux pages 24 et 25). Toujours insister sur l'importance des règles de sécurité, et ce, dès le début de l'année scolaire, puis de manière continue pendant le reste de l'année. Laisser les élèves se placer eux mêmes de sorte qu'ils aient suffisamment d'espace pour exécuter les mouvements. Les enfants âgés de quatre à six ans ont besoin de courtes périodes d'activité intense entrecoupées de courtes périodes de repos. Formuler, dès qu'il y a lieu, des commentaires positifs et précis pour féliciter les élèves.

Jeux - Habiletés locomotrices

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Observez les mouvements locomoteurs des élèves pendant qu'ils explorent et jouent. • Établissez une échelle d'évaluation pour observer et évaluer les habiletés locomotrices pendant les jeux. Cette échelle peut être inspirée de l'exemple d'évaluation et la liste de contrôle fournie à l'annexe D. • Pendant les activités et les jeux, à l'aide d'une liste de contrôle, examinez la capacité des élèves de se soucier de leur propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant. *Performance de l'élève* • Les élèves exécutent des mouvements locomoteurs individuellement et en petits groupes, sans musique, sur de la musique ou dans le cadre de jeux. L'enseignant peut demander aux élèves de nommer les concepts fondamentaux qui aident à une bonne locomotion humaine.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Définition de différentes habiletés locomotrices à l'annexe E Activités rythmiques à l'annexe G. Outil d'évaluation à l'annexe D. Liste de contrôle pour l'éducation physique à l'annexe C. **Matériel requis** • Marqueurs de vinyle (Polyspots), appareils de musique, tambour, et papiers de couleurs variées ou sacs de fèves.

Jeux - Habiletés locomotrices (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
Liens transdisciplinaires **Musique** - *Qualités expressives* 1.écouter, présenter et créer • fort/doux rapide/lent • les sons qui proviennent de diverses sources **Santé - Unité 1** 1.2.4 faire des choix pour être actif à tous les jours 1.3.1 discuter de l'importance de faire des choix alimentaires sains et de l'activité physique pour le développement d'un corps en santé; **Santé - Unité 2** 2.1.2. comprendre que chaque personne éprouve diverses émotions; 2.1.3. comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres 2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers. **Santé - Unité 3** 3.2.2 faire preuve de respect envers les autres Santé - Unité 4 4.1.3 reconnaître les bonnes pratiques en matière de sécurité sur, dans ou à côté d'un véhicule motorisé ou non motorisé; 4.1.4 reconnaître les environnements de jeu extérieurs sécuritaires. 4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les aires de jeu;	***Activités*** Dans le cadre du thème Jeux – Habiletés locomotrices, les activités peuvent consister en des jeux d'écoute et de respect des directives, des jeux de poursuite (tag) et des parcours à obstacles. L'annexe G offre des exemples et une description d'activités d'exploration libre, d'imitation (comme Suivez le guide), de statue et de l'activité *Quelle heure est il, monsieur le loup?*

Jeux - Habiletés locomotrices (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Participation • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Liste de contrôle pour l'éducation physique à l'annexe C. **Matériel requis** • Marqueurs de vinyle (Polyspots), appareils de musique, tambour, et papiers de couleurs variées ou sacs de fèves.

Jeux - Habiletés non locomotrices

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : **Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)** • Identifier des habiletés non locomotrices qui contribuent à améliorer la santé et le style de vie. (RAG 1; RAC 2, 7, 8) • Faire l'essai de toute une gamme de mouvements créatifs dans le cadre d'activités individuelles ou de groupe. (RAG 1; RAC 4, 6) **Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)** • Combiner toute une gamme d'habiletés non locomotrices qui exigent l'utilisation de diverses articulations et positions. (RAG 2; RAC 3) **Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)** • Faire preuve de concentration et d'attention dans l'exécution de mouvements non locomoteurs.(RAG 6; RAC 1) • Démontrer la capacité de coopérer dans le respect des différences individuelles. (RAG 6; RAC 2)	L'enseignant définit les habiletés non locomotrices comme étant celles exécutées en position stationnaire, sans mouvement important dans l'espace (par exemple, s'étirer, se pencher, se tordre, se tourner, pousser et tirer). L'annexe E offre une liste détaillée de ces mouvements, assortie d'explications. Pour aider les élèves à exécuter des mouvements non locomoteurs efficaces, l'enseignant doit axer ses stratégies d'enseignement sur : - le contrôle du corps - la flexibilité - l'équilibre - le transfert de poids Il faut savoir que les habiletés non locomotrices peuvent être enseignées conjointement à des activités locomotrices. Dans un jeu où les élèves choisiront probablement leurs amis, aider les élèves à concevoir une stratégie pour veiller à ce que personne ne soit exclu et à ce que tous les élèves jouent de manière sécuritaire (habiletés de coopération). Les enseignants peuvent consulter les sections préliminaires sur la sécurité et la responsabilisation aux pages 24 et 25. ***Activités*** Des jeux ou activités d'imitation, d'exploration, de rythme corporel, de sac de fèves et de jeu de chat (tag) animale peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème Jeux : Habiletés non locomotrices peuvent être atteints grâce à. Voir l'annexe G pour une description de chacun de ces jeux.

Jeux - Habiletés locomotrices

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Observez les élèves pour voir s'ils participent activement et coopèrent. Il est primordial que l'enseignant utilise le renforcement positif comme stratégie d'enseignement. Lorsque les élèves exécutent des activités non locomotrices, les enseignants veillent à ce qu'ils respectent les règles de sécurité et suivent les directives et règlements indiqués. Pendant les jeux de chat (tag) coopératifs, les enseignants peuvent observer l'interaction entre les pairs. Se reporter à l'annexe C - Réflexion de la part de l'enseignant en éducation physique. *Performance de l'élève* • L'enseignant présente aux élèves diverses habiletés non locomotrices et évalue leur performance en fonction de leur participation, de leur effort, de leur attitude et de leur respect des consignes de sécurité. Voir les exemples d'outils d'évaluation fournis à l'annexe D et la définition des habilités locomotrices et non locomotrices à l'annexe E. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Outils proposés à l'annexe C Outils d'évaluation à l'annexe D Définition des habilités locomotrices et non locomotrices à l'annexe E. **Matériel requis** • Sacs de fèves, cerceaux et équipement et instruments de musique

Jeux - Habiletés non locomotrices (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : *Liens transdisciplinaires* **Santé - Unité 1** 1.1.4 explorer des façons de rester actif à tous les jours 1.2.4 faire des choix pour être actif à tous les jours. **Santé - Unité 2** 2.1.3. comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres 2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers. **Santé - Unité 3** 3.2.2 faire preuve de respect envers les autres 3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens; **Musique** *Qualités expressives* 1.écouter, présenter et créer • fort/doux • rapide/lent • les sons qui proviennent de diverses sources *Contextes* 1.écouter, présenter et créer • chansons/jeux • musique folklorique **Français** CO 4 - L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interactions ou de collaboration	

Jeux - Habiletés non locomotrices (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique.

Jeux - Exercices de manipulation - projection et réception de petits objets

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Les élèves devront :

Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)

- Lancer un petit objet de différentes façons. (RAG 1; RAC 1, 3)
- Recevoir un petit objet de différentes façons.(RAG 1; RAC 2, 5)

Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)

- Discuter de la position du corps en relation avec la projection et la réception d'objets. (RAG 2 ; RAC 1, 2, 4)

Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)

- Démontrer un souci de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant. (RAG 6; RAC 3)

Liens transdisciplinaires

Santé - Unité 4
4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les aires de jeu;

Présenter la mécanique du lancer : position du corps, geste du bras et transfert de poids. Le mouvement devrait se dérouler comme suit :

- Le corps est droit et fait face à la cible, les pieds sont parallèles.
- Faire un pas vers la cible avec le pied opposé au bras qui lance.
- Tourner les hanches et le haut du corps vers la cible.
- Lancer avec le bras et suivre le mouvement vers la cible.
- Mots clés : faire un pas, tourner, lancer, et poursuivre le mouvement. Utiliser des termes tels que « cassure du poignet » et « salutations de la main » plutôt que « poursuite du mouvement ». Se concentrer sur la technique et la précision du lancer.

Concepts liés à la réception qui augmenteront les chances de réussite de l'élève :

- Absorber la force du projectile et regarder (voir) l'objet entrer en contact avec le corps.
- Pour la réception d'objets, commencer par demander aux élèves de faire une coupe avec leurs mains pour leur permettre d'absorber la force de l'objet avec leur corps.
- Progresser vers la réception à une main, avec les pieds ou avec d'autres parties du corps en insistant sur l'absorption de la force et la visualisation du contact entre l'objet et le corps.

L'expression créatrice peut facilement être intégrée aux activités de projection et de réception d'objets, et suscitera l'enthousiasme des élèves. Lorsqu'ils ont à inventer de nouvelles façons d'exécuter les activités, les élèves goûtent à l'autonomie et s'approprient leur propre apprentissage.

Il faut rappeler fréquemment aux élèves de garder la tête en l'air et de demeurer alertes en tout temps. Ils doivent faire attention aux objets projetés en l'air et observer l'objet qu'ils ont dans leurs mains, à leur pied ou sur leur corps. Ils réussiront ainsi mieux et s'amuseront davantage pendant les activités de projection et de réception.

Activités

Des jeux/activités tels que les tirs sur cible, les passes avec partenaire, les jeux de passes en grand groupe, Gentil Poulet, Attrape carte et Défenseurs peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème *Jeux – Exercices de manipulation – projection et réception de petits objets.* Ces activités sont décrites à l'annexe G.

Jeux - Exercices de manipulation - projection et réception de petits objets

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation: • Formulez, dès qu'il y a lieu, des commentaires positifs et précis qui permettront aux élèves d'améliorer leur performance. **Performance de l'élève** • Utilisez une échelle d'évaluation pour déterminer l'étape à laquelle les élèves sont rendus sur le plan de la projection et de la réception d'objets. Voir l'annexe D pour des exemples d'évaluations pouvant être utilisées. **Auto-évaluation/Réflexion** • Discutez en groupes, avec l'ensemble de la classe ou individuellement de l'importance d'être gentil avec Jean (jeu du Gentil Poulet), avec le matériel, avec l'environnement de jeu et avec les gens. **Évaluation** • Lorsqu'un élève acquiert une habileté, il peut recevoir une carte « réussite ». Les cartes « réussite », confectionnées par l'enseignant, indiquent que l'élève a réussi le mouvement. Elles peuvent être lues à l'élève et lui être remises sur recommandation d'un partenaire. **Participation** • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D Outils proposés à l'annexe C **Matériel requis** • Toutes sortes de petits objets comme des sacs de fèves (alphabet, couleurs, formes, animaux), boules de quille, des poulets/poissons, des dés en mousse, des frisbees en mousse, des anneaux de gymnastique, des balles en gelée, des balles de jongleur, des rondelles de hockey bottine, des balles Nerf, des oreillers, des rondelles, des balles de réaction, des anneaux de ringuette, des volants, des oursons, des balles de tennis, des balles en plastique et des balles de fil.

Jeux - Exercices de manipulation - projection et réception de gros objets

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Les élèves devront :

Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)

- Lancer un gros objet de différentes façons. (RAG 1; RAC 1, 3)
- Recevoir un gros objet de différentes façons. (RAG 1; RAC 2, 5)

Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)

- Connaître les règles fondamentales et les principes d'esprit sportif. (RAG 3; RAC 3)

Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)

- Démontrer un souci de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant. (RAG 5; RAC 2, 3)
- Afficher une plus grande confiance en soi dans l'utilisation du matériel de manipulation. (RAG 6; RAC 4)

Liens transdisciplinaires

Sciences humaines
1.4
- prendre conscience des règles et des raisons pourquoi elles sont adoptées.
- déterminer et analyser les règles formelles et informelles.
- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Santé - Unité 4
4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les aires de jeu;

Présenter la mécanique de projection : positionnement du corps, geste du bras et transfert de poids.

- Le corps est droit et fait face à la cible, les pieds sont parallèles.
- Pendant que le bras qui tient le gros objet s'élance vers l'arrière, faire un pas vers l'avant avec le pied opposé.
- Le poids du corps est transféré à la jambe de devant qui l'absorbe en pliant le genou. Le bras qui lance est ramené vers l'avant pour lâcher l'objet, et la main suit le mouvement vers la cible.

Afin d'accroître la confiance en soi des élèves dans l'utilisation de matériel de manipulation, comme de gros objets, commencer par du matériel mou et léger et passer progressivement à des objets de diverses formes plus lourds et durs.

Il est essentiel d'utiliser du matériel mou, léger et de couleurs vives qui correspond au niveau de développement de l'enfant pour leur donner confiance en eux lorsqu'ils utilisent du matériel de manipulation pour lancer et attraper.

Les stations exigent qu'il y ait coopération au sein de la station et entre les différentes stations. L'enseignant doit sans cesse rappeler aux élèves de respecter l'espace des autres, le matériel et le milieu environnant. De plus, lorsqu'ils participent à des stations, les élèves doivent jouer de manière sécuritaire, attentive et coopérative.

Pendant tout le cours, insister sur l'importance de demeurer dans l'espace prévu pour la station. Si un objet de manipulation se retrouve dans l'espace voisin, l'élève le plus près le récupère de façon sécuritaire. (Voir les sections sur la sécurité et la responsabilité aux pages 24 et 25)

Activités

Des jeux et activités tels que des stations de projection et de réception et d'omnikin peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème *Jeux – Exercices de manipulation – projection et réception de gros objets*. Ces activités sont décrites à l'annexe G.

Jeux - Exercices de manipulation - projection et réception de gros objets

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Voir l'annexe D pour un exemple de liste de contrôle permettant d'évaluer la confiance des élèves dans l'utilisation du matériel de manipulation (gros objets) avant, pendant et après l'activité. *Performance de l'élève* • L'enseignant prend des notes sur la coopération, l'attention accordée par les élèves au matériel et le respect des autres/du milieu environnant. Voir les exemples d'outils d'évaluation offerts à l'annexe C. *Auto-évaluation/Réflexion* • Sondage sur l'esprit sportif. Une fois que les élèves sont alignés, demandez leur de lever le pouce s'ils croient avoir respecté les idéaux de l'esprit sportif, de le placer de côté s'ils les ont respectés en partie ou de le diriger vers le bas s'ils doivent améliorer ce point en classe. Les enseignants peuvent consulter l'exemple offert à l'annexe C (Réflexion de la part de l'enseignant en éducation physique). *Évaluation des pairs* • Au moyen d'une discussion de groupe, parlez aux élèves de l'idée selon laquelle ils doivent travailler ensemble. Allez plus loin en demandant aux élèves ce qu'ils ont remarqué au sujet du groupe, et non des personnes individuelles. Qu'est ce qui fonctionne? Quels sont les points à améliorer? Des concepts tels que le partage, la bienveillance, la coopération et l'utilisation de l'espace personnel et général défini vont permettre aux élèves d'exprimer leur avis sur eux mêmes et autrui sans blâmer personne en particulier. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D Outils proposés à l'annexe C **Matériel requis** • Divers gros objets tels que des ballons de plage, des boules de quille, des ballons d'exercice, des ballons de basketball en mousse, des frisbees en mousse, des ballons de football en mousse, des ballons en peau de crocodile, des cerceaux, des ballons de kin-ball, des ballons omnikin, des ballons de jeu, des ballons de soccer et des ballons d'entraînement pour le volleyball.

Jeux - Exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Les élèves devront :

Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)

- Lancer une variété d'objets à l'aide d'un outil. (RAG 1; RAC 1, 3)
- Recevoir une variété d'objets à l'aide d'un outil. (RAG 1 ; RAC 2, 5)

Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)

- Discuter des principes d'esprit sportif en relation avec les différences individuelles et la performance (RAG 3; RAC 1, 3)

Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)

- Démontrer une compréhension de l'efficacité de la coopération de groupe. (RAG 4; RAC 1, 2)

Liens transdisciplinaires

Santé - Unité 3
3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens;

Santé - Unité 2
2.3.2 examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers.

Santé - Unité 3
3.1.2 comprendre que les amis partagent convenablement et jouent de manière coopérative;
3.2.1 démontrer qu'il peut partager et jouer de manière coopérative

Montrer aux élèves divers outils pouvant être utilisés pour lancer et recevoir des objets (bâtons de hockey, bâtons de baseball, cuillers [scoops], raquettes, bâtons de ringuette, etc.). Discuter de quelques activités et sports dans lesquels ces outils sont utilisés, et des habiletés nécessaires, comme la coordination main-œil, la motricité fine et globale et la coopération.

Un des principaux objectifs du thème devrait être d'apprendre à bien tenir l'outil et à bien se positionner.

Prise de l'outil

Les enseignants doivent connaître et pouvoir mettre en application les différents types de prise pour l'utilisation d'outils variés. Par exemple, on insistera sur la prise en V pour la tenue de la raquette. Il incombe à l'enseignant de suivre les progrès des élèves et de les corriger.

Position du corps

Lorsque l'on montre à lancer avec un outil, il faut d'abord mettre l'accent sur le côté dominant. Un objectif important est de faire en sorte que l'élève se serve de la technique de la main dominante et du pied opposé. Par exemple, lorsqu'il enseigne à lancer par-dessous à l'aide d'une cuiller (scoop), l'enseignant devrait insister sur « bras droit/jambe gauche » ou « bras gauche/main droite ».

Lorsque l'élève doit recevoir un objet, il importe qu'il se concentre sur la position d'attente (regard droit devant, genoux légèrement fléchis et pieds écartés à la largeur des épaules).

Les élèves doivent apprendre la marche à suivre pour ramasser et ranger le matériel (l'enseignant doit assurer une surveillance et utiliser une bonne stratégie de gestion de la classe).

Renforcer les comportements sécuritaires et appropriés lors de l'exécution de tâches de mouvements simples, et de l'utilisation, du ramassage et du rangement du matériel.

Activités

Des raquettes, des cuillers (scoops), des bâtons de baseball, des pierres de curling, des bâtons de ringuette, des parachutes et des bâtons de hockey peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème Jeux – Exercices de manipulation – projection et réception avec un outil. Voir l'annexe G pour plus de détails sur les différentes activités.

Jeux - Exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Observez les élèves pour voir s'ils participent activement et coopèrent. Pendant les jeux coopératifs, l'enseignant peut noter l'interaction entre les pairs. *Performance de l'élève* • L'enseignant évalue les habiletés et le mouvement en fonction des critères entourant les volets Motricité et savoir faire et Compréhension et mise en pratique. Voir les exemples d'évaluation à l'annexe D. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D Outils proposés à l'annexe C Activités proposées à l'annexe G **Matériel requis** • Sacs de fèves, balles en plastique, balles de hockey, bâtons de hockey, raquettes, bâtons de baseball en plastique, supports fixes en T et cuillers (scoops).

Jeux - Exercices de manipulation avec outils

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Les élèves devront :

Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)

- Manipuler divers outils individuellement et engrand groupe. (RAG 1; RAC 1, 2, 3, 6)

Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)

- Démontrer une compréhension de la mécanique associée avec l'utilisation d'outils.(RAG 2; RAC 1, 2, 3, 4)

Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)

- Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences individuelles. (RAG 4; RAC 1, 2)

Liens transdisciplinaires

Français
CO 4 - L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interactions ou de collaboration

Santé - Unité 2
2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers.

Santé - Unité 3
3.2.2 faire preuve de respect envers les autres
3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens;

L'enseignant définit les habiletés à manipuler comme l'utilisation de parties du corps et d'outils pour déplacer un objet. Un outil se définit toute pièce d'équipement conçue pour l'activité physique. Ce thème permettra aux élèves de se servir des habiletés à manipuler déjà apprises en utilisant divers outils. Par exemple, ils pourront faire tenir un sac de fèves en équilibre, faire rouler un cerceau, faire tourner une corde à sauter, faire bondir un ballon, jongler avec des foulards, faire tenir des plumes en équilibre, faire onduler un ruban, se promener en trottinette ou secouer un parachute.

Les mécaniques enseignées comprennent, sans s'y limiter, la direction (vers l'avant, vers l'arrière, de côté ou une combinaison), la force (la quantité de force requise pour effectuer la tâche, et la force variable d'un objet) et le temps (les différentes vitesses de déplacement).

Il faut montrer aux élèves à utiliser le matériel de manière sécuritaire avant qu'ils commencent l'activité.

Par souci de sécurité, il est important de délimiter l'espace des activités, puisque les jeunes enfants ont tendance à souvent perdre le contrôle des objets (voir les sections sur la sécurité et la responsabilité aux pages 24 et 25).

Le contrôle de la force est essentiel au moment d'utiliser tout matériel.

Pendant les périodes d'enseignement, les enseignants devraient établir un signal pour indiquer qu'il est temps d'écouter, puisqu'il est difficile pour les enfants de tenir le matériel en silence tout en écoutant les directives (par exemple, les enfants déposent le matériel par terre devant eux pendant que les directives sont données).

Activités

Des ballons de différentes grosseurs, des cerceaux, des cordes à sauter, des parachutes et des sacs de fèves peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème *Jeux – Exercices de manipulation avec outils.* Voir l'annexe G pour plus de détails sur certaines activités.

Jeux - Exercices de manipulation avec outils

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • L'enseignant présente diverses activités aux élèves et évalue ces derniers selon leur habilité à accomplir le mouvement, et l'effort qu'ils fournissent en général. Il devrait être particulièrement attentif à la capacité des élèves de manipuler divers types de matériel, à la fois seul et en grand groupe. L'enseignant note les élèves qui ont de la difficulté, suggère des solutions d'amélioration et fait des commentaires positifs en tout temps. Voir l'exemple d'évaluation offert à l'annexe D concernant le thème *Exercices de manipulation avec outils.* *Performance de l'élève* • Observez les élèves pour voir s'ils participent activement et coopèrent. Il importe de prêter une attention particulière à la capacité des élèves de bouger de manière sécuritaire lorsqu'ils accomplissent des exercices de manipulation avec outils. Ces activités auront trait à l'espace, à la direction, à la force et à la vitesse. L'enseignant peut se servir de méthodes interrogatives pour évaluer la compréhension des élèves des concepts liés aux résultats. Par exemple, il pourrait demander aux enfants : « De quelle façon pouvons-nous faire bouger un parachute pour qu'il fasse de petites ou de grosses vagues? » • Il est ptrès important que l'enseignant utilise le renforcement positif comme stratégie d'enseignement. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D Outils proposés à l'annexe C **Matériel requis** • Sacs de fèves, cerceaux, cordes à sauter, foulards, petits et gros ballons, plumes d'équilibre, rubans, trottinettes et parachutes.

Les activités rythmiques

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : **Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)** • Exécuter des habiletés locomotrices et non locomotrices au son de la musique (RAG 1; RAC 3, 4, 6, 9) **Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)** • Créer des combinaisons rythmiques simples (RAG 2; RAC 1, 3, 4) **Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)** • Suivre les directives pour assurer sa propre sécurité, celle des autres et celle du milieu environnant. (RAG 5; RAC 2, 3)	Explorer les mouvements locomoteurs et non locomoteurs appris précédemment et leurs variantes (marcher, trotter, taper du pied, se tortiller, se lever, se baisser, tourner en rond, frapper, lever, lancer, pousser, tirer et autres mouvements courants) sur un rythme et de la musique. Les mouvements exécutés sur des poèmes ou des histoires permettront aux élèves d'exprimer leur créativité. Les danses fantaisistes comme le Boogie Woogie, Le Fermier dans son pré, la Danse des canards, YMCA, et la Macarena sont amusantes et faciles à exécuter pour les élèves. Toutefois, le thème du rythme devrait être approfondi au delà de ces danses introductives. L'expression créatrice peut facilement être intégrée aux activités rythmiques et sera reçue avec enthousiasme par les élèves. La musique doit être stimulante, convenir aux réponses attendues et plaire aux élèves. On peut également initier les élèves aux rondes et aux danses folkloriques simples.

Les activités rythmiques

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Afin d'observer la performance de l'élève, l'enseignant se sert d'une liste de contrôle ou d'une échelle d'évaluation correspondant aux résultats d'apprentissage d'ordre affectif, cognitif et psychomoteur. L'annexe C offre divers outils d'évaluation pour l'éducation physique. L'annexe D offre un exemple de liste de contrôle liée à l'apprentissage et à l'enseignement des activités rythmiques. *Performance de l'élève* • Rencontre élève-enseignant au cours de laquelle l'élève marque le rythme (en frappant dans ses mains, en tapant du pied ou en marchant) des lettres de son nom. Voir l'exemple d'évaluation pour la rencontre élève enseignant à l'annexe D. *Auto évaluation/Réflexion* • Sondage au sujet de la coopération de la classe. Une fois que les élèves sont en rang, demandez leur de lever le pouce s'ils ont entièrement coopéré, de mettre leur pouce sur le côté s'ils ont coopéré en partie, ou de le tourner vers le bas s'ils croient qu'ils doivent améliorer leur coopération en classe. • Les enseignants peuvent également utiliser le sondage par émoticons et demander aux élèves de leur désigner la binette qui correspond à leur niveau de coopération. Voir l'exemple de sondage par émoticons à l'annexe D.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D **Documents imprimés** • Lane, Christy. *Multicultural Folk Dance Treasure Chest.* Human Kinetics Publishers, Windsor (Ontario). • Major Henriette, *Chansons et rondes pour s'amuser* (Fides) Nota: Ce matériel est en place dans les écoles. **Matériel requis** • Divers CD, instruments de musique, foulards, cerceaux, bâtons, etc. appropriés pour l'expression créatrice

Les activités rythmiques (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
Liens transdisciplinaires **Musique** *Qualités expressives* 1.écouter, présenter et créer • fort/doux • rapide/lent • les sons qui proviennent de diverses sources *Rythme et la mesure* 1.écouter, présenter et créer • pulsations régulières • rythmes • chansons marchées **Santé - Unité 4** 4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les aires de jeu; **Français** CO 4 - L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interactions ou de collaboration	*Activités* Les activités de conscience de l'espace/concept du mouvement et les jeux Émotion commotion, N'arrêtez pas la musique et la Polka peuvent être utilisés pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème Activités rythmiques. Des exemples d'activités et leur description sont offerts à l'annexe G.

Les activités rythmiques (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Participation • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Descriptions d'activités à l'annexe G Outils proposés à l'annexe C

Contrôle et positionnement du corps

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : **Motricité et savoir faire (aspect psychomoteur)** • Exécuter des sauts, atterrir et tourner. (RAG 1; RAC 1, 2, 4, 9) • Exécuter différentes roulades et se tenir en équilibre. (RAG 1; RAC 1, 6, 7, 9) **Compréhension et mise en pratique (aspect cognitif)** • Participer à des activités de mouvement créatrices. (RAG 3; RAC 1, 2) • Reconnaître les choix alimentaires sains. (RAG 3; RAC 4) **Coopération et sens des responsabilités (aspect affectif)** • Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences individuelles. (RAG 5; RAC 1, 2)	L'enseignant définit le **contrôle et le positionnement du corps** par ce que le corps peut accomplir, les formes qu'il peut produire, l'équilibre qu'il peut trouver et la façon dont le poids est transféré d'une partie du corps à l'autre. Il est important de lentement donner confiance aux élèves dans l'accomplissement d'activités de contrôle du corps. L'enseignant doit présenter un sujet et permettre aux élèves de faire des choix en fonction de leur degré de confiance. Par exemple, il peut demander aux élèves de rouler/tourner leur corps de diverses manières. Ainsi, tous les élèves pourront réussir. Il faut se soucier de la sécurité lorsque l'on enseigne des activités de contrôle et de positionnement du corps. L'enseignant ne devrait présenter que les activités avec lesquelles il est à l'aise (voir les sections sur la sécurité et la responsabilité aux pages 24 et 25). On rappelle aux enseignants qu'ils n'enseignent pas la gymnastique; il leur incombe plutôt de proposer des activités qui permettront d'améliorer le contrôle et la coordination du corps. *Activités* L'exécution de formes, le jeu du chat (tag) animale, les activités d'équilibre, les activités de transfert de poids (sauts, atterrissages et roulades) et la définition de choix alimentaires sains peuvent être utilisées pour atteindre les résultats d'apprentissage associés au thème Contrôle et positionnement du corps. Des exemples d'activités et leur description sont offerts à l'annexe G.

Contrôle et positionnement du corps

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation • Observez les élèves pour voir s'ils participent activement et coopèrent. Il importe de prêter une attention particulière à la capacité des élèves de bouger de manière sécuritaire lorsqu'ils exécutent des activités liées au contrôle et au positionnement du corps. Utilisez le renforcement positif comme stratégie d'enseignement et tenez compte des différences de chacun dans l'enseignement de ces résultats d'apprentissage. L'annexe D offre un exemple d'échelle d'évaluation pour le contrôle et le positionnement du corps. *Performance de l'élève* • L'enseignant présente diverses activités aux élèves et évalue ces derniers selon leur habilité à accomplir le mouvement, et l'effort qu'ils fournissent en général. L'enseignant note les élèves qui ont de la difficulté, suggère des solutions d'amélioration et fait des commentaires positifs en tout temps. Voir l'exemple d'évaluation du mouvement et des habilités à l'annexe D. *Participation* • Dans le cadre de son évaluation, l'enseignant pourra tenir compte de la participation. Voir les outils proposés à cette fin à l'annexe C.	*Ressources autorisées* Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique. Exemples d'évaluations à l'annexe D Outils proposés à l'annexe C **Matériel requis** • Tapis, bancs, chaises, etc.

Contrôle et positionnement du corps

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	

Liens transdisciplinaires

Musique
Qualités expressives
1.écouter, présenter et créer

- fort/doux
- rapide/lent
- les sons qui proviennent de diverses sources

Santé - Unité 1
1.2.2 démontrer la capacité de faire des choix alimentaires sains;

Santé - Unité 2
2.1.3. comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres
2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers.

Santé - Unité 3
3.2.2 faire preuve de respect envers les autres
3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens;

Contrôle et positionnement du corps

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées Consulter le chapitre 4 pour la liste de matériel didactique.

Enseignement religieux

Enseignement religieux

Description

Fêtes et journées spéciales propose une exploration d'une variété de fêtes et de journées spéciales de plusieurs systèmes de croyances selon la perspective d'un enfant. Le thème permet aux élèves de découvrir pourquoi on observe certains événements et les liens aux systèmes de croyances. La commémoration de fêtes et journées spéciales est importantes pour plusieurs systèmes de croyances parce qu'elles permettent à la communauté de partager leurs qualités uniques.

Ressources pédagogiques
Autorisées

- *Enseignement religieux - Maternelle* - Programme d'études (2009)
  http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/immersion/religieux/index.html#enseignementmat

- *Fêtes et journées spéciales* - Guide d'exploitation 2009
  - disques audio (2)
  - marionnettes (8)
  - cartes-illustrations (40)
- Collection Apprentis lecteurs (SCH/2007)
  - *Hanoukka*
  - *Pâques*
  - *Noël*
  - *Diwali*
  - *Ramadan*

- *Les grandes religions du monde*
- *La bible du petit lecteur (épuisé)*

  Nota : Ce matériel est déjà dans les classes.

Note

Plusieurs fêtes et journées spéciales peuvent aider les élèves à atteindre plus qu'un résultats d'apprentissage. Les enseignants voudront peut-être choisir des fêtes et journées spéciales selon le temps de l'année, l'intention du programme d'études ou encore selon leur planification.

Vous trouverez sur la page suivante une ligne de temps qui pourrait vous être utile lors de votre planification d'activités en salle de classe.

Calendrier de fêtes et journées spéciales

Les enseignants peuvent se servir du calendrier suivant afin de connaître les dates approximatives des fêtes et journées spéciales propres à chaque système de croyances. Si possible, présenter l'événement autour de la date réelle.

Au début du cours, organiser une célébration de bienvenue pour présenter le concept de célébration aux élèves (voir les textes correspondants aux célébrations).

Célébration	Religion/Tradition	Marionnette	Date/Début	Durée
Aqiqah	Islam	Mina (F)	*7 jours après la naissance de l'enfant*	1 journée
Eid-al-Fitr	Islam	Mina (F)	*À la fin du ramadan, le 9e mois musulman*	3 jours
Diwali	Hindouisme	Amit (M)	*Fin du mois de Ashwayuja, le 7e mois hindou*	5 jours
Hannoukka	Judaïsme	Ruth (F)	*Le 25e jour du mois de Kislev, le 3e mois juif*	8 jours
Noël	Christianisme	Pierre (M)	*25 décembre*	1 journée
Une fête innue	Innue	Shanut (F)	*Aucune date précise*	1 journée
Holi	Hindouisme	Amit (M)	*Le lendemain de la pleine lune de mars*	3 jours
Pâques	Christianisme	Pierre (M)	*Fin de la Semaine sainte, à la fin du carême*	1 journée
Songkran	Bouddhisme	Nishantha (F)	*13 avril*	3 jours
Vaisakhi	Sikhisme	Gurpal (M)	*(13) 14 avril*	1 journée
L'anniversiare du gourou Nanak	Sikhisme	Gurpal (M)	*15 avril*	1 journée
Pessah (Pâque juive)	Judaïsme	Ruth (F)	*Pessah commence le 15e jour de Nisan, le 7e mois juif (8e mois au cours d'une année bissextile)*	7 - 8 jours
Wesak	Bouddhisme	Nishantha (F)	*Premier jour de la pleine lune de mai, sauf pendant les années bissextiles, où le Wesak a lieu en juin*	1 journée
Un pow-wow	Mi'kmaq	Jos (M)	*Aucune date précise*	1 - 2 jours

Marionnettes - filles : Mina, Ruth, Shanut, Nishantha

Marionnettes - garçons : Amit, Pierre, Gurpal, Joe

RAS 1 - Les élèves devraient examiner l'incidence historique de la religion sur les croyances, les cultures et les traditions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient :	
1.1 reconnaître qu'il existe différents systèmes de croyances*	***Nota :*** L'expression *systèmes de croyances* est un terme qui sera utilisé tout au long de ce document. Il se peut que l'enseignant préfère utiliser le terme religion la plupart du temps, mais il est important de savoir que certains systèmes de croyances ne sont pas vus par leurs disciples comme étant des religions ; c'est le cas de certains pratiquants de la spiritualité autochtone et de certains bouddhistes.
1.2 savoir que, dans le passé, et selon leurs traditions, les gens expriment leurs croyances par le biais de différentes fêtes et journées spéciales	Le programme de la maternelle est axé sur les fêtes et journées spéciales au sein des différents systèmes de croyances existants. Lire des histoires qui se rapportent au thème des fêtes et journées spéciales pour présenter aux élèves aux différentes façons de célébrer. Si l'enseignant sait que certains de ses élèves appartiennent à un système de croyances qui ne fait pas partie du programme, il est important qu'il fasse en sorte de l'inclure. Inviter les élèves à parler de fêtes et journées spéciales auxquelles ils ont pris part. Inscrire leurs réponses dans un tableau. Demander aux élèves de faire un dessin ou d'écrire une phrase sur un événement ou un lieu lié à l'une de ces fêtes et journées spéciales. Allouer du temps pour permettre aux élèves de montrer leurs dessins à la classe et de parler des raisons pour lesquelles la célébration qu'ils ont choisie est importante. Présenter les marionnettes aux élèves en utilisant les textes et les activités fournies (ressource autorisée). Mettre l'accent sur le fait que beaucoup de fêtes et journées spéciales sont liées à des croyances et à des pratiques religieuses ou en découlent. Donner des exemples de ce genre de fêtes et journées spéciales : Noël, Hannoukah, Diwali. Présenter les cartes-illustrations de la ressource autorisée dans le but d'aider les élèves à comprendre qu'il y a des fêtes et journées spéciales dans tous les systèmes de croyances. Développer l'idée qu'il existe différents systèmes de croyances à l'aide de discussions, d'images, de musique et d'histoires.

RAS 1 - Les élèves devraient examiner l'incidence historique de la religion sur les croyances, les cultures et les traditions.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Tout au long du programme, dans le cadre de l'évaluation, les enseignants devraient prêter attention aux questions que les élèves posent et s'en inspirer pour formuler d'autres questions. Dans le présent document, lorsqu'on parle du portfolio d'un élève, on ne veut pas dire qu'il faut créer un portfolio distinct pour l'enseignement religieux. On encourage les enseignants qui utilisent des portfolios pour plusieurs matières à y intégrer des échantillons de travaux effectués en enseignement religieux. **Observation/fiches anecdotiques** • Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et en prendre note. **Activité** • Inviter les élèves à illustrer un événement ou un lieu lié à l'une des fêtes et journées spéciales dont il a été question lors des discussions. **Questionnement** • Questionner les élèves pour vérifier leur compréhension. **Echantillons de travaux /portfolio** • Receuillir les travaux artistiques pour les inclure dans les portfolios. **Entretien** • Inviter l'élève à parler d'une fête ou d'une journée spéciale qu' il a illustrée.	**Ressources autorisées** • *Fêtes et journées spéciales* (2012) - Guide d'exploitation - Marionnettes (8) - Disques audio (2) - Cartes illustration (40) • Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008) *Diwali* *Pâques* *Noël* *Hanoukka* *Ramadan* • *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006. **Ressources pour l'enseignant** Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012) Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents. **Notes** Série *Les petits conteurs* (ONF) sur DVD • *Des lumières pour Gita* Le christianisme est un système de croyances composé de différentes confessions, p. ex. l'Église anglicane, l'Église pentecôtiste, l'Église catholique romaine, l'Armée du Salut, l'Église unie, etc. Le judaïsme est un système de croyances existant composé de différentes sectes, dont les sectes orthodoxe, conservatrice, réformiste, etc. Dans le cas des dessins, des sculptures et des autres représentations artistiques, l'enseignant doit savoir que les élèves musulmans ne peuvent pas participer à toute activité qui les amènerait à illustrer des prophètes, des anges ou des déités. Il est important que l'enseignant s'assure que tous les élèves de la classe sont à l'aise avec les activités qu'il leur impose. **Liens avec les autres matières** **Sciences humaines** - Unité 2 - Les origines *Nous fêtons* (livret) et affiches

RAS 2 -Les élèves devraient acquérir une certaine compréhension des croyances, des principes et des pratiques du christianisme et d'autres systèmes de croyances existants.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 2.1 reconnaître que les fêtes et journées spéciales propres aux différents systèmes de croyances sont des démonstrations d'amour et de compassion	Il y a dans les systèmes de croyances des façons uniques et significatives de célébrer les aspects importants de la foi qui, avec le temps, se sont transformés en traditions, rituels et fêtes et journées spéciales. Il est important que les élèves comprennent et respectent les différentes traditions. Organiser une séance de remue méninges au sujet des différentes façons dont nous exprimons divers types d'amour et de ce que signifie le fait de prendre soin de quelqu'un/de quelque chose, (p. ex.: l'amour porté à sa famille, à ses amis, à ses animaux de compagnie.) Expliquer, à l'aide des marionnettes et du matériel autorisé, en quoi les fêtes et journées spéciales des différents systèmes de croyances sont des preuves d'amour et de compassion. Choisir, avec les élèves, un projet lié à une fête donnée qui les aidera à comprendre l'effet de leurs gestes d'amour et de compassion sur leurs prochains, p. ex.: le Jour des grands parents, le Plan de parrainage et le *Janeway Day*. ***Créer avec les élèves une toile d'amour et de compassion.*** Demander aux élèves de s'asseoir en cercle. Avec une balle de laine ou de ficelle dans les mains, donner aux élèves un exemple de personne ou de chose qui vous tient à cœur. En conservant un bout de la ficelle, passer ou lancer la balle à un élève. L'élève qui la reçoit doit citer une façon dont il fait preuve d'amour ou de compassion. Continuer de passer ou de lancer la balle jusqu'à ce que chacun des élèves ait eu la possibilité de se joindre à la toile. Une fois que tout le monde a parlé, inviter les élèves à se lever en tenant la ficelle. Crier : « Hourra! Il y a tellement de façons pour nous de faire preuve d'amour et de compassion. » Si possible, inviter des disciples de plusieurs systèmes de croyances à parler de leurs fêtes et journées spéciales devant la classe. Demander à ces invités de souligner en quoi leurs fêtes et journées spéciales reflètent les principes d'amour et de compassion. Inviter les élèves à apporter en classe un objet ou une photographie, ou encore à faire un dessin en rapport avec une célébration qui constitue une manifestation d'amour et de compassion. Consulter l'annexe B pour un exemple de lettre à apporter à la maison. Créer une exposition qui s'intitulera «Fêtes et journées spéciales d'amour et de compassion ». Prévoir du temps pour permettre aux élèves de faire un jeu de rôles sur le thème des fêtes et journées spéciales qui sont des manifestations d'amour et de compassion.

RAS 2 -Les élèves devraient acquérir une certaine compréhension des croyances, des principes et des pratiques du christianisme et d'autres systèmes de croyances existants.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

Observation/fiches anecdotiques
• Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et en prendre note.
 	
Activités
• Les élèves peuvent montrer aux autres leurs illustrations, objets ou photographies de la célébration qui constitue une manifestation d'amour et de compassion.
 	
• Observer la façon dont les élèves participent au jeu de rôles et en prendre note.
 	
Questionnement
• Questionner les élèves pour vérifier leur compréhension en se servant de questions telles que :
  • Qu'est-ce qui te tient à cœur ?
  • Comment les fêtes et journées spéciales, telles que Idul al Firt, Noël et Hannoukka, montrent-elles de l'amour et de la compassion ?
  • Quelles sont les différentes façons de montrer de l'amour ?
	Ressources autorisées
	• *Fêtes et journées spéciales* (2012)
	  - Guide d'exploitation
	  - Marionnettes (8)
	  - Disques audio (2)
	  - Cartes illustration (40)
	• Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008)
	  Diwali *Pâques* *Noël*
	  Hanoukka *Ramadan*
	
	• *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006.
	
	Ressources pour l'enseignant
	
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012)
	
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents.
	Notes
	L'enseignant se doit de savoir que le simple fait d'adhérer à un système de croyances actuel ne rend pas une personne compétente pour parler des croyances et des pratiques religieuses de ce groupe confessionnel. De plus, il doit savoir qu'un élève qui adhère à un système de croyances actuel particulier ne devrait jamais être considéré comme représentatif de toute sa congrégation ou comme bien renseigné sur toutes les croyances et les pratiques de ce système de croyances.
	Il importe que les personnes ressources connaissent l'âge des élèves. Il s'agit de partager ses connaissances et non de les endoctriner ni de faire du prosélytisme.
	
	Liens avec les autres matières
	Sciences humaines - Unité 2 - Les origines
	Nous fêtons (livret) et affiches

RAS 3 - Les élèves devraient examiner la signification et la pertinence des textes sacrés.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 3.1 savoir que de nombreuses fêtes et journées spéciales découlent des enseignements et des histoires qui se trouvent dans les textes sacrés 3.2 apprendre à connaître différents récits de fêtes et journées spéciales	Les textes sacrés peuvent appartenir à la tradition orale ou à la tradition écrite. Les disciples de différents systèmes de croyances utilisent divers textes sacrés écrits, p. ex.: la *Torah*, le *Coran* et la *Bible*. Ces livres étaient, à l'origine, étaient partagés orallement. Certains systèmes de croyances dépendent des textes oraux (histoires et chansons) pour partager leurs croyances et leurs célébrations. L'objectif, pour obtenir les résultats 3.1 et 3.2 n'est pas de tenir une discussion approfondie sur la signification du terme « textes sacrés», mais bien d'aider les élèves de la maternelle à comprendre qu'il y a dans les systèmes de croyances différents textes spéciaux qui sont importants par rapport aux fêtes et journées spéciales de ces systèmes de croyances. Utiliser les cartes illustration et les textes de la ressource autorisée qui soulignent l'utilisation des textes sacrés au cours des fêtes et journées spéciales dans le cadre des différents systèmes de croyances. Si possible, intégrer des récits de fêtes et journées spéciales de différents systèmes de croyances qui ne figurent pas dans la ressource autorisée. Offrir aux élèves l'occasion de participer à différentes activités (par ex.: illustrer dans leur journal de bord, faire des saynètes, raconter une histoire connue et en faire l'interprétation artistique). Fabriquer, avec toute la classe, un arbre de célébrations dans lequel les élèves accrocheront des symboles de fêtes et journées spéciales ou des symboles provenant des différents systèmes de croyances tout au long de l'année (p. ex.: la Menorah du judaïsme et le Fil sacré de l'hindouisme.) Voir l'annexe D pour des illustrations et d'autres exemples.

RAS 3 - Les élèves devraient examiner la signification et la pertinence des textes sacrés.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

Observation/fiches anecdotiques
• Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et en prendre note.
 	
Activités
• Inviter les élèves à partager leurs réactions de diverses manières, p.ex:
  • journal de bord
  • saynètes
  • narration d'histoires connues
 	
Questionnement
• Questionner les élèves pour s'assurer qu'ils ont bien compris. Se servir de questions de prédictions ou de questions guidées.
 	
Échantillons de travaux/portfolio
• Recueillir les travaux des élèves pour les inclure dans les portfolios.
	Ressources autorisées
	• *Fêtes et journées spéciales* (2012)
	  - Guide d'exploitation
	  - Marionnettes (8)
	  - Disques audio (2)
	  - Cartes illustration (40)
	• Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008)
	  Diwali *Pâques* *Noël*
	  Hanoukka *Ramadan*
	• *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006.
	
	Ressources pour l'enseignant
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012)
	
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents.
	Notes
	
	Liens avec les autres matières
	Sciences humaines - Unité 2 - Les origines
	Nous fêtons (livret) et affiches

RAS 4 - Les élèves devraient manifester une appréciation de la recherche de soi, de l'engagement et du sens de la vie.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 4.1 savoir que les fêtes et journées spéciales sont une façon de reconnaître en quoi les gens sont à la fois semblables les uns aux autres et uniques 4.2 savoir qu'on appartient à des groupes différents et célébrer ce fait	Reconnaître les différences est important, mais l'accent devrait être mis sur le fait que la plupart des gens s'engagent dans une quête personnelle pour trouver le sens de la vie et adhèrent à un système de croyances. On suggère aux enseignants de commencer à aider les élèves à obtenir ces résultats d'apprentissage (4.1 et 4.2) dès le début de l'année scolaire. Dans le cas où la famille est abordée au cours de la discussion sur les groupes auxquels les élèves appartiennent, il est important de reconnaître que la dynamique familiale a évolué avec le temps. Les enseignants et les élèves doivent faire preuve de sensibilité en ce qui concerne la diversité des structures familiales; p. ex. les familles reconstituées, les familles monoparentales, les familles aux multiples origines ethniques, les familles composées de conjoints de même sexe, etc. ***Activité du miroir***. Mettre un miroir dans une boîte. Expliquer aux élèves qu'il y a quelque chose de spécial dans la boîte et qu'ils doivent garder le secret jusqu'à ce que le tour de chacun des élèves soit passé. Une fois qu'ils ont tous jeté un coup d'œil dans la boîte, discuter de ce qu'ils ont vu. Discuter de ce qui les rend spécial. Chanter « Je suis spécial » sur l'air de « Frère Jacques ». Voir l'annexe C. Raconter une histoire ou lire un livre célébrant le fait que tous les enfants ont des caractéristiques qui les rendent spéciaux. À l'aide de différents éléments, p. ex.:des illustrations découpées dans des magazines, des photos et des souvenirs, proposer aux élèves de faire un collage illustrant en quoi ils sont spéciaux. Dresser avec les élèves une iste des groupes auxquels ils appartiennent, p. ex. la famille, la classe, les Castors, les Hirondelles, *Sunday School*, les équipes de sport et les classes de musique. Discuter des raisons pour lesquelles les élèves aiment prendre part à l'activité de ces groupes. Discuter de la façon dont ils accueillent une personne dans un groupe et de ce qui fait qu'ils se sentent bien accueillis au sein du groupe. Jouer à un jeu de groupe comme le jeu de l'accueil. Voir l'Annexe E. Comme activité principale, organiser une fête « d'accueil » pour les élèves, p. ex. pour votre propre classe ou pour les élèves de la classe Bon départ/Kinderstart. Quelques suggestions pour cette fête : des aliments bons pour la santé, des cartes d'accueil, des jeux de groupe, des chansons d'accueil, des histoires, des décorations pour la salle de classe. Chanson suggérée : la « Chanson d'accueil ». Voir annexe C.

RAS 4 - Les élèves devraient manifester une appréciation de la recherche de soi, de l'engagement et du sens de la vie.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation/fiches anecdotiques • Observer la façon dont les élèves participent aux activités proposées et en prendre note. **Activité** • Vérifier la participation des élèves au jeu de l'accueil, à l'activité de la boîte et du miroir et aux chansons. **Échantillons de travaux/portfolio** • Recueillir les collages réalisés par les élèves.	**Ressources autorisées** • *Fêtes et journées spéciales* (2012) - Guide d'exploitation - Marionnettes (8) - Disques audio (2) - Cartes illustration (40) • Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008) *Diwali* *Pâques* *Noël* *Hanoukka* *Ramadan* • *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006. **Ressources pour l'enseignant** Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012) Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents. **Notes**

Liens avec les autres matières

Français - Lecture (respect de la diversité)
Sciences humaines - RAS M.1.3
Santé - Unité 2 Tout sur moi : Emotions et esprit sains

RAS 5- Les élèves devraient examiner les questions et les enseignements concernant la morale et l'éthique.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 5.1 identifier des manières appropriées d'exprimer ses sentiments 5.2 commencer à reconnaître le besoin de respecter les fêtes et journées spéciales propres à divers systèmes de croyances	Le respect des fêtes et journées spéciales des différents systèmes de croyances est le résultat d'un processus cumulatif qui repose sur différentes expériences et sur un contact continu. Il s'agit d'un résultat à atteindre tout au cours du programme d'études. Expliquer aux élèves qu'il est normal qu'ils fassent l'expérience de différents sentiments et à quel point il importe d'exprimer ses sentiments de façon appropriée. Raconter une histoire au sujet des sentiments. Parler des sentiments exprimés en images. Tenir une séance de remue-méninges pour dresser une liste de mots qui décrivent différents sentiments. Les élèves peuvent parler de moments où ils ont éprouvé divers sentiments et faire un jeu de rôles à ce sujet. ***Grand livre collectif.*** Les élèves peuvent illustrer un sentiment à inclure dans le grand livre collectif. Il peut s'agir par exemple d'un livre organisé selon une suite logique, avec un début de phrase donné. À la suite de cette activité, demander aux élèves de lire leur propre page et d'y mettre l'intonation correspondant au sentiment en question, et les enregistrer. À l'aide de textes choisis ou à partir de scénarios du type « Comment te sens-tu quand ...», inviter les élèves à choisir les manières appropriées d'exprimer les sentiments en question. Leur demander de faire part aux autres des moments où ils se sont sentis laissés de côté, embarrassés, en colère, etc. Reprendre des exemples de fêtes et journées spéciales des différents systèmes de croyances avec les marionnettes et les textes et/ou des cartes, et discuter de l'importance de faire preuve de respect à l'égard des fêtes et journées spéciales liées à tous les systèmes de croyances. Explorer les sentiments exprimés par les personnages.

RAS 5 - Les élèves devraient examiner les questions et les enseignements concernant la morale et l'éthique.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation/fiches anecdotiques

- Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et en prendre note.

Activités

- Inviter les élèves à faire des illustrations pour le grand livre collectif.
- Inviter les élèves à mimer les sentiments par les expressions faciales et enregistrez-les. Ceci pourrait permettre aux élèves à s'auto-évaluer et à évaluer leurs pairs.
- Enregistrer les voix des élèves et évaluez les à l'aide de listes de vérification ou d'échelles d'évaluation.
- Les élèves peuvent monter des saynètes ou raconter une de leur histoire préférée tirée du matériel autorisée.

Échantillons de travaux/portfolio

- Recueillir les illustrations de sentiments réalisées par les élèves.
- Recueillir les réponses des élèves

Ressources et notes

Ressources autorisées

- *Fêtes et journées spéciales* (2012)
  - Guide d'exploitation
  - Marionnettes (8)
  - Disques audio (2)
  - Cartes illustration (40)
- Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008)

  Diwali *Pâques* *Noël*
  Hanoukka *Ramadan*

- *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006.

Ressources pour l'enseignant

Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012)

Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents.

Notes

Liens avec les autres matières

Français - Communication orale, Lecture
Sciences humaines - RAS M.2.3
Santé - Unité 2 Tout sur moi : Emotions et esprit sains

RAS 6 - Les élèvraient comprendre qu'il existe des liens entre tous les éléments de la création.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 6.1 montrer qu'ils apprécient leur environnement immédiat	Les élèves devraient comprendre que les endroits où ils vont et ce qu'ils font ont des répercussions sur l'environnement. Les enseignants souhaiteront peut-être conserver une collection de photographies de la nature provenant de vieux magazines et calendriers, qui pourront être utiles en vue d'atteindre ce RAS. ***Empreintes de pied*** : En guise de préparation, chacun des élèves devra tracer l'empreinte de son pied et la découper. Amener les élèves à l'extérieur avec leurs empreintes et leurs crayons. Les élèves se promèneront ensuite sur le terrain de jeu jusqu'à ce que l'enseignant leur donne le signal de s'arrêter et de placer l'empreinte sous leurs chaussures. Demander aux élèves d'observer ce qu'il y a sous l'empreinte et de le dessiner. Leur rappeler qu'il est important de laisser l'environnement naturel intact. De retour en classe, discuter de ce qu'ils ont trouvé sous leur empreinte. Organiser une promenade guidée dans la nature pour les élèves, le long d'un ruisseau ou d'une rivière, ou encore sur une plage ou dans un boisé. Demander aux élèves d'utiliser leurs sens pour observer ce qui est à l'origine de la beauté de l'endroit. Comme activité de suivi, discuter avec les élèves de ce qu'ils peuvent faire pour préserver cette beauté. Consigner leurs suggestions dans un tableau et élaborer, toute la classe ensemble, un plan d'action, p. ex. nettoyer le terrain de jeux ou lancer un programme de recyclage à l'école. Une fois l'activité terminée, organiser une célébration des réalisations des élèves. Pendant leur promenade dans la nature, les élèves peuvent ramasser des feuilles mortes, des cocottes, des graines, etc. pour faire un collage. Ils auront besoin d'un petit contenant ou sac dans lequel les mettre. Les enseignants peuvent apporter un appareil-photo pour photographier les élèves en différents endroits et créer un essai photographique. *Par mesure de prudence, les enseignants devraient se conformer aux politiques de l'école en ce qui concerne l'affichage de photos d'élèves sur les sites Web de l'école.* Offrir aux élèves l'occasion de participer à des activités « Je suis reconnaissant de ...» en faisant un tableau d'affichage, des illustrations, des toiles, des chansons. Organiser une activité en classe pour encourager le recyclage. Demander à chacun des élèves d'apporter un produit à réutiliser dans le cadre d'un projet de classe, p. ex. des contenants de lait pour faire des mangeoires, des boîtes à œufs pour planter des graines.

RAS 6 - Les élèvraient comprendre qu'il existe des liens entre tous les éléments de la création.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation/fiches anecdotiques • Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et aux projets environnementaux et en prendre note. **Activité** • « Je suis reconnaissant de .. ». **Échantillons de travaux/portfolio** • Recueillir des iluustrations, des collages,des éléments de tableau d'affichage et des projets d'art à partir de matériaux recyclables comme échantillons du portfolio. • Recueillir des chansons et des petites histoires à inclure dans le portfolio.	**Ressources autorisées** • *Fêtes et journées spéciales* (2012) - Guide d'exploitation - Marionnettes (8) - Disques audio (2) - Cartes illustration (40) • Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008) *Diwali* *Pâques* *Noël* *Hanoukka* *Ramadan* • *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006. **Ressources pour l'enseignant** Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012) Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents. **Notes**

Liens avec les autres matières

Santé - Unité 2 Tout sur moi : Emotions et esprit sains
Sciences - Unité : Se servir des choses qui nous entourent
Arts plastiques - RAS 5.1.2

RAS 7 - Les élèves devraient démontrer qu'ils comprennent le rapport entre la religion et les **sciences.**

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 7.1 reconnaître que beaucoup de fêtes et journées spéciales correspondent à des changements dans la nature 7.2 reconnaître que les fêtes et journées spéciales peuvent être l'expression de la gratitude qu'inspirent les dons de la nature.	Les enseignants doivent savoir que la plupart des systèmes de croyances existants ont des fêtes et journées spéciales du genre de l'Action de grâce. L'objectif des activités proposées n'est pas de mettre l'accent sur ce type de célébration dans un système de croyances existant, mais bien de parler des fêtes et journées spéciales de l'action de grâce de différents systèmes de croyances. Tenir une séance de remue-méninges sur le cycle des quatre saisons et discuter des changements de saison et des fêtes et journées spéciales qui découlent de ces changements dans la nature. Nota : Veuillez noter que ces événements ne se rapportent pas à un système de croyances en particulier. À l'aide des **ressources autorisées** explorer avec les élèves les fêtes et journées spéciales des différents systèmes de croyances qui ont un lien avec les changements de saison et la gratitude qu'inspirent les dons de la nature. Aux fins de ce programme, l'accent sera mis sur l'automne et le printemps. **Automne** Raconter aux élèves des histoires comme *La soupe au bouton* et *La petite poule rouge* pour discuter de l'idée de collaborer pour organiser un festin. Célébrer la récolte, p. ex. en organisant un festin. Si possible, demander aux élèves d'apporter des fruits et légumes pour ce festin. Faire un jardin de fleurs sur le terrain de l'école. Les élèves peuvent planter des bulbes à l'extérieur, p. ex. des bulbes de tulipes, de jonquilles et de perce-neige, et ils pourront les regarder pousser au printemps. **Printemps** Les élèves peuvent s'occuper des bulbes plantés à l'automne (vie nouvelle). Observer la croissance des plantes. Les élèves peuvent également aménager un jardin de légumes ou d'herbes. Le Jour de la Terre, le 21 avril, visiter le site www.jourdelaterre.com. Lire des poèmes sur les cadeaux offerts par la nature. Les élèves peuvent créer leurs propres poèmes pour montrer leur reconnaissance.

RAS 7 - Les élèves devraient démontrer qu'ils comprennent le rapport entre la religion et les sciences.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

Observation/fiches anecdotiques
• Observer la façon dont les élèves participent à la discussion et aux différentes activités et en prendre note.
 	
Activité
• Planter des bulbes, des arbres, des fines herbes et des légumes et s'en occuper.
 	
Questionnement
• Questionner les élèves pour vérifier leur compréhension en se servant de questions telles que :
  • Qu'est-ce qui te tient à cœur ?
  • Comment prends-tu soin de l'environnement ?
  • Qu'est-ce que tu aimes au sujet de la nature ?
 	
Échantillons de travaux/portfolio
• Tenir un journal sur la croissance des plantes.
	Ressources autorisées
	• *Fêtes et journées spéciales* (2012)
	  - Guide d'exploitation
	  - Marionnettes (8)
	  - Disques audio (2)
	  - Cartes illustration (40)
	• Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008)
	  Diwali *Pâques* *Noël*
	  Hanoukka *Ramadan*
	• *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006.
	
	Ressources pour l'enseignant
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012)
	
	Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents.
	Notes

RAS 8 - Les élèves devraient examiner l'influence de la religion sur les questions et les événements actuels

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devraient : 8.1 reconnaître l'influence des fêtes et journées spéciales sur la façon dont les gens répondent aux besoins des uns des autres	À l'aide des ressources autorisées, présenter aux élèves le concept des fêtes et journées spéciales de gratitude des différents systèmes de croyances existants. Il devrait s'agir de fêtes et journées spéciales qui ont notamment pour objectif de répondre aux besoins des autres. Dresser une liste de fêtes et journées spéciales à l'occasion desquelles les gens se réunissent pour s'entraider, p. ex. les banques alimentaires à l'Action de grâce (christianisme), Idul Adha (islam). ***Faire un jardin de la bonté***. Chacun des élèves fabriquant une fleur de papier. Sur ces fleurs, ils illustrent ce qu'ils peuvent faire pour être bons à l'égard de leurs semblables. Tenir une séance de rémue-méninges sur les façons d'aider les gens à la maison, en classe, à l'école et dans la communauté tout au long de l'année, et les prendre en note. Avec les élèves, dresser la liste des membres de la communauté qui aident leurs semblables. Cette liste peut inclure le nom de professionnels et de bénévoles. En compagnie des élèves, lancer des invitations à une célébration de remerciement.

Les élèves devraient examiner l'influence de la religion sur les questions et les événements actuels

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observation/fiches anecdotiques • Observer la façon dont les élèves participent aux diverses discussions et activités et en prendre note. **Activités** • Les élèves peuvent contribuer au jardin de fleurs de papier avec les gestes appropriés. • Les élèves peuvent aider à organiser une Célébration de remerciements pour les bénévoles. **Échantillons de travaux/portfolio** • Evaluer les cartes de remerciements et les invitations pour les bénévoles et les ajouter au portfolio de l'élève.	**Ressources autorisées** • *Fêtes et journées spéciales* (2012) - Guide d'exploitation - Marionnettes (8) - Disques audio (2) - Cartes illustration (40) • Collection Apprenti-lecteurs (Scholastic 2008) *Diwali* *Pâques* *Noël* *Hanoukka* *Ramadan* • *La Bible du petit lecteur* (Déjà en place dans les écoles) Cette ressource est épuisée depuis 2006. **Ressources pour l'enseignant** Consulter le chapitre 4 du programme d'études (2012) Consulter le chapitre 4 du programme d'études et la bibliothèque de l'école et de la classe pour des suggestions detitres de littéraure jeunesse pertinents. **Notes**

Ressources pédagogiques
Autorisées

- *Enseignement religieux - Maternelle* Programme d'études (2009)
- *Fêtes et journées spéciales* - Guide d'exploitation 2009
  - disques audio (2)
  - marionnettes (8)
  - cartes-illustrations (40)
- Collection Apprentis lecteurs (SCH/2007)
  - *Hanoukka*
  - *Pâques*
  - *Ramandan*
  - *Diwali*
  - *Ramadan*
- *Les grandes religions du monde*
- *La bible du petit lecteur (épuisé)*
- **Nota : Ce matériel est déjà dans les classes.**

Français

Français

Description

Le but de ce programme est de développer les habiletés à écouter, à parler, à lire et à écrire. Pour atteindre ce but, il y a quatre objectifs principaux. Ce programme vise à rendre l'élève capable :

- d'écouter et de comprendre la langue parlée, de communiquer efficacement à l'oral, de lire et d'écrire en tenant compte des connaissances propres à la langue française ;
- d'utiliser la langue pour organiser ses pensées et pour réfléchir sur ses expériences de manière à trouver de nouvelles façons de voir et de comprendre le monde ;
- de connaître et d'apprécier les oeuvres orales et écrites de sa communauté et de la francophonie ;
- de développer des attitudes positives au regard de la langue, de la communication et de la littérature.

Ressources pédagogiques

Autorisées

- *Français M à 6e année* - Programme d'études (2002)
- *Guide pédagogique pour le primaire* (1992)
- *Lire et écrire au primaire et à l'élémentaire* (1994)

- Collection *Comme les grands* (CEC/1990)
  - Livre géant
  - Guide pédagogique
  - Vignettes pour le livre géant ***(épuisé)*** (12 feuillets)

- Collection d'albums (ACA/1999)
  - *Rosie* (IPE)
  - *Des graines rouges pour grand-maman* (TNL)
  - *De la neige pour Noël* (NB)
  - *Une couleur pour la maison* (NE)
  - Guide d'exploitation

Nota : Ce matériel devient la propriété de l'école. (1999)

- *Collection GB+* (BEA)
  - ***Magenta***
    - Ensemble complet (26 livrets)
    - 20 textes narratifs, 6 textes informatifs
    - Livres Grand format (2)
    - Guide
  - ***Rouge***
    - Ensemble complet (36 livrets)
    - 30 textes narratifs, 6 textes informatifs
    - Livres Grand format (3)
    - Guide
  - Trousse d'évaluation en lecture (une par école)

Nota : Ce matériel devient la propriété de l'école.(2005)

Recommandées

- *Je joue et j'apprends* (CRPFO)
- Collection *Comme les grands*
  - Cahier 1
  - Cahier 2

Matériel complémentaire

- *Littératie dès la maternelle (MOD/2005)* Répertoire de ressources
  Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2006 et en 2012)

- Trousse d'actualisation linguistique (BEA/2001)
  Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2002 et en 2012)

- Trousse de formation en francisation - M à 2e année (CMEC/2003)
  Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2003)

- Trousse de formation en communcation orale/Trousse de formation sur les stratégies en lecture et en écriture M-12 (CMEC/2008)
  Nota : Ce matériel sera envoyé aux écoles. (2012)

- Collection Alizé (ERPI)

Série A Débutant (4 copies par titre)

La ferme
Ma famille
La fête
Une maison de monstre
Une maison
L'aquarium
Une promenade
Le spectacle

Série B Débutant (4 copies par titre)

J'aime les éléphants
Je peux
La famille
Je fais un gâteau
Mon chapeau
J'aime conduire
J'aime les boites
L'oiseau

- Collection Envol en littératie (Scholastic)
  Grands livres - 1 copie par titre

Drôles de têtes
Mais où sont tous les ours?
Mon toutou
9-1-1 coin-coin!
Au parc avec grand-papa
La petite tortue
Pourquoi la poule a-t-elle traversé la rue?
Qui suis-je?
Vois-tu les couleurs?

Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles au printemps 2011 et devient la propriété de l'école.

2.1 Introduction générale

Des résultats d'apprentissage généraux et spécifiques

À la fin de son parcours scolaire, l'élève doit avoir atteint un niveau de développement optimal et prévisible en communication orale et écrite. Son niveau de compétence s'observe alors à travers cinq résultats d'apprentissage généraux en communication orale et dix résultats d'apprentissage généraux en communication écrite, dont cinq en lecture et cinq en écriture. Ces résultats d'apprentissage généraux veulent rendre compte, en fin de parcours, de l'état du développement de l'habileté à lire, à écrire et à communiquer oralement dans différents contextes, alors que les résultats d'apprentissage spécifiques réfèrent explicitement aux attitudes, aux habiletés, aux connaissances et aux stratégies progressivement intégrées au cours des années de scolarisation.

Puisque l'approche est systémique, les résultats d'apprentissage généraux constituent les facettes interdépendantes des compétences visées en lecture, en écriture et en communication orale. Cependant, chaque résultat d'apprentissage général contient bien davantage que la somme des résultats d'apprentissage spécifiques qui le concernent. Bien que les résultats d'apprentissage spécifiques apparaissent constitutifs, ils ne sont aucunement exhaustifs et ils ne parviennent pas, de façon cumulative, à représenter l'équation avec un résultat d'apprentissage général. Leur mérite consiste uniquement à agir comme indicateurs de rendement à la fin d'une année scolaire inscrite nécessairement sur un continuum. Il importe donc d'observer en classe l'atteinte des résultats d'apprentissage généraux, puis de nuancer les constats retenus à la lumière d'une évolution spiralaire.

C'est en recourant à divers outils favorisant l'observation et la consignation des résultats d'apprentissage, tels que les dossiers de lecture et d'écriture ou l'utilisation du portfolio, qu'il sera possible d'intervenir à bon escient et d'accompagner les élèves dans leur démarche d'appropriation et de construction du savoir. Dans cette optique, l'enseignement apparaît davantage centré sur le processus d'apprentissage et les interventions différenciées semblent les plus appropriées.

L'importance des stratégies

L'apport des sciences cognitives à la didactique de la langue maternelle a mis en relief, au cours des dernières années, l'importance des stratégies dans la gestion des processus de communication au plan de la parole, de la lecture et de l'écriture. Considérées comme des connaissances « dynamiques » et non pas statiques, les stratégies seules permettent d'opérer des transferts dans divers champs disciplinaires.

Apprendre à apprendre, c'est accorder de l'importance au « comment faire » pour être en mesure d'apprendre par soi-même, de manière efficace et adaptée à son rythme et à son style d'apprentissage. Puisque les stratégies cognitives et métacognitives s'acquièrent et se développent, elles s'enseignent donc. La prise de conscience des stratégies privilégiées s'impose donc tout autant que l'élargissement du répertoire de stratégies pour accroître sa propre flexibilité et augmenter sa capacité d'apprendre. C'est ainsi que les stratégies de planification et de révision font ici l'objet de résultats d'apprentissage généraux. D'autres types de stratégies interviennent également à d'autres phases du processus d'apprentissage, bien qu'elles soient alors plus intégrées au développement de l'habileté à lire, à écrire ou à communiquer oralement. Ainsi, les opérations de compréhension mobilisent-elles des stratégies et des connaissances de plus en plus intégrées.

Le processus d'apprentissage

La centration sur la personne qui apprend et qui témoigne de ses apprentissages par des résultats observables, fait partie du changement de cap effectué. La question n'est plus de se demander quoi enseigner, mais plutôt comment intervenir efficacement auprès de chaque élève pour l'aider à apprendre et à opérer des transferts de ses apprentissages. À l'heure des banques de données qui constituent autant de mémoires artificielles, l'essentiel n'est plus d'emmagasiner massivement de l'information mais bien de savoir où la trouver, comment y accéder, de quelle manière en tenir compte. C'est pourquoi l'attention est mise dorénavant sur le processus d'apprentissage et que l'enseignement se trouve maintenant au service de l'apprentissage.

De la communication orale à la communication écrite

L'axe de la communication orale réunit la parole et l'écoute sur un même continuum puisqu'il est essentiel de tenir compte de l'autre dans une interaction verbale. L'adaptation à l'interlocuteur apparaît déterminante dans le choix des mots et de la syntaxe. Le contexte dans lequel s'inscrit la communication doit être également pris en considération.

La communication écrite réunit de la même façon les deux pôles d'un même axe puisque la lecture concerne la réception d'un écrit produit par une personne donnée, ailleurs dans l'espace ou le temps. Écrire pour être lu, que ce soit par soi-même ou par d'autres, implique le recours éventuel à la lecture. Par ailleurs, lire, dans cette perspective, c'est accéder aux écrits des autres et y réagir. Bien que les deux volets soient considérés de manière distincte, leur interdépendance est manifeste. Les interactions lecture-écriture permettent ainsi des productions écrites de meilleure qualité à l'intérieur d'un environnement stimulant où la littérature -jeunesse occupe désormais une place de choix.

La place des connaissances

Les connaissances nécessaires en lecture et en écriture apparaissent ciblées et elles figurent sur des tableaux distincts afin de les circonscrire plus facilement. Cependant, ce qui importe c'est qu'elles deviennent progressivement intégrées. Connaître les marques du genre et du nombre est une chose bien différente que celle d'accorder en contexte des mots en tenant compte du féminin et du pluriel. C'est dans l'application spontanée que la maîtrise des connaissances est reconnue. L'intégration des connaissances en lecture est permise dans un contexte où la compréhension est nécessitée par la recherche d'informations ou la poursuite d'intentions précises. En écriture, les connaissances orthographiques et grammaticales se consolident plus facilement et naturellement dans un contexte de diffusion des textes, puisque les écrits donnés en lecture doivent tenir absolument compte des exigences du code pour être accessibles aux lecteurs. Écrire tout en se préoccupant de ses lecteurs, c'est leur proposer des textes conformes à leurs attentes, aussi bien au plan de l'intérêt et de l'organisation d'un récit, par exemple, qu'au plan de la formulation des phrases, de l'enchaînement des idées, des marques d'accord, de l'orthographe, de la calligraphie et de la présentation générale.

Des attitudes favorables

L'aspect affectif apparaît fondamental dans le développement de la maîtrise de la langue. En effet, il importe de valoriser les activités de communication orale, de lecture et d'écriture pour susciter le désir d'améliorer ses performances. En reconnaître l'intérêt et la nécessité, voilà qui peut sembler déterminant. La motivation s'accroît volontiers dans un contexte de plaisir; c'est pourquoi les oeuvres de littérature-jeunesse doivent être considérées, car elles sont hautement stimulantes. Le recours régulier aux oeuvres médiatiques et aux technologies de la communication et de l'information suscite également de nombreuses occasions de communiquer oralement, de lire et d'écrire. Écrire et lire aujourd'hui s'inscrivent nécessairement dans un cadre élargi.

Les composantes du programme

La légende qui accompagne les résultats d'apprentissage spécifiques regroupés sous les quinze résultats d'apprentissage généraux, rend compte de la présence occasionnelle, habituelle ou généralisée d'un résultat dans un contexte où des interventions favorables et appropriées ont été faites pour répondre aux besoins particuliers des élèves. Le continuum allant de la Maternelle à la 6^{e} année inclusivement permet une mise en perspective de l'aspect développemental du programme autant en ce qui a trait aux attitudes et aux habiletés qu'en ce qui concerne l'intégration des stratégies d'apprentissage et des connaissances spécifiques mises en tableaux pour faciliter les références.

Des propositions didactiques pour les élèves de la Maternelle à la 6e année et des pistes d'intervention sont également proposées, de même que des pistes d'évaluation. Étant donné qu'il faut faire en sorte que les résultats d'apprentissage identifiés se manifestent, il revient au personnel enseignant de diversifier et d'adapter ses interventions pédagogiques afin qu'elles portent fruit auprès d'élèves ayant des rythmes, des styles et des besoins différents.

Le document complet comprend donc quatre sections distinctes et complémentaires qui regroupent des propositions didactiques se chevauchant selon les degrés concernés. Ainsi donc, en Maternelle, première et deuxième année, les tout premiers apprentissages sont considérés. La section suivante reprend la deuxième année, mais ajoute la troisième année et la quatrième année, en mettant l'accent sur les apprentissages de base, La dernière section reprend la quatrième année et ajoute ce qui concerne la cinquième et sixième année en mettant en relief les aspects essentiels à considérer.

Bien que chaque personne qui enseigne puisse avoir accès au continuum de la Maternelle à la 6e année, selon les propositions didactiques concernant son regropement de niveaux l'intéressera à prime abord. Il s'agit, dans une perspective contructiviste, de tenir compte des acquis antérieurs.

Un glossaire situe les termes utilisés dans la perspective du renouvellement des pratiques pédagogiques et une bibliographie mentionne des pistes d'approfondissement des pratiques pédagogiques et une bibliographie mentionne des pistes d'approfondissement.

Tableaux synthèses des résultats d'apprentissage

2.2.1 Tableau des résultats d'apprentissage généraux (RAG) M à 9e

COMMUNICATION ORALE
Parole écoute

L'élève doit pouvoir:

CO1 écouter et comprendre des messages variés provenant de diverses sources en faisant preuve d'ouverture et de respect. (Attitudes)

CO2 planifier ses interventions verbales en fonction de la situation de communication. (Stratégies)

CO3 rapporter des faits, partager des idées, raconter des événements ou des expériences personnelles en tenant compte de l'intention de communication et des interlocuteurs. (Habiletés)

CO4 intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interaction ou de collaboration. (Habiletés)

CO5 affirmer son identité culturelle en s'exprimant dans diverses circonstances et avec différents interlocuteurs selon le registre de langue approprié. (Habiletés)

COMMUNICATION ÉCRITE
Lecture

L'élève doit pouvoir:

L1 témoigner de son goût de lire et de son appréciation des œuvres littéraires issues du patrimoine culturel francophone. (Attitudes)

L2 planifier la lecture de textes littéraires et d'usage courant adaptés à son développement cognitif et langagier pour répondre à ses besoins d'information et d'imaginaire. (Stratégies)

L3 utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances- Stratégies)

L4 démontrer sa compréhension en réagissant à ses lectures et en effectuant un certain nombre de tâches qui s'y rapportent. (Habiletés)

L5 établir des liens entre ses lectures, ses expériences personnelles et ses apprentissages dans les différents champs d'études. (Habiletés)

COMMUNICATION ÉCRITE
Écriture

L'élève doit pouvoir :

E1 valoriser le recours à l'écriture pour témoigner de son identité culturelle francophone. (Attitudes)

E2 planifier l'écriture de textes variés pour satisfaire ses besoins d'expression ou de communication avec différents destinataires. (Stratégies)

E3 rédiger à des fins personnelles et sociales des textes littéraires etd'usage courant conformes aux caractéristiques des genres retenus dans un contexte de communication. (Habiletés)

E4 améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

E5 appliquer les connaissances nécessaires à la rédaction de textes conformes aux exigences de la langue dans un contexte de diffusion. (Connaissances)

TABLEAU SYNTHÈSE
Signification des symboles

Niveaux	**Sensibilisation Émergence ►**	**Acquisition Atteinte ■**	**Approfondissement Consolidation ●**
Fréquence	Apprentissage sur une base occasionnelle, aléatoire	Apprentissage systématique et régulier	Utilisation continue et permanente
Apprentissage	•Atteinte partielle des résultats. •Réussite avec aide	•Atteinte généralisée du résultat. •Autonomie	•Grande autonomie •Réinvestissement et transfert
Enseignement	Explications rapides, peu approfondies	Enseignement systématique	Rappels au besoin seulement
Évaluation formative	•Évaluation possible • Continue	•Évaluation nécessaire dans diverses pratiques • Continue	•Évaluation au besoin • Continue
Évaluation sommative	Aucune	Évaluation dans des pratiques complètes adaptées au niveau	Évaluation dans des pratiques complètes

2.3.1 Tableaux guides : stratégies, pistes, ressources

Maternelle, 1re, 2e

La communication orale

À la Maternelle, il est nécessaire d'accorder une place privilégiée à la communication orale. En effet, le passage de l'oral à l'écrit s'effectue plus facilement si l'enfant possède un vocabulaire étendu et une syntaxe fonctionnelle. Lors des activités libres et dirigées, l'enfant apprend à mieux structurer ses phrases et à utiliser de nouveaux mots pour interagir avec ses pairs ou pour nommer ses expériences dans un climat d'accueil, d'ouverture et de respect.

La communication écrite volet LECTURE

Dès l'entrée à l'école, le développement de la conscience de l'écrit constitue une autre priorité. Lorsque l'enfant constate que ce qui peut se dire, peut aussi bien s'écrire et se lire, des liens entre la parole, l'écriture et la lecture commencent à s'établir dans son esprit. C'est pourquoi, il apparaît essentiel de lui lire très souvent des oeuvres de littérature de jeunesse adaptées à son développement et de mobiliser son
énergie dans des activités interactives qui lui permettent de réagir et d'apprivoiser doucement la lecture. Plusieurs écrits sont mis en évidence et à sa disposition : poèmes, comptines, chansons, lettres, instructions, règles de vie, histoires collectives. De nombreux livres sollicitent également son attention : des imagiers, des collections spéciales destinées aux débutants, des petits livres, des revues et des albums de qualité.

La communication écrite volet ÉCRITURE

A la Maternelle, les histoires collectives ou individuelles dictées à l'adulte, permettent d'expérimenter la mise en mots des idées retenues. Le goût d'écrire se développe avec les possibilités offertes. Si les premiers textes produits spontanément au cours de la Maternelle ressemblent davantage à des gribouillis qu'à des écrits conventionnels, il ne faut pas s'en inquiéter, bien au contraire. En raison des encouragements prodigués et de l'attention accordée aux écrits figurant déjà dans l'environnement de la salle de classe, l'enfant tente de produire des lettres, des mots ou des messages entiers. Sa recherche de sens est fondamentale et ses premières incursions dans le monde de l'écrit apparaissent déterminantes.

En première, puis en deuxième année, l'enfant se retrouve dans un climat propice au développement de la communication écrite. Peu à peu, il lui est possible de transposer dans ses écrits des éléments issus de ses lectures: l'approche est donc interactionnelle, mais aussi développementale. C'est pourquoi l'accent est mis sur les stratégies utiles et sur les connaissances de base à acquérir. En multipliant les occasions d'écrire dans un climat de plaisir, des habiletés commencent à se développer en fonction d'attitudes favorables. La motivation apparaît capitale puisque l'enfant doit, au départ, éprouver le désir d'écrire pour avoir envie de progresser. Pour cela, il lui faut en saisir les avantages. L'enfant a besoin, en début d'apprentissage, non seulement de modèles, mais également d'un soutien approprié et différencié : la modélisation semble donc essentielle, tout autant que l'étayage.

COMMUNICATION ORALE

CO1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir écouter et comprendre des messages variés provenant de diverses sources en faisant preuve d'ouverture et de respect. (Attitudes)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : CO1.1 prendre plaisir à écouter des présentations, des vidéos, des chansons, des émissions de radio ou de télévision en provenance de la francophonie. ► CO1.2 réagir par des questions, des commentaires, des suggestions lors d'un exposé ou d'une présentation ► CO1.3 écouter de manière active (sourires, hochements de tête, signes d'acquiescement, murmures, mimiques, regards, exclamations, gestes, posture) ► CO1.4 apprécier le choix de certains mots ou de certaines expressions (plus poétiques, plus recherchés, plus précis, plus nuancés) ► CO1.5 utiliser et décoder des signes non verbaux d'intérêt, d'accueil, d'appréciation, de satisfaction ► CO1.6 encourager ses pairs à s'exprimer davantage par son attitude et ses propos ► CO1.7 réagir de façon appropriée aux messages plus formels entendus à l'interphone, à la radio scolaire ou lors de conférences ► CO1.8 s'adapter facilement à la langue parlée dans divers contextes (comprendre les divers registres de langue) ►	• Proposer des auditions de textes variés. • S'assurer qu'ils tiennent compte des intérêts des élèves. • Demander ce qui a été le plus aimé ou apprécié. • Recueillir des commentaires positifs. • Amener les élèves à donner de la rétroaction pertinente • en agissant soi-même comme modèle ou en guidant le • groupe. • Faire objectiver les comportements les plus appropriés. • Demander aux élèves s'ils se sont sentis écoutés et pourquoi. • Inviter les élèves à donner des commentaires à ceux qu'ils ont écoutés. • Valoriser la perception des signes non verbaux témoignant de l'intérêt. • Faire produire des jeux de rôles, des dramatisations ou des improvisations. • Favoriser l'objectivation : «Qu'est-ce qui fait qu'on a le goût d'en dire davantage?» • Créer un climat de confiance et de respect dans les situations d'écoute.

COMMUNICATION ORALE

CO1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir écouter et comprendre des messages variés provenant de diverses sources en faisant preuve d'ouverture et de respect. (Attitudes)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter: • le degré d'attention et les intérêts qui émergent. • la pertinence de la rétroaction. • les comportements. • la qualité de la réception.	Émissions variées - télévision - radio Cassettes

COMMUNICATION ORALE

CO2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier ses interventions verbales en fonction de la situation de communication. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : CO2.1 se remémorer un livre, un film ou un événement soit en se le racontant d'abord ou en le racontant à quelqu'un avant de partager sa perception en classe ► CO2.2 lors d'une causerie ou d'une discussion, penser à ce que l'on désire raconter (se le rappeler intérieurement en revoyant mentalement des images, en entendant des commentaires, en revivant des sensations kinesthésiques) ► CO2.3 recourir à des objets réels ou symboliques (marottes, marionnettes, illustrations, dessins) pour improviser, puis préparer une présentation ► CO2.4 rédiger quelques notes ou quelques questions pour s'en inspirer au cours d'une communication verbale (entrevue, discussion, témoignage, exposé, présentation) CO2.5 trouver des arguments plausibles pour tenter de convaincre quelqu'un et les noter par écrit au besoin CO2.6 identifier quel est le but poursuivi par l'échange verbal (s'informer mutuellement, expliquer quelque chose, raconter un événement, décrire un objet) ►	• Inviter les enfants à se fermer les yeux et à contempler leur écran intérieur afin de réactiver leurs souvenirs selon une séquence logique ou chronologique. • Amener les élèves lors de visualisation guidées et d'activité liées au jeu dramatique, à se représenter des lieux, des personnes ou des événements soit par association (en tant qu'acteurs) ou par dissociation (comme spectateurs). • Demander d'apporter des objets de la maison (souvenirs, collections, jouets, jeux, livres) et organiser des présentations en grand groupe et en sous-groupes. Les élèves peuvent poser des questions à l'élève qui présente. • Organiser une radio scolaire. • Faire venir des invités à interviewer. • Inviter les élèves à préparer leurs questions par écrit.

COMMUNICATION ORALE

CO2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier ses interventions verbales en fonction de la situation de communication. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter: • les discussions entre les élèves lors de la préparation et de la pratique. • le degré d'improvisation et de préparation. • la qualité de «l'aide-mémoire» de chaque élève (la présence des mots clés, les pictogrammes). • les types de preuves, d'exemples.	

COMMUNICATION ORALE

CO2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier ses interventions verbales en fonction de la situation de communication. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
CO2.7 utiliser des informations issues de ses lectures en fonction de la situation de communication	• Proposer des mises en situation et des jeux de rôles appropriés. • Discuter de la force et de la faiblesse de certaines arguments avec le grand groupe.
CO2.8 s'inspirer d'organisateurs graphiques (schémas, cartes sémantiques, trajectoires) pour élaborer une communication structurée	• Montrer aux élèves les cartons aide-mémoire que l'on utilise soi-même à l'occasion pour ne pas oublier de communiquer certaines informations.
CO2.9 recourir à des techniques de créativité (cartes d'exploration, remue-méninges, déclencheurs) pour intégrer de nouvelles idées	
CO2.10organiser son plan de façon à susciter de l'intérêt, à créer du suspense	

COMMUNICATION ORALE

CO2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier ses interventions verbales en fonction de la situation de communication. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

COMMUNICATION ORALE

CO3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir rapporter des faits, partager des idées, raconter des événements ou des expériences personnelles en tenant compte de l'intention de communication et des interlocuteurs. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : CO3.1 converser spontanément, en français,durant les jeux ou entretiens libres ►	• Allouer une période quotidienne (plus ou moins longue) propice aux échanges langagiers libres.
CO3.2 exprimer ses goûts et ses intérêts durant les causeries et les entretiens informels ►	• Intervenir au besoin afin de stimuler les interactions par des questions ou des commentaires. • Partager des témoignages.
CO3.3 raconter des expériences réelles , des exploits imaginaires ►	• Modéliser en ayant soin d'expliquer clairement les composantes et pour guider la perception d'ensemble.
CO3.4 expliquer ou commenter la signification d'une affiche, d'un graphique, d'un tableau ►	• Après un temps consacré à la lecture, aider les enfants par des questions appropriées: «Parle-nous de ce que tu aimes». «Dis-nous ce qui t'intéresse» «Que penses-tu de cela?» «Qu'est-ce que tu ressens?»
CO3.5 exprimer ses opinions et ses sentiments dans le cadre d'échanges formels et informels ►	• La dernière question concernant les émotions et sentiments présume qu'on ait déjà travaillé les nuances par le vocabulaire approprié et des simulations pour illustrer et distinguer la joie, la tristesse, la crainte.
CO3.6 exprimer ses besoins d'information sur tel ou tel sujet avant, pendant ou après une présentation ou un exposé ►	• Proposer des jeux d'association, d'identification, des rallyes.
CO3.7 décrire des phénomènes, des objets, des événements, des personnes, des animaux, des lieux réels ou imaginaires ►	
CO3.8 simuler, par des jeux de rôles des situations de la vie courante►	
CO3.9 dramatiser les dialogues d'une saynète après les avoir redigés	

COMMUNICATION ORALE

CO3 *Résultat d'apprentissage général*

L'élève doit pouvoir rapporter des faits, partager des idées, raconter des événements ou des expériences personnelles en tenant compte de l'intention de communication et des interlocuteurs. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter : • la fluidité du récit oral. • la présence de connecteurs. • la gradation des événements. • la clarté des explications. • la pertinence des commentaires. • les habiletés à décrire.	

COMMUNICATION ORALE

CO4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interaction ou de collaboration. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : CO4.1 demander et offrir de l'aide dans un contexte de collaboration► CO4.2 s'exprimer avec assurance à l'intérieur d'un groupe restreint (ton de voix, posture, mimique)► CO4.3 accueillir favorablement les idées des autres (gestes et mots d'approbation) à l'intérieur d'une activité en collaboration► CO4.4 respecter les tours de parole à l'intérieur de son équipe► CO4.5 partager ses points de vue avec les autres membres du sous-groupe► CO4.6 défendre ses idées par des exemples, des arguments CO4.7 reformuler ce qui a été dit pour vérifier sa compréhension CO4.8 demander l'avis ou l'opinion des autres CO4.9 poser des questions pour faire clarifier ce qui a été dit	• Prévoir un tableau pour les compétences dans différents domaines. • Proposer des moments de collaboration. • Laisser les élèves discuter et s'entendre à propos de leurs projets ou choix d'activités. • Utiliser les stratégies de l'apprentissage coopératif. • Rappeler l'importance de l'entraide dans la coopération. • Constituer avec les élèves un tableau pour développer des habiletés sociales: ce qu'on voit -- ce qu'on entend. • Proposer des jeux de rôles. • Aider l'élève en questionnent pour l'amener à clarifier ou à reformuler.

COMMUNICATION ORALE

CO4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interaction ou de collaboration. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter: • les interactions. • les forces et difficultés constatées. • le développement de cette habileté lors des situations de collaboration. • de quelle manière chaque élève influence les autres. • Proposer des grilles d'auto-évaluation et de coévaluation.	

COMMUNICATION ORALE

CO4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interaction ou de collaboration. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
CO4.10élaborer à partir des idées des autres en les reprenant, puis en ajoutant de nouvelles idées	
CO4.11critiquer les idées des autres en identifiant les points d'accord et de désaccord en les justifiant	
CO4.12proposer des réorientations ou des solutions de rechange lors d'une discussion	

COMMUNICATION ORALE

CO4 *Résultat d'apprentissage général*

L'élève doit pouvoir intervenir de façon appropriée, cohérente et pertinente dans diverses situations d'interaction ou de collaboration. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

COMMUNICATION ORALE

CO5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir affirmer son identité culturelle en s'exprimant dans diverses circonstances et avec différents interlocuteurs selon le registre de langue approprié. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
CO5.1 participer à un récital de poésie, à des lectures chorales de textes, à des dramatisations►	• Profiter des événements spéciaux ou des rencontres hebdomadaires pour varier les situations d'interaction (exposition, ateliers).
CO5.2 lire à voix haute, de façon dynamique, des poèmes, des articles de revues ou de journaux, des extraits de romans ou d'encyclopédies, ou ses propres écrits►	• Modéliser en lisant soi-même ou en faisant entendre des audio ou vidéocassettes. • Encourager les élèves à se pratiquer, à s'enregistrer, à s'écouter. • Suggérer de tout lire silencieusement avant d'oraliser.
CO5.3 recourir à un vocabulaire précis et élaboré►	• Saisir toutes les occasions où les autres n'ont pas le texte sous les yeux pour demander à quelqu'un de lire à voix haute pour tout le groupe. • Imprégner au besoin en reformulant avec le mot juste.
CO5.4 enrichir et élargir son vocabulaire de diverses manières (écoute d'exposés, échelles de précision, relevés thématiques, dictionnaires visuels, analogiques ou de synonymes, lectures diverses)►	• Accorder de nombreuses occasions pour s'exprimer en classe. • Utiliser soi-même un vocabulaire riche en parlant aux élèves. • Réunir sur des affiches ou feuilles grand format (et non au tableau qui s'efface) les cartes d'exploration thématique (tous les mots liés au thème : Noms, adj., verbes...) ou des échelles de précision (nuances de sentiments). • Encourager la consultation de divers dictionnaires.
CO5.5 recourir à un vocabulaire passif étendu pour comprendre ses interlocuteurs	
CO5.6 utiliser de nouveaux mots et des expressions nouvelles	• Faire réaliser des cueillettes de beaux mots ou d'expressions imagées dans les lectures et les faire transcrire dans un carnet.
CO5.7 intégrer, à l'occasion, des expressions idiomatiques, des proverbes et des dictons dans ses propos	• Attirer l'attention des élèves sur les différentes façons de désigner un objet ou de parler d'un sujet donné. • Mettre en vedette les découvertes lexicales. Suggérer de les utiliser dans les écrits mais aussi en parlant.
CO5.8 éviter l'utilisation d'anglicismes ►	• ·Pour éviter les angliscismes, demander aux élèves de trouver d'autres façons de dire la même chose.

COMMUNICATION ORALE

CO5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir affirmer son identité culturelle en s'exprimant dans diverses circonstances et avec différents interlocuteurs selon le registre de langue approprié. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter: • l'aisance. • la redondance. • la compréhension de termes moins courants. • la richesse du vocabulaire lors des moments d'écoute ou de réception. • l'intégration et les transferts dans de nouveaux contextes d'énonciation. . • Favoriser l'auto-évaluation	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir témoigner de son goût de lire et de son appréciation des œuvres littéraires issues du patrimoine francophone. (Attitudes)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : L1.1 regarder et feuilleter les livres disponibles ► L1.2 prendre plaisir à écouter les textes lus par d'autres ► L1.3 demander la lecture de certains livres ► L1.4 exprimer son intérêt pour les écrits présents dans la classe ou dans l'école ► L1.5 lire souvent pendant ses moments libres ► L1.6 partager ses goûts en lecture ► L1.7 démontrer une certaine initiative dans le choix de ses lectures ► L1.8 explorer spontanément divers types d'écrits ► L1.9 s'intéresser aux nouveautés ► L1.10 discuter avec d'autres de ses lectures ► L1.11 choisir ses lectures avec assurance ►	• Allouer des périodes fixes pour la lecture. • Proposer des livres attrayants et renouveler l'inventaire du salon de lecture. • Lire au moins deux fois par jour aux élèves des petits livres (contes, légendes, récits, documentaires). • Proposer une grande variété d'écrits sur différents supports. • Animer la lecture en encourageant la participation. • Inviter les élèves à choisir à tour de rôle un livre qui sera lu à toute la classe. • Afficher des chansons, des comptines, des poèmes, des informations, des lettres, des devinettes. • Demander aux élèves de présenter leurs livres préférés. • Proposer la lecture parmi d'autres activités possibles durant les moments libres ou de transition. • Prévoir un temps à l'horaire consacré au partage. • Organiser une exposition de livres. • Proposer des livres faciles et d'autres plus difficiles pour répondre aux besoins diversifiés

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir témoigner de son goût de lire et de son appréciation des œuvres littéraires issues du patrimoine francophone. (Attitudes)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • le niveau d'attention. • la fréquentation du salon de lecture. • des réactions verbales et non verbales. • liste des livres lus par chaque élève. • les choix d'activités. • des entrevues individuelles spécifiques. • les titres choisis sur une grille. • l'influence des autres lors des emprunts de livres	Livres - cassettes • Albums sans textes • Imagiers • Revues enfantines • Livres géants • Chansons • Comptines • Livres de fiction • Livres documentaires • Affiches promotionnelles (en lecture) • Petites collections pour lecteurs débutants

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir témoigner de son goût de lire et de son appréciation des œuvres littéraires issues du patrimoine francophone. (Attitudes)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
L1.12 conseiller certaines lectures aux autres ►	
L1.13 proposer l'acquisition de certains livres ou cédéroms	
L1.14 prendre des risques dans la sélection de ses livres (genres différents, nouveaux auteurs)	
L1.15 relever certains défis (textes plus difficiles ou plus longs)	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir témoigner de son goût de lire et de son appréciation des œuvres littéraires issues du patrimoine francophone. (Attitudes)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier la lecture de textes littéraires et d'usage courant adaptés à son développement cognitif et langagier pour répondre à ses besoins d'information et d'imaginaire. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
L2.1 demander de l'aide pour effectuer des choix judicieux ►	• Demander aux élèves comment ils procèdent pour choisir un bon livre. • En discuter avec le groupe.
L2.2 choisir, parmi plusieurs livres, le plus approprié pour répondre à ses besoins ►	• Proposer une certaine variété de livres, de poèmes, de chansons afin d'amener les élèves à bien choisir.
L2.3 identifier, avant la lecture, ses raisons de lire ou le but poursuivi (se renseigner, se divertir) ►	• Lorsqu'il s'agit d'une animation collective, déléguer le choix du livre à lire. • Rassurer les élèves et les inviter à changer de livre si ce dernier ne convient pas.
L2.4 survoler un texte afin d'en dégager les idées générales►	• Organiser des activités de promotion par les pairs.
L2.5 se préparer à questionner le texte (listes de ce que l'on veut savoir, points à élucider, éléments de nouveauté)►	• Afficher une séquence illustrée de la démarche suggérée: « AVANT de lire - je me demande pourquoi? »
L2.6 prédire le contenu d'un texte en s'appuyant sur des indices textuels et organisationnels (page couverture, illustrations, tableaux, titres, sous-titres)►	• Lors de la mise en situation pour un texte commun, demander aux élèves ce qu'ils savent déjà sur le thème ou ce genre d'écrit (recette, bande dessinée, règles d'un jeu) et les inviter à partager leurs connaissances avec le groupe, • Inviter les élèves à imaginer de quoi le texte va parler.
L2.7 se représenter mentalement le contexte et la tâche de lecture à effectuer	• Dresser ensemble la liste des questions que l'on se pose. • Lors des séances d'objectivation, vérifier si l'intention de lecture a été atteinte. Sinon, discuter des alternatives.
L2.8 adapter sa lecture au but poursuivi : lecture intégrale ou sélective / lecture lente ou rapide	• Faire ressortir la diversité des raisons de lire. • Témoigner soi-même de ses expériences.

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L2 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir planifier la lecture de textes littéraires et d'usage courant adaptés à son développement cognitif et langagier pour répondre à ses besoins d'information et d'imaginaire. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • le degré d'autonomie. • les élèves qui changent sans arrêt pour prévenir leurs demandes. • les difficultés rencontrées ou les déceptions. • la diversité des questions et du degré de réalisme pour mieux intervenir. • l'auto-évaluation.	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
L3.1 différencier un récit d'un dessin ►	• Assurer le développement d'une conscience de l'écrit en écrivant devant les élèves ou en lisant toutes sortes de choses à voix haute mais en ayant soin de dire pourquoi lire ou écrire est utile. • En maternelle, mêler des gribouillis, des textes, des dessins et les faire classer. • Bien distinguer «lire» et «raconter» à certains moments lire fidèlement l'histoire; à d'autres, raconter la même histoire en ajoutant, omettant ou modifiant même certains détails. • Faire chanter l'alphabet. • Montrer des comptines alphabétiques. • Désigner en même temps les lettres nommées.
L3.2 saisir la différence entre raconter et lire ►	
L3.3 nommer les lettres de l'alphabet et associer les minuscules avec leurs majuscules ►	
L3.4 associer les lettres aux sons pour découvrir de nouveaux mots ►	
L3.5 reconnaître des lettres, des groupes de lettres ou des syllabes pour accéder à de nouveaux mots ►	
L3.6 reconnaître instantanément des mots fréquents ou des expressions dans un texte (bagage visuel) (M - 20-50 mots, 1re - 200-300 mots, 2e- 400-500 mots) ►	
L3.7 tenir compte des conventions de la ponctuation ►	
L3.8 utiliser des imagiers, des dictionnaires visuels ou des banques de mots ►	
L3.9 distinguer les mots connus des mots inconnus dans un texte ►	
L3.10 distinguer les noms propres de lieux, de personnes ou d'animaux ►	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • le développement de la conscience de l'écrit à l'aide de grilles appropriées. • le nombre de mots reconnus rapidement : - de 20 à 50 en maternelle - environ 200 à 300 en 1re année. - environ 400 à 500 en 2e année. • quel endroit l'élève cherche à l'occasion des mots. • la pertinence de certaines prédictions.	• matériel didactique destiné au préscolaire • jeux éducatifs • textes référentiels • étiquettes - mots • jeux de reconnaissance, de mémoire et d'association • jeux de cartes thématiques • affiches thématiques • dictionnaires et imagiers

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
L3.11 utiliser les correspondances graphophonétiques pour identifier les mots inconnus à l'écrit mais familiers à l'oral ►	• Faire associer les noms des lettres à leurs sons. • Proposer des jeux d'association. • Faire constituer des ensembles. • Utiliser les étiquettes de prénoms ou le vocabulaire thématique. • Organiser des jeux/des projections sur écran. • Proposer de visualiser l'ensemble avant de dire oralement une phrase. • Faire désigner les mots identiques et ceux qui se ressemblent. • En écrivant au tableau une histoire collective nommer ce qu'il faut faire: « Je mets un point. Je commence une autre phrase, donc il faut mettre une majuscule. »
L3.12 tenir compte de la signification des marques graphiques du genre et du nombre (- e, - s, - nt) ►	
L3.13 vérifier si ses prédictions ou hypothèses se justifient ►	
L3.14 se servir du contexte écrit pour tenter de découvrir la signification d'un mot inconnu ou d'une expression peu courante ►	
L3.15 recourir au dictionnaire pour saisir la signification des mots inconnus	
L3.16 évoquer des images ou des sensations à partir de ce qui est lu	
L3.17 augmenter sa vitesse en lisant silencieusement	
L3.18 ajuster sa vitesse en lecture silencieuse selon ses besoins (but poursuivi / type de texte)	
L3.19 modifier au besoin son parcours de lecture (relire certaines parties, revenir au début, survoler tout le texte, vérifier les illustrations, consulter la table des matières)	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : L3.20 saisir la signification des modes et des temps de verbes sur l'évolution d'un récit L3.21 concevoir l'organisation des phrases simples L3.22 saisir l'impact des déplacements de mots sur la signification d'un énoncé L3.23 établir des liens dans un texte en se servant des mots de relation et des mots substituts L3.24 cerner en contexte la signification d'expressions figées (proverbes, dictons, idiomes) ou de procédés littéraires (répétitions, comparaisons, métaphores,personnifications) L3.25 cerner l'organisation des phrases complexes et les fragmenter en unités de sens L3.26 consulter efficacement des banques de données informatisées L3.27 déduire le sens des mots nouveaux comprenant des préfixes ou des suffixes fréquents	• Faire comparer les prédictions de plusieurs élèves. • Interrompre souvent la lecture à voix haute d'une histoire pour demander: - Que va-t-il se passer ? - Que va-t-il arriver ? • Une fois quelques prédictions retenues, continuer en disant: «On va voir ce que l'auteur a décidé». • Lorsqu'un mot difficile surgit, le faire entourer ou relever et le sauter, afin de poursuivre la lecture en cherchant de nouveaux indices ou exemples pouvant nous éclairer. • Amener les élèves à créer des images mentales et à éprouver des émotions en leur faisant évoquer des souvenirs, des émissions de télévision, des films, puis des textes écrits. • Favoriser la mise en commun des stratégies : - «Comment avez-vous procédé?» - «Qui a regardé la table des matières? Les illustrations? L'encart sur le dos de la jaquette du livre?» • S'assurer de la présence d'outils référentiels diversifiés. • Proposer l'inscription dans son lexique personnel. • Faire observer l'utilité des marques du féminin, du pluriel et des finales de verbes. • Lors de l'heure du conte ou animations du livre en classe, demander d'imaginer l'histoire qui sera lue à partir de la page couverture ou des illustrations du livre.

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L3 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir utiliser des connaissances et des stratégies pour gérer efficacement sa compréhension et sa rétention dans diverses situations de lecture. (Connaissances-Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • le non verbal. • les fixations oculaires. • la flexibilité en lecture. • blocage face aux mots nouveaux. • découragement et démission face au texte. • si l'élève possède le sens de la langue (énoncés grammaticalement corrects).	Certaines dictionnaires pour débutants inscrivent des renvois.

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir démontrer sa compréhension en régissant à ses lectures et en effectuant un certain nombre de tâches qui s'y rapportent. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : L4.1 parler des livres d'après leurs illustrations.► L4.2 dégager le sens global d'un texte illustré (faire le rappel des grandes lignes du texte, nommer l'évènement, les personnages, le lieu)► L4.3 poser des questions à propos d'un texte► L4.4 communiquer les informations préleveés dans ses lectures► L4.5 participer à une discussion à propos d'un texte► L4.6 partager sa vision personnelle d'un texte► L4.7 réagir aux personnages et aux événements► L4.8 suivre la séquence de réalisation d'un texte constitué de consignes (recettes,directives,règles de jeu)► L4.9 réagir aux information figurant dans les écrits L4.10 reconnaître la situation de départ et la situation d'arrivée dans un récit	• Inviter les élèves à se raconter l'histoire en dyades, en petits groupes ou en grand groupe. • Amener les élèves à questionner les écrits. • Élargir les types de formulation en posant soi-même des questions ouvertes, d'analyse, de synthèse. • Inviter les élèves à mettre en commun leurs questions et à s'en servir pour discuter du texte lu. • Encourager l'expression de points de vue différents. • Recueillir favorablement les réactions verbales. • Organiser en ateliers l'exécution de recettes, de jeux, de tours de magie. • Attirer l'attention sur les demandes figurant sur les babillards. • Inciter les élèves à s'inscrire aux activités proposées, à faire venir de la documentation gratuite, à participer à un concours, à joindre une équipe sportive et à respecter les indications prescriptives (chuchoter, marcher lentement, sortie de secours). • Proposer le recours à des organisateurs graphiques diversifiés et proposés par des appellations imagées : le petit train, les bulles, l'étoile, l'électro, le codage, l'itinéraire, l'araignée, les tableaux. • Questionner, inviter à raconter, à préciser ce qui se passe, comment cela finit ou se règle. • Favoriser les échanges à propos de ce qui est réaliste et de ce qui ne l'est pas. • En discuter à l'oral; recourir à la dramatisation, au dessin ou à l'éxécution de tâches.

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir démontrer sa compréhension en régissant à ses lectures et en effectuant un certain nombre de tâches qui s'y rapportent. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Vérifier la compréhension en ayant recours à l'oral (narration), au dessin (croquis, esquisse, portrait, paysage) ou au jeu dramatique (mime, marottes, marionnettes) et à l'éxécution des tâches (bricolage). Observer et noter : • la précision, la logique, les liens entrevus. • le degré de projection. • la qualité de l'exécution. • la pertinence de l'organisateur graphique retenu. • la créativité manifestée. • les capacités d'analyse et de synthèse.	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir démontrer sa compréhension en régissant à ses lectures et en effectuant un certain nombre de tâches qui s'y rapportent. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : L4.11 dégager d'un récit les événements pertubateurs et les rebondissements de l'intrigue L4.12 trouver les éléments de solution apportés dans un récit L4.13 distinguer dans un récit ce qui est vraisemblable et ce qui ne l'est pas ► L4.14 faire le résumé d'un texte ou un livre L4.15 dégager la signification d'un paragraphe ou d'une suite de paragraphes L4.16 distinguer les idées principales des idées secondaires dans un texte L4.17 inférer des données implicites► L4.18 porter un jugement esthétique sur un texte littéraire (procédés littéraires, vocabulaire, syntaxe) L4.19 dégager des ressemblances et de différences entre les personnages, des lieux, des événements réels ou imaginaires►	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir démontrer sa compréhension en régissant à ses lectures et en effectuant un certain nombre de tâches qui s'y rapportent. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir établir des liens entre ses lectures, ses expériences personnelles et ses apprentissages dans les différents champs d'études. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
L5.1 prélever des informations dans les écrits issus de l'environnement scolaire (affiches, règlements) ►	• Inviter les élèves à lire les textes sur les tableaux d'affichage dans l'école ou dans la classe. • Proposer des façons diversifiées inspirées des autres programmes d'études, et des autres volets du français : - Communication orale : causerie, présentation, échange informel. - Écriture : albums de personnages, passeport de lecture, grilles de consignation, souvenirs de lecture. - Mathématiques : tableaux, diagrammes, symboles, schémas. - Sciences humaines : ligne du temps, itinéraires, trajectoire. - Arts plastiques : murale, maquette, dessin, peinture, modelage, sculpture, croquis, collage, montage. - Art dramatique : mime, saynète, marottes, marionnettes, théâtre d'ombres. • Faire comparer la vie des personnages de fiction ou des événements fictifs avec le vécu des élèves. • Afin de permettre l'élargissement de la compréhension, accepter plusieurs interprétations possibles. • Amener l'intégration des idées des autres émises sous forme d'opinions, de points de vue, d'arguments ou d'extraits du texte. • Insister sur l'importance de la communauté de la classe pour l'élargissement de la compréhension. • Faire utiliser des diagrammes des tableaux pour faciliter les comparaisons. • Demander de trouver des exemples dans les médias, dans les livres ou dans sa vie. • Faire utiliser des organisateurs graphiques.
L5.2 trouver des éléments d'information dans différentes sortes d'écrits (recette, lettre, compte-rendu, instructions) pour ensuite les utiliser ►	
L5.3 mobiliser ses connaissances antérieures sur un sujet donné ►	
L5.4 utiliser les informations issues des lectures effectuées dans les autres matières (sciences de la nature, sciences humaines, mathématiques) ►	
L5.5 établir des liens entre ses expériences et ses lectures ►	
L5.6 comparer ses lectures et partager ses interprétations avec ses pairs	
L5.7 distinguer les textes littéraires des textes d'usage courant	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir établir des liens entre ses lectures, ses expériences personnelles et ses apprentissages dans les différents champs d'études. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter : • le niveau d'intérêt manifesté. • le niveau de facilité. • le moyen utilisé pour atteindre le but poursuivi (retenir l'information, la regrouper, faire des liens, la représenter, la comparer, l'approfondir). • les comportements au cours des discussions en grand groupe et en groupes restreints. • la présence de réponses émotionnelles. • si des liens sont perçus.	

COMMUNICATION ÉCRITE : LECTURE

L5 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir établir des liens entre ses lectures, ses expériences personnelles et ses apprentissages dans les différents champs d'études. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : L5.8 établir des relations causales entre les actions des personnages et les événements d'un récit L5.9 porter un jugement critique sur un texte (exactitude et crédibilité de l'information, valeur des arguments, présence de stéréotypes) L5.10 transposer ses lectures dans un autre domaine	

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E1 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir valoriser le recours à l'écriture pour témoigner de son identité culturelle francophone. (Attitudes)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : E1.1 s'intéresser aux personnes qui écrivent ► E1.2 observer les différences entre les sortes d'écrits ► E1.3 démontrer qu'il saisit des avantages de l'écriture ► E1.4 démontrer de l'enthousiasme en situation d'écriture ► E1.5 choisir l'écriture parmi d'autres activités ► E1.6 accepter des suggestions et des critiques ► E1.7 prendre l'initiative d'écrire dans une situation de communication E1.8 collaborer activement dans une situation d'écriture E1.9 consacrer du temps personnel à l'écriture E1.10 exprimer sa fierté et sa satisfaction par rapport à ses écrits (collectionner ses meilleurs écrits dans un portfolio, les illustrer) E1.11 proposer ses écrits à d'autres E1.12 diffuser ses écrits à l'extérieur de la classe et de l'école	• Écrire soi-même souvent au tableau des messages aux élèves ou des histoires collectives. • Inviter des grands à venir écrire en compagnie des petits ou à prendre en dictée leurs textes. • Disposer dans le salon de lecture, ou bien en vue dans la classe, une variété d'écrits: lettres, poèmes, chansons, contes, règles de vie, devinettes. • Solliciter les commentaires positifs du groupe relativement aux écrits produits. • Apporter, à chaque fois que c'est possible, des commentaires relatifs aux fonctions de l'écriture (pour se souvenir, pour inviter quelqu'un, pour remercier, pour demander quelque chose, etc.) • Proposer des situations stimulantes et des destinataires réels. • Rendre l'écriture attrayante : (ex. B.D. géantes, poèmes ludiques, poésie spatiale, textes interactifs, correspondance). • Féliciter l'élève pour ce qui est acquis. • Souligner les progrès. • Proposer des ateliers d'écriture. • Profiter de toutes les occasions de diffusion. • Laisser parfois le choix des moyens (dessin, maquette, livre). • Offrir des activités ouvertes qui laissent une certaine latitude à l'égard des produits. • Proposer d'écrire des histoires à deux, à trois ou à quatre. On convient du thème, des personnages, des événements.

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E1 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir valoriser le recours à l'écriture pour témoigner de son identité culturelle francophone. (Attitudes)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter : • le niveau d'intérêt. • les types de questions posées par les élèves. • les réactions. • les choix d'activités. • la fréquence et la diversité des productions libres. • les attitudes face à l'écriture. • • Proposer une grille d'autoévaluation.	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E2 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit planifier l'écriture de textes variés pour satisfaire ses besoins d'expression ou de communication avec différents destinataires. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
E2.1 consulter des écrits variés pour s'en inspirer directement►	• Disposer dans l'environnement une grande variété d'écrits. Attirer l'attention sur les caractéristiques d'une lettre, d'un conte, d'un poème, d'une recette, d'instructions. • Proposer de la visualisation (représentation mentale). • Faire imaginer le produit fini et demander de le décrire. • Varier les activités d'exploration lors des rédactions collectives. • Recourir à des déclencheurs textuels, visuels, auditifs, tactiles, gustatifs et olfactifs. • Inviter des écrivains à l'école. • Permettre aux élèves de leur poser des questions. • Inviter les élèves à comparer leur première ébauche à leur intention d'écriture. • Laisser souvent le choix entre un récit, un poème, une bande-dessinée sur une grande affiche ou en petit livre, sur une murale ou un objet (boîte, mobile). • Profiter des lectures collectives pour explorer l'utilité structurelle des organisateurs graphiques tant pour les textes narratifs qu'explicatifs. Afficher les principaux modèles identifiés. • Proposer de albums comportant les caractéristiques souhaitées. • Faire ressortir la caractéristique d'histoires construites selon le même mode. • Recourir à des organisateurs graphiques.
E2.2 réfléchir à son message, à son histoire, à son sujet ou à son thème►	
E2.3 recourir à des activités d'exploration (la chasse aux idées) ou utiliser des déclencheurs►	
E2.4 recourir à des façons de faire inspirées de celles des écrivains (dessins, notes, photos, contraintes)►	
E2.5 tenir compte des besoins d'information de différents destinataires (parents, pairs, amis, invités)►	
E2.6 choisir le genre de texte approprié à son intention d'écriture (lettre, poème, récit)	
E2.7 se raconter intérieurement ou raconter à d'autres, le contenu du texte anticipé	
E2.8 regrouper ses idées à l'aide d'organisateurs graphiques (tableaux, cartes sémantiques, schémas, diagrammes, ligne de temps, trajectoires)	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E2 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit planifier l'écriture de textes variés pour satisfaire ses besoins d'expression ou de communication avec différents destinataires. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • Vérifier la capacité et l'aisance d'utilisation de plusieurs organisateurs graphiques. • la créativité déployée.	• Collection de petits livres pour lecteurs débutants • Abécédaires • Chansons • Imagiers

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E2 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit planifier l'écriture de textes variés pour satisfaire ses besoins d'expression ou de communication avec différents destinataires. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront :	
E2.9 emprunter une organisation structurelle rencontrée en lecture (introduction, développement, conclusion / titre, intertitres)	
E2.10 prévoir et ordonner la progression de son texte (ordre logique, chronologique)	
E2.11 se représenter globalement le texte selon les caractéristiques du produit final	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E2 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit planifier l'écriture de textes variés pour satisfaire ses besoins d'expression ou de communication avec différents destinataires. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E3 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir rédiger à des fins personnelles et sociales des textes littéraire et courants conformes aux caractéristiques des genres retenus dans un contexte de communication. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : E3.1 écrire, à sa manière, des messages personnels (gribouillis ou approximations ou symboles ou lettres) ►	• Inviter souvent les élèves à écrire à leur manière, comme ils pensent devoir écrire. • Inviter les élèves à produire du sens et à « lire » leurs écrits personnalisés (gribouillis) aux autres. • Souligner l'intérêt des mots inventés constitués davantage de lettres que de symboles. • Afficher les lettres en script évolutive et cursive. • Intervenir comme modèle en écrivant au tableau devant les élèves. • Faire pratiquer en faisant écrire des mots ou des messages. • Expliquer l'intérêt d'un bon mouvement de haut en bas pour le passage à l'écriture cursive. Faire tracer au tableau, dans l'espace. • Expliquer l'intérêt du « blanc » entre les mots pour la perception visuelle instantanée. • À chaque fois que c'est possible, éviter de reprographier et faire transcrire. • Inviter les élèves à transcrire dans un petit carnet des expressions ou des mots issus des albums, des poèmes, des récits présents dans le salon de lecture. • Faire en sorte que les écrits circulent et soient lus par d'autres. • Profiter de toutes les situations propices à l'écriture. • Jumeler, au besoin, des grands avec les plus jeunes. • Valoriser les emprunts aux lectures.
E3.2 construire de courts messages à partir d'étiquettes mots ou de groupes de mots ►	
E3.3 tracer avec aisance les minuscules et les majuscules en écriture script ►	
E3.4 laisser entre les lettres et les mots un espace suffisant ►	
E3.5 transcrire des mots et de courts messages dont le sens est connu (noms, listes, menus, poèmes, chansons devinettes, invitations)►	
E3.6 rédiger de courts messages (commentaire, slogan, demande, suggestion) ►	
E3.7 incorporer dans ses textes des expressions ou des mots issus de ses lectures ►	
E3.8 former de façon lisible les minuscules et les majuscules en écriture cursive	
E3.9 rédiger de façon soutenue sa première ébauche en se concentrant sur les idées plutôt que sur l'orthographe ►	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E3 ***Résultat d'apprentissage général***

L'élève doit pouvoir rédiger à des fins personnelles et sociales des textes littéraire et courants conformes aux caractéristiques des genres retenus dans un contexte de communication. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • les stades d'évolution. • la progression vers des formes normalisées. • l'usage accru de l'alphabet. • si le message a du sens. • si la structure est correcte. • la qualité de la calligraphie.	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E3 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir rédiger à des fins personnelles et sociales des textes littéraire et courants conformes aux caractéristiques des genres retenus dans un contexte de communication. (Habiletés)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : E3.10 produire une diversité de textes littéraires (poèmes, contes, récits, bandes dessinées) E3.11 rédiger, dans différents contextes, des textes d'usage courant (carte de souhaits, lettre de demande ou d'invitation, description) E3.12 prendre en note les textes dictés par d'autres (équipe de travail, enfants plus jeunes) E3.13 utiliser un logiciel de traitement de textes adapté à ses besoins	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E3 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir rédiger à des fins personnelles et sociales des textes littéraire et courants conformes aux caractéristiques des genres retenus dans un contexte de communication. (Habiletés)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
E4.1 relire minutieusement son ébauche en fonction de son intention d'écriture►	• Faire relire d'abord silencieusement pour soi-même, puis faire lire à voix haute à une personne, à un petit groupe ou à toute la classe. • Inviter le groupe à réagir (commentaires positifs). • Donner des commentaires soi-même pour modéliser. • Proposer une simulation des destinataires. «On va faire comme si on était la petite sœur de... Est-ce qu'on va bien comprendre et aimer l'histoire qui va être lue?» • Proposer des modèles de divers genres de textes et les afficher.
E4.2 vérifier si son ébauche tient bien compte des destinataires éventuels	
E4.3 ajuster son texte en fonction des caractéristiques du genre retenu (poème,lettre,récit)	
E4.4 solliciter et accueillir favorablement les réactions et les suggestions de ses pairs	
E4.5 intégrer dans son texte des suggestions émises par d'autres	
E4.6 jeter un regard critique constructif sur son propre texte	
E4.7 suggérer des pistes d'amélioration pour les écrits des autres	
E4.8 ajouter, retrancher, modifier ou substituer des idées dans son ébauche	
E4.9 s'assurer d'un nombre suffisant d'informations pertinentes►	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	**Ressources et notes**
Observer et noter: • Faire nommer les difficultés. • les attitudes de respect et de délicatesse.	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : E4.10 vérifier l'exactitude de ses informations lors de la rédaction d'un texte d'usage courant E4.11 varier le choix de ses expressions et de son vocabulaire lors de la rédaction d'un texte littéraire E4.12 vérifier que les expressions et les mots utilisés soient dans un français correct	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Résultats d'apprentissage spécifiques	**Exemples d'activités et stratégies d'enseignement**
Les élèves devront : E4.13 réviser certains éléments organisationnels dans ses écrits E4.13.1 l'ordre chronologique des événements E4.13.2 l'ordre logique des arguments E4.13.3 la concordance des temps de verbes E4.13.4 la bonne utilisation des pronoms E4.13.5 la présence de mots substitifs E4.13.6 le recours aux marqueurs de relations E4.14 s'assurer de la bonne construction de ses phrases E4.14.1 phrases simples E4.14.2 phrases complexes E4.15 varier ses structures de phrases pour susciter des effets esthétiques E4.16 vérifier l'utilistion des signes de ponctuation E4.17 découper ses textes en paragraphes fonctionnels E4.18 se relire plusieurs fois afin d'apprécier ou de modifier la cohérence et la cohésion de ses écrits	• Faire comparer les productions pour faciliter les ajustements. • Modéliser en donnant des commentaires positifs pour entraîner les autres élèves à aider vraiment. • Inviter les élèves à se placer face à face, deux à deux, lors de la lecture d'une ébauche pour révision. • Inviter les élèves à réfléchir et à choisir parmi les suggestions reçues une ou deux idées à intégrer. • Solliciter l'implication du groupe. • Poser des questions incitatives : «Est-ce qu'on pourrait dire la même chose autrement, d'une autre façon ?» «Quels détails pourrait-on ajouter pour qu'on s'imagine plus facilement les personnages ?»

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E4 ***Résultat d'apprentissage général***
L'élève doit pouvoir améliorer significativement la qualité de ses écrits en ayant recours à diverses stratégies de révision. (Stratégies)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir appliquer les connaissances nécessaires à la rédaction de textes conformes aux exigences de la langue dans un contexte de diffusion. (Connaissances)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
E5.1 utiliser la terminologie grammaticale appropriée (page 47)	• Indiquer directement ou à l'aide d'un code les corrections à apporter. • Utiliser un métalangage minimal. • Faire vérifier dans les fichiers collectifs, les affiches thématiques, les banques de mots ou les dictionnaires visuels. • Faire recourir à des mots (noms et adjectifs) marqués à l'oral au niveau du genre (ex. blanche / blanc) et suggérer la substitution. • Souligner la nécessité des accords en les faisant observer dans les livres. • Faire acquérir l'ordre alphabétique ou utiliser un regroupement thématique (affiches, pochettes). • Proposer d'observer les supports graphiques, et les illustrations dans les livres. • Suggérer d'offrir comme cadeaux des livres - accordéons, à pochettes, des livres de recettes, d'histoires ou de poèmes.
E5.2 relire minutieusement ses ébauches et y corriger E5.2.1 l'orthographe d'usage 1e année : ± 125 mots 2e année : ± 250 mots E5.2.2 les accords en genre E5.2.3 les accords en nombre E5.2.4 les finales des verbes usuels aux temps fréquents(voir tableaux aux pages 49 et 50) E5.2.5 les confusions relatives aux principaux homophones	
E5.3 utiliser avec efficacité les sources de références pertinentes E5.3.1 fiches orthographiques E5.3.2 dictionnaires E5.3.3 tableaux de conjugaison E5.3.4 code grammatical ou grammaire scolaire	
E5.4 aider les autres à vérifier dans leurs écrits l'orthographe d'usage et les accords	
E5.5 transcrire proprement ses textes (si diffusion) en tenant compte de ses révisions et de ses corrections au besoin	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir appliquer les connaissances nécessaires à la rédaction de textes conformes aux exigences de la langue dans un contexte de diffusion. (Connaissances)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Observer et noter : • les mots bien orthographiés. • le taux de fréquence des accords en genre et en nombre. • l'interdépendance. • S'assurer qu'à la fin de la 1re année, l'élève ait un bagage de 100 à 125 mots et qu'à la fin de la 2e année, son bagage orthographique ait au moins doublé (200 à 250 mots).	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir appliquer les connaissances nécessaires à la rédaction de textes conformes aux exigences de la langue dans un contexte de diffusion. (Connaissances)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront :	
E5.6 respecter les conventions du genre de texte pour la disposition finale (lettre, affiche, poème, bande dessinée)	• Afficher des textes sur le babillard de la classe ou du corridor; en disposer au selon de lecture ou de la bibliothèque; recourir au journal de classe, d'école ou de la municipalité
E5.7 tenir compte du découpage de ses textes en paragraphes lors de la transcription	
E5.8 inclure les illustrations, les schémas ou les tableaux nécessaires à la situation de production écrite	
E5.9 diffuser ses textes à l'intérieur ou à l'extérieur de la classe ou de l'école ►	
E5.10 emprunter certaines caractéristiques des livres publiés par les maisons d'édition pour la confection de livres artisanaux (page de garde, encart, lieu, collection, cote ISBN)	
E5.11 calligraphier avec aisance et rapidité afin que ses textes soient lisibles	
E5.12 recourir à un traitement de texte pour publier et diffuser ensuite ses écrits	
E5.13 utiliser un correcteur intégré à un logiciel de traitement de texte pour contre vérifier l'orthographe et les accords	

COMMUNICATION ÉCRITE : ÉCRITURE

E5 *Résultat d'apprentissage général*
L'élève doit pouvoir appliquer les connaissances nécessaires à la rédaction de textes conformes aux exigences de la langue dans un contexte de diffusion. (Connaissances)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes

Mathématiques

Mathématiques

Description

Le programme de mathématiques à la maternelle est centré sur l'exploration active d'une variété de notions mathématiques. L'apprentissage devrait se faire dans un climat favorisant le plaisir de faire des mathématiques tout en piquant la curiosité des élèves. Les activités de mathématiques devraient être également conçues de sorte à fournir aux élèves des occasions de/d':

- communiquer pour apprendre des concepts et pour exprimer leur
- compréhension ;
- établir des liens entre des idées et des concepts mathématiques, des
- expériences de la vie de tous les jours et d'autres disciplines ;
- démontrer une habileté en calcul mental et en estimation ;
- développer de nouvelles connaissances en mathématiques et les
- appliquer pour résoudre des problèmes ;
- développer le raisonnement mathématque ;
- développer des habiletés en visualisation pour faciliter le traitement
- d'informations, l'établissement de liens et la résolution de problèmes.

Les notions mathématiques sont réparties en trois domaines :

- le nombre
- les régularités et les relations
- la forme et l'espace

Ressources pédagogiques *Autorisées*

- *Mathématiques Maternelle* - Programme d'études 2017

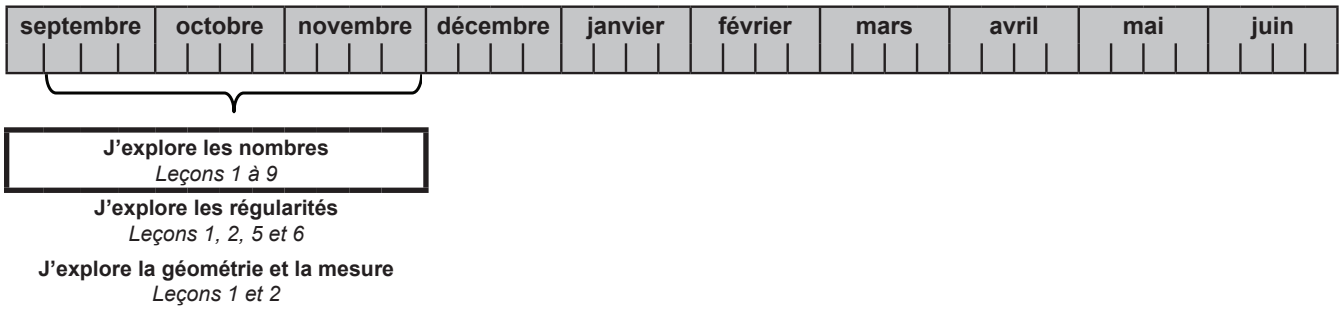
- Collection *Chenelière Mathématiques M*
  - *Grand livre Maternelle (2008)*
  - *Guide d'enseignement*
  - *Coffret audio*

- *24 livrets de lecture/niveau émergent (2003)*
- *Guide d'enseignement - niveau émergent (2003)*
- *Livres de lecture - grand format (6)*
- *Ensemble de matériel de manipulation*

Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2008)

Le nombre : 1 à 5

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 1 : 70 %



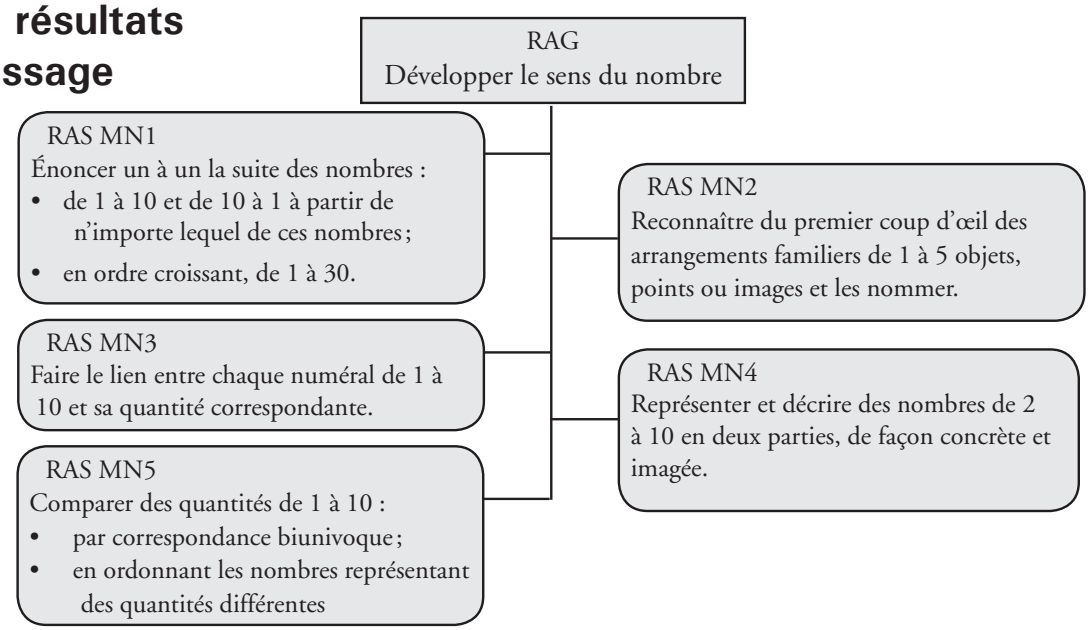
Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

La compréhension des combinaisons de nombres jusqu'à dix est essentielle pour établir une base solide en mathématiques. Si on désire que les élèves comprennent bien les nombres et développent un bon sens du nombre, on doit consacrer un temps considérable aux nombres et à la numération. En maternelle, on étudiera les nombres de un à dix. Il est essentiel que les élèves fassent des activités comprenant la manipulation de matériel comme des jetons, des cubes emboîtables, ainsi que des grilles de cinq et de dix.

Durant la première étape, l'élève étudiera les nombres de un à cinq. On mettra l'accent sur les activités de dénombrement, où l'élève apprendra les noms des nombres en toutes lettres et sera en mesure de placer les nombres dans le bon ordre. On offrira à l'élève des expériences pertinentes au quotidien pour renforcer sa compréhension du dénombrement. Il élaborera des stratégies de dénombrement, en apprenant à attribuer un objet pour chaque nombre (correspondance biunivoque). Il reconnaîtra que lorsqu'il compte, le dernier nombre énoncé représente le nombre total d'objets d'un ensemble. L'élève commencera aussi à reconnaître de petits ensembles d'objets sans avoir à compter ces derniers (compte instantané). On présentera la grille numérique de cinq et on mettra l'accent sur le fait que cinq représente un point de repère pour les autres nombres. L'apprentissage de la relation entre les nombres est un processus complexe et devrait débuter avec des nombres plus petits. L'élève commencera à comprendre la relation de décomposition et de regroupement existant entre les nombres. Il s'agit d'une base importante pour développer le sens du nombre et la compréhension des opérations mathématiques enseignées en première année. L'élève aura besoin de nombreuses occasions de répéter des activités pour chacun des nombres avant d'ajouter le prochain nombre de la séquence.

Cadre des résultats d'apprentissage



Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : Le nombre	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MN1. Énoncer un à un la suite des nombres : • de 1 à 10 et de 10 à 1 à partir de n'importe lequel de ces nombres ; • en ordre croissant, de 1 à 30. [C, L, V] MN2. Reconnaître du premier coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 5 objets, points ou images et les nommer. [C, CE, L, V] MN3. Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante. [L, R, V] MN4. Représenter et décrire des nombres de 2 à 10 en deux parties, de façon concrète et imagée. [C, CE, L, R, V] MN5. Comparer des quantités de 1 à 10 : • par correspondance biunivoque ; • en ordonnant les nombres représentant des quantités différentes. [C, L, V]	1N1. Énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en comptant : • un par un et par ordre croissant, entre deux nombres donnés ; • un par un et par ordre décroissant, entre deux nombres donnés ; • par sauts de 2 et par ordre croissant jusqu'à 20 à partir de 0 ; • par sauts de 5 et de 10 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0. [C, CE, L, V] 1N2. Reconnaître du premier coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 10 objets, points ou images et les nommer. [C, CE, L, V] 1N3. Démontrer une compréhension de la notion du comptage en : • indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien » ; • montrant que tout ensemble a un « compte » unique ; • débutant le compte à partir d'un nombre connu ; • utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble. [C, CE, L, R, V]

Processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Suggestion de routines quotidiennes

Le présent programme d'études contient des suggestions de routines quotidiennes. Vous les trouverez indiquées avec le graphique ci-joint.

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN1 Énoncer un à un la suite des nombres :

- **de 1 à 10 et de 10 à 1 à partir de n'importe lequel de ces nombres ;**
- **en ordre croissant, de 1 à 30.**

[C, L, V]

Indicateurs de rendement :

MN1.1 Nommer le nombre qui vient après un nombre donné, de 1 à 9.

MN1.2 Nommer le nombre qui vient avant un nombre donné, de 2 à 10.

MN1.3 Compter à partir d'un nombre donné jusqu'à un autre nombre, compter en ordre croissant de 1 à 10 et à rebours de 10 à 1.

MN1.4 Réciter par cœur les nombres de 1 à 30.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève arrive à l'école avec une expérience préalable en matière de décompte. Il faut offrir à l'élève davantage d'occasions de développer une compréhension des séries de nombres à l'aide de jeux et d'interactions au quotidien. Il ne faut pas tenir pour acquis que l'élève comprenne les concepts « avant » et « après » dans un contexte de dénombrement. Le recours à l'enseignement direct pourrait être nécessaire pour améliorer la compréhension de ces concepts. Dans la routine en classe, on pourrait inclure une activité consistant à sélectionner trois élèves et à les mettre en file à la porte de la classe avant d'inviter les autres élèves à se joindre à eux, ce qui nécessite que tous les élèves de la classe se mettent en file. L'enseignant doit pointer l'élève se trouvant au milieu et demander « Qui se trouve après cet élève ? » et « Qui se trouve avant cet élève ? » Cette activité servira à renforcer ces concepts. On pourra ensuite augmenter le nombre d'élèves dans la file et intégrer l'usage des cartes de nombre. Les élèves pourraient se mettre en ordre séquentiel selon le nombre sur leur carte. Plutôt que de nommer les élèves, il faut poser des questions comme « Quel nombre est après deux ? » « Quel nombre est avant deux ? »

L'usage du calendrier durant les routines quotidiennes offre une excellente occasion de compter et constitue un excellent support visuel lors du compte. Utiliser le calendrier tous les jours donne aux élèves l'occasion d'entendre et de s'exprimer avec un vocabulaire mathématique dans un contexte naturel. Utiliser des techniques d'interrogation efficaces pendant les activités entourant le calendrier permet aux élèves d'apprendre le nombre qui vient « avant » et le nombre qui vient « après » une date donnée. Par exemple : « Hier, nous avons placé le nombre trois sur le calendrier. Pouvez-vous me dire quel nombre est après trois ? » À l'aide du calendrier, les élèves sont aussi exposés au compte des jours, et ce, en utilisant des nombres de plus en plus grands à mesure que le mois avance. Le décompte avant les occasions spéciales est une excellente occasion de compter par cœur.

Lorsque les occasions de compter se présentent dans l'environnement naturel, poser des questions qui encouragent l'élève à compter à des fins pertinentes.

Ces questions pourraient inclure :

- Combien de personnes portent des mitaines aujourd'hui ?
- De combien de crayons avons-nous besoin à cette table ?
- Combien d'animaux différents as-tu comptés dans cette histoire ?
- Combien de lettres composent ton nom ?

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Aux fins d'évaluation, les nombres de un à cinq sont abordés durant la première étape. Les activités d'évaluation suivantes pourraient être employées de nouveau durant l'année pour les nombres de six à dix.

Performance

- Dire un nombre de un à cinq et demander à l'élève (individuellement ou en petits groupes) de dire le nombre qui vient avant. Refaire cette activité en demandant à l'élève de dire le nombre qui vient après. Consigner l'exactitude des réponses sur une liste de vérification.

  (MN1.1, MN1.2)

- Donner à chaque élève une carte numérique et lui demander de se placer en ordre à partir du nombre un. Les élèves forment une ligne en avant de la classe. (Au début de l'année, utiliser des nombres jusqu'à cinq. Plus tard au cours de l'année, prolonger la ligne des nombres jusqu'à dix.) Enlever ensuite une carte ou deux et demander aux élèves de se remettre en ordre. Les encourager à laisser un espace pour chaque nombre manquant. Observer les conversations entre les élèves pendant qu'ils forment la ligne et noter comment ils déterminent leur position sur la ligne.

  (MN1.1, MN1.2)

- Demander aux élèves de former de petits ou de grands groupes pour créer des énigmes simples sur les nombres à poser à leurs camarades. Observer les élèves durant leurs interactions lorsqu'ils répondent aux énigmes. On peut faire cette activité à tout moment de la journée. Voici quelques exemples d'énigmes :
  - Je suis le nombre 6. Qu'est-ce qui vient après moi ?
  - Je suis le nombre 4. Qu'est-ce qui vient avant moi ?
  - Je suis le nombre 2. Quel est le nombre si on ajoute un de plus ?

  (MN1.1, MN1.2)

- Demander aux élèves de former un cercle et de compter à partir du nombre un. L'élève à droite continuera à compter jusqu'à ce que le dixième élève arrive au nombre dix (c.-à-d. 1, 2, 3). Refaire cette activité à rebours et demander aux élèves de compter jusqu'à 0 (c.-à-d. 10, 9, 8, 7, 6, 5). Le nombre du début ne devrait pas toujours être un. Il faut également envisager de compter jusqu'à dix en omettant certains des nombres de la série et demander aux élèves de nommer les nombres manquants lorsqu'ils les atteignent dans l'ordre séquentiel (c.-à-d., 1, 2, 3,..., 5, 6,... 9, 10). Observer les réponses des élèves lorsqu'ils comptent en ordre croissant ou à rebours à tour de rôle. (MN1.3)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M

Module 2 :

Leçon 9, p. 46-49

Feuilles reproductibles 4-7 : p. 63-66

Feuille reproductible 9 : p. 68

Banque d'activités

- *Tourne et compte,* p. 49
- *Qu'est-ce qui vient après ?* p. 49
- *Avant et après,* p. 49
- *À la cueillette des pommes,* p. 49

Grand livre : p. 24

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- activités pour apprendre à compter
- grilles numériques 1 à 5

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN1 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN1.1 (suite) Nommer le nombre qui vient après un nombre donné, de 1 à 9.

MN1.2 (suite) Nommer le nombre qui vient avant un nombre donné, de 2 à 10.

MN1.3 (suite) Compter à partir d'un nombre donné jusqu'à un autre nombre, compter en ordre croissant de 1 à 10 et à rebours de 10 à 1.

MN1.4 (suite) Réciter par cœur les nombres de 1 à 30.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Voici quelques exemples d'activités d'enseignement :

- Compter en effectuant des jeux de mains, en chantant ou en faisant de l'exercice
- Compter en jouant à la corde à danser, en sautant, en faisant rebondir un ballon ou en faisant toute autre activité physique
- Compter le nombre d'élèves dans chaque groupe lors des routines du matin

Offrir de nombreuses occasions de lire des histoires pour enfants, de chanter et de réciter des comptines qui nécessitent de compter. Chanter des chansons sur les nombres et inclure les actions avec les paroles par exemple *Violette à bicyclette* et autres.

Utiliser des cubes emboîtables pour construire des tours. L'élève ajoute un cube par jour durant dix jours. À la dixième journée, l'élève compte à rebours en retirant les cubes un à la fois. Il peut également construire des tours en ajoutant un cube chaque jour durant un mois. Dans le cadre de cette activité, il est important d'évaluer le *compte par cœur* jusqu'à 30.

Bien que le nombre zéro ne soit pas inclus dans le résultat, le compte à rebours de dix à un offre une occasion naturelle de présenter le concept de zéro à l'élève. « Décollage » est une activité qui permet à l'élève de s'exercer à compter en ordre croissant et à rebours de manière amusante. L'élève doit s'accroupir et mettre ses mains sur le plancher. Cette position constitue le point de référence zéro. Pendant que l'élève compte en ordre croissant, son corps et ses mains montent au niveau de sa taille. On doit mettre l'accent sur cinq en tant que point de référence en disant que « Cinq est au milieu! » Inciter l'élève à rester au milieu pour une courte période pour mettre l'accent sur ce point de référence. Pendant que l'élève compte jusqu'à dix, son corps et ses mains continuent de monter plus haut comme s'il voulait toucher le ciel. Cette position constitue le point de référence dix. L'élève doit demeurer dans cette position durant une courte période. Il doit ensuite commencer à compter à rebours jusqu'à cinq, en mettant de nouveau l'accent sur ce point de repère au niveau de la taille. L'élève doit continuer à compter à rebours et sauter dans les airs en criant « DÉCOLLAGE! » lorsqu'il atteint zéro.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Faire asseoir cinq élèves sur des chaises placées en rangées et attribuer un nombre entre un et cinq à chaque élève en ordre séquentiel. Demander à toute la classe de compter de un à cinq. Lorsque les élèves entendent leur nombre, ils devront se lever à tour de rôle. Lorsque les cinq élèves sont debout, commencer à compter à rebours. Au fur et à mesure que l'on nomme les nombres, les élèves devront se rasseoir à tour de rôle. Observer les élèves lorsqu'ils participent à ce genre d'activité pour voir s'ils reconnaissent le nombre qui leur est attribué dans la séquence dans l'ordre croissant ou à rebours.

  (MN1.3)

- Utiliser les supports visuels se trouvant dans les petits livres pour donner à l'élève de vraies occasions de compter. Évaluer si l'élève peut dire le nombre qui vient avant et après un certain nombre et s'il est en mesure de compter en ordre croissant et à rebours à partir de ce nombre.

  (MN1.1, MN1.2, MN1.3)

Entrevue

- Rencontrer l'élève individuellement pour déterminer son niveau de compétence lorsqu'il récite une séquence de nombres. Les questions peuvent englober :

  « Peux-tu réciter les nombres à partir de un ? » Si l'élève n'est pas en mesure de réciter la séquence de nombres, offrir un indice pour l'aider à commencer, p. ex. « Un, deux. . . » pour voir si l'élève peut continuer. On peut également employer un support visuel.
  « À partir de cinq, peux-tu compter à rebours jusqu'à zéro ? » Poser cette question lorsque l'élève est en mesure de compter en ordre croissant jusqu'à cinq. Un indice ou un support visuel pourrait être nécessaire.
  « Peux-tu nommer le nombre qui vient avant cinq ?
  Avant trois ? » « Peux-tu compter jusqu'à cinq à partir de deux ? » Poser cette question lorsque l'élève comprend bien la séquence de nombres de zéro à cinq.
  « À partir de cinq, peux-tu compter à rebours jusqu'à un ? » Poser cette question lorsque l'élève est à l'aise de compter à rebours de cinq à zéro.

  (MN1.1, MN1.2, MN1.3)

- De manière individuelle, demander à l'élève de commencer à compter le plus loin possible à partir de un. Noter le nombre le plus élevé atteint par l'élève et inscrire la date.

  (MN1.4)

Ressources et notes

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 2-21

Livrets

- Le nombre un
- Le nombre deux
- Le nombre trois
- Le nombre quatre
- Le nombre cinq
- Le nombre six
- Le nombre sept
- Le nombre huit
- Le nombre neuf

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante.

[L, R, V]

Indicateurs de rendement :

MN3.1 Nommer le nombre d'objets représenté dans un ensemble d'objets donné.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Lors de l'atteinte du résultat précédent, l'élève aura compté les objets d'un ensemble avec la séquence de nombres de un à cinq. On ne doit pas tenir pour acquis qu'un élève qui est en mesure de compter par cœur comprend nécessairement la quantité représentée par le nombre. Par exemple, un élève qui est capable de compter par cœur jusqu'à cinq et qui montre cinq doigts peut ne pas être en mesure de représenter la quantité cinq avec d'autres objets. Il pourrait être nécessaire d'organiser des activités pour aider l'élève à comprendre les caractéristiques spatiales, la disposition des objets et l'ordre séquentiel lors du compte des objets. Ces activités favorisent des compétences importantes lors du développement du sens du nombre lorsque l'élève compte en ordre croissant, à rebours ou à partir d'un nombre donné.

Il est important que l'élève participe à des activités requérant l'utilisation de matériel de manipulation afin de relier un nombre à sa quantité. En maternelle, on doit mettre l'accent sur le compte d'objets concrets dans un environnement ludique plutôt que sur le compte d'images sur des feuilles d'exercices. L'élève aura besoin de plusieurs types de matériel, comme des chaînons, des jetons, des blocs-formes, des cubes emboîtables, des haricots et des bâtonnets de bois. Des contenants remplis de petits jouets, de cubes, de petites voitures et de pâtes peuvent être disposés sur des assiettes, des assiettes à pâtisserie, des plateaux à servir ou dans des cerceaux pour représenter des ensembles d'une quantité donnée. L'élève passe par de nombreuses étapes lorsqu'il apprend à compter les objets visuellement. Il peut balayer l'ensemble du regard, toucher les objets pour suivre le compte, bouger les objets au fur et à mesure ou peut reconnaître une quantité donnée en un coup d'œil selon la disposition de l'ensemble. Lorsque l'élève apprend la stratégie pour compter à partir d'un nombre, ces comportements pourraient se manifester en totalité ou en partie.

L'utilisation de matériel de manipulation permet à l'élève de bouger les objets pendant qu'il compte à voix haute. Bien que la conservation du nombre est incluse dans l'indicateur de rendement MN3.6, il est important que l'enseignant sache qu'il pourrait s'agir d'un bon moment pour mettre l'accent sur le fait que le point de départ et l'ordre du compte ne changent pas la quantité, et que la disposition et la catégorie des objets ne changent pas le compte.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Il est essentiel d'évaluer l'élève individuellement afin d'établir sa compréhension des nombres, non seulement dans son expression verbale, mais aussi ses aptitudes au comptage et sa compréhension des nombres.

Performance

- Présenter un ensemble contenant un à cinq objets manipulables à l'élève et lui demander de compter les objets dans l'ensemble. On peut former un cercle avec un lacet pour définir l'espace occupé par les objets à compter. Demander « Combien y a-t-il d'objets dans l'ensemble ? » Observer et noter comment l'élève compte les objets de l'ensemble.

  (MN3.1)

- À l'aide de supports visuels montrant les ensembles de un à cinq des *Livrets de lecture Chenelière Mathématiques*, demander à l'élève de compter et de déterminer le nombre d'articles des ensembles contenant un à cinq objets.

  (MN3.1)

- Utiliser des assiettes ou des cartes de nombre représentant des nombres de un à cinq et demander à l'élève de compter le nombre de points sur les assiettes ou les cartes au fur et à mesure qu'on les retourne. Consigner les réponses de l'élève sur une liste de vérification.

  (MN3.1)

- Montrer un ensemble de cinq objets. Demander aux élèves :

  « Combien d'objets y a-t-il dans cet ensemble ? » Observer si l'élève est en mesure de réciter les nombres dans le bon ordre, s'il doit bouger les objets pour éviter de se mêler, s'il peut facilement déterminer la quantité en regardant l'ensemble et s'il se rend compte que le dernier nombre est le nombre d'objets dans l'ensemble. Refaire l'activité en changeant le nombre d'objets.

  (MN3.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M - Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 3, p. 22-25

Leçon 4, p. 26-29

Leçon 5, p. 30-33

Feuilles reproductibles 9-13 : p. 68-72

Banque d'activités

- *Je vois, Devine ce que je cache* et *La chasse aux 3* p. 25
- *Jean dit, Fais des paires* et *La poignée de main secrète,* p. 29
- *La collection des cartes à point, Devine combien, Les monstres et Cinq petits singes,* p. 33

Carrefour mathématiques

- *Artisanat : Colliers de perles* p. 10
- *Construction : Le centre des tours* p. 10

Grand livre : p. 15-17

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Emergent, p. 2-21

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante.

[L, R, V]

Indicateurs de rendement :

MN3.1 (suite) Nommer le nombre d'objets représenté dans un ensemble d'objets donné.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève de maternelle a besoin d'occasions authentiques de compter. On peut facilement les intégrer aux routines quotidiennes. Par exemple, demander à l'élève de compter le nombre d'élèves qui commandent leur collation de la cafétéria, le nombre d'élèves dans un centre, de chaises autour d'une table, de crayons dans un étui, etc. Les occasions de compter pertinentes qui surviennent au cours de la journée permettent de renforcer ce concept de manière significative, ce qui garantit que l'élève pourra compter à l'aide de la correspondance biunivoque plutôt que par cœur.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M - Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 3, p. 22-25

Leçon 4, p. 26-29

Leçon 5, p. 30-33

Feuilles reproductibles 9-13 : p. 68-72

Banque d'activités

- *Je vois, Devine ce que je cache* et *La chasse aux 3* p. 25
- *Jean dit, Fais des paires* et *La poignée de main secrète,* p. 29
- *La collection des cartes à point, Devine combien, Les monstres et Cinq petits singes,* p. 33

Carrefour mathématiques

- *Artisanat : Colliers de perles* p. 10
- *Construction : Le centre des tours* p. 10

Grand livre : p. 15-17

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Emergent, p. 2-21

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN3.2 *Reconnaître et nommer les numéraux de 1 à 10.*

MN3.3 *Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.*

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Les comptines et les chansons offrent de bonnes occasions d'apprentissage orales aux jeunes élèves et les motivent à acquérir des compétences en lecture et en calcul. Chanter des chansons à compter comme *La rumba des nombres*. Inciter l'élève à effectuer les actions nommées dans les chansons pour représenter les nombres jusqu'à cinq.

Durant la routine quotidienne, demander à l'élève de montrer le nombre de doigts adéquat pour un nombre donné. L'élève pourrait utiliser des cubes emboîtables, qu'il pourra placer au bout des doigts d'une ou deux mains. Montrer une carte numérique ou nommer un nombre, puis demander à l'élève de montrer le nombre de doigts correspondant. Discuter des différentes manières employées par les élèves pour représenter un nombre.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Entrevue

- Présenter à l'élève des cartes de nombre de un à cinq au hasard. Demander à l'élève de nommer le nombre sur la carte, une carte à la fois.

(MN3.2)

Performance

- Montrer à l'élève des cartes de nombre représentant des nombres entre un et cinq, une à la fois. Lui demander de placer le bon nombre de cubes emboîtables avec le nombre correspondant.

(MN3.3)

- Distribuer plusieurs cartes de nombre à chaque élève et demander à un élève de lancer un dé numéroté en mousse. L'élève qui lance le cube doit trouver un élève du groupe qui possède la carte numérique correspondant au nombre obtenu. L'élève qui détient la carte est le prochain à lancer le dé.

(MN3.2)

- Fournir à l'élève un plateau et du matériel de manipulation. Piger une carte numérique dans un paquet comportant des cartes numérotées de un à cinq. Demander à l'élève de former un ensemble contenant le même nombre d'articles que le nombre indiqué sur la carte. Cette activité peut être modifiée en utilisant un ensemble d'assiettes représentant des nombres de un à cinq. Demander à l'élève de choisir une assiette et de former un ensemble représentant le nombre correspondant à l'aide du matériel de manipulation. Par exemple, si l'élève choisit une assiette comportant le nombre quatre, il devra représenter le nombre en plaçant quatre poissons, oursons ou jetons en plastique sur la assiette.

(MN3.3)

- Raconter une histoire comportant des nombres jusqu'à cinq qui peuvent être représentés à l'aide de jetons ou de cubes. Par exemple, une histoire à propos de chatons durant laquelle on peut utiliser des jetons ou des cubes pour représenter le nombre de chatons peut commencer comme suit : Un jour, une petite fille a regardé par la fenêtre et a vu cinq chatons jouer dans son carré de sable. Deux chatons en sont sortis et se sont enfuis. Après l'histoire, inciter l'élève à représenter le bon nombre de chatons se trouvant dans le carré de sable en plaçant des jetons dans le couvercle d'une boîte à chaussures. Par la suite, demander à l'élève de montrer ce qu'il y a dans le carré de sable après la fuite des deux chatons. Utiliser d'autres histoires orales et observer la compréhension de l'élève lors du compte quand il doit représenter le nombre d'objets dans une histoire. (MN3.3)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M - Disque numérique

Plage 9 - *La rumba des nombres*

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- chansons et comptines

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques	Stratégies d'enseignement et d'apprentissage
L'élève devra : **MN3 (suite)** **Indicateurs de rendement :** MN3.2 *(suite) Reconnaître et nommer les numéraux de 1 à 10.* MN3.3 *(suite) Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.*	

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

- Inviter l'élève à jouer à la marelle avec un sac de fèves. Demander à l'élève de nommer le nombre sur lequel le sac de fèves est tombée (MN3.2)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M - Disque numérique

Plage 9 - *La rumba des nombres*

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- chansons et comptines

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN3.3 *(suite) Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.*

MN3.4 *Écrire un numéral pour représenter un nombre d'objets (1-10) dans un ensemble donné.*

MN3.5 Apparier des numéraux à leurs représentations visuelles données.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Écrire des nombres fait partie du programme d'enseignement des mathématiques en maternelle. Au fur et à mesure que l'on présente chaque nombre, l'élève devrait pratiquer à écrire des nombres en les écrivant dans son journal, en consignant les tableaux dans les centres d'apprentissage du concept du nombre, en traçant des nombres dans du sable, du riz ou du sucre, sur des tableaux blancs ou des chevalets, et en créant des nombres à l'aide de matériel naturel comme des pommes de pin. Les élèves qui commencent à écrire devraient avoir des possibilités d'utiliser diverses représentations pour s'exercer à tracer les nombres et on ne devrait pas les limiter aux activités d'écriture. Les représentations peuvent comprendre l'utilisation de matériaux comme de la pâte à modeler, du sable et de la peinture. L'usage de ces matériaux encourage l'élève à prendre des risques, puisque ces objets peuvent être assemblés de nouveau jusqu'à ce que la représentation soit à son goût. On devrait aussi inclure des possibilités permettant à l'élève d'expérimenter librement sur des feuilles blanches à l'aide de marqueurs, de crayons de cire et de crayons. On ne devrait jamais sous-estimer l'utilité d'une page blanche.

À l'aide d'objets naturels et d'un espace défini comme une feuille de papier de bricolage ou un plateau, l'élève doit expérimenter en utilisant des objets comme des plumes, des boutons, des bouchons de liège, des bouchons de marqueurs, entre autres, pour former des nombres. Puisque ces objets ne sont pas collés sur la surface, on peut prendre une photographie numérique et l'afficher dans le centre des mathématiques sur le tableau des nombres.

Demander à l'enseignant en éducation physique d'inclure des formations numériques dans ses activités au gymnase. Par exemple, demander à quatre élèves d'utiliser leur corps de manière kinesthésique pour former le nombre quatre.

Il existe de nombreuses occasions de faire correspondre les nombres avec des représentations illustrées et on peut les employer dans les activités de tri et de correspondance, les jeux de mémoire, la création d'ensembles et les activités qui nécessitent de compter le nombre d'articles d'un ensemble.

Lorsque l'on présente un nouveau nombre ou un nombre du jour, il faut le montrer à l'élève et lui demander de rassembler le nombre d'objets correspondant à l'aide de chaînons, de boutons, entre autres. Par la suite, l'élève affiche ses ensembles sur des feuilles blanches ou des assiettes à pâtisserie. On peut illustrer ces représentations dans le journal et noter le nombre correspondant. Lorsqu'il aura fini d'écrire dans son journal, l'élève peut ajouter le nombre d'autocollants correspondant à son travail.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Journal

- Placer des ensembles d'objets représentant des nombres de un à cinq sous des contenants en plastique. Demander à l'élève de regarder sous les contenants et de compter les objets. L'élève peut noter le nombre sur un morceau de papier ou un bloc-notes et le placer à côté du contenant. Ensuite, l'élève peut choisir un contenant et représenter son contenu dans un journal et noter le nombre correspondant.

  (MN3.4)

- Demander à l'élève de choisir une carte parmi un ensemble de cartes numérotées de un à cinq. Dans son journal, l'élève devra dessiner un ensemble représentant le nombre sélectionné et noter le nombre correspondant.

  (MN3.4)

Performance

- Dans le centre de blocs, demander à l'élève de construire un ensemble à l'aide d'un nombre de blocs ou de cubes donné et de trouver le nombre correspondant à la quantité à l'aide de cartes de nombre.

  (MN3.3)

- Afficher un ensemble comprenant jusqu'à cinq articles. Demander à l'élève d'écrire le nombre correspondant sur un tableau blanc individuel ou sur un bloc-notes. Observer les réponses de l'élève et noter l'apprentissage sur une liste de vérification.

  (MN3.4)

- Inviter l'élève à participer à une chasse au trésor. Distribuer des cartes de nombre pour identifier le nombre d'articles à récupérer. Demander à l'élève de rapporter des ensembles d'objets comprenant la quantité indiquée sur la carte. Cette activité peut être adaptée à la routine quotidienne en affichant une carte numérique avec le message matinal, pour que l'élève puisse ramener un nombre d'articles donné au groupe.

  (MN3.3)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Carrefour mathématique

- *Littératie : Les livres de nombres* p. 11

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M

- maillons mathématiques (200)
- compteurs double-face (200)
- compteurs (2 couleurs translucides (50)
- dés à point en mousse (100)

Note :
L'écriture des numéraux n'est pas traité pas dans la ressource *Chenelière Mathématiques M.*

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN3.3 *(suite) Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.*

MN3.4 *(suite) Écrire un numéral pour représenter un nombre d'objets (1-10) dans un ensemble donné.*

MN3.5 (suite) Apparier des numéraux à leurs représentations visuelles données.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La création d'un livre de compte par l'élève devrait être favorisée tout au long de l'année. Les thèmes saisonniers se prêtent facilement à la création de ce type de livre. L'enseignant peut fournir des autocollants, des tampons à bingo, des formes en mousse, des tampons encreurs, par exemple, pour créer des images pour les nombres correspondants

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

- Choisir des élèves pour mener une activité physique quotidienne. Lancer un dé numéroté et choisir un élève qui devra identifier le nombre. Le nombre obtenu indique le nombre d'actions à effectuer. Par exemple, un élève pourrait lancer un quatre et demander à ses camarades de faire quatre sauts à l'écart (jumping jack).

(MN3.3)

Observation

- Observer l'élève pendant qu'il joue à un jeu de concentration ou de mémoire avec des paires de cartes comportant des nombres et leur représentation visuelle correspondante. Lorsque l'élève trouve deux cartes correspondantes, lui demander d'expliquer comment il sait qu'une carte de nombre correspond à un ensemble donné. Il est important de poser cette question lorsque l'élève trouve des paires adéquates ou non, pour comprendre son raisonnement. Noter les observations de l'élève.

(MN3.5)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Carrefour mathématique

- *Littératie : Les livres de nombres* p. 11

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M

- maillons mathématiques (200)
- compteurs double-face (200)
- compteurs (2 couleurs translucides (50)
- dés à point en mousse (100)

Note :
L'écriture des numéraux n'est pas traité pas dans la ressource *Chenelière Mathématiques M.*

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN3 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN3.6 Compter le nombre d'objets dans un ensemble et reconnaître que, lorsque les objets sont réarrangés, le compte initial demeure le même (conservation du nombre).

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La conservation du nombre est le concept que le nombre d'objets ne change pas même si leur disposition change. L'élève qui ne démontre pas une compréhension de la conservation du nombre croit que le nombre d'objets change si l'on en modifie la disposition. Il se peut qu'il compte les objets de nouveau même si on n'a pas ajouté ou enlevé d'objets de l'ensemble. Des expériences de compte pertinentes et variées sont nécessaires au cours de l'année pour développer cette compétence.

Choisir cinq élèves et leur demander de se tenir debout en ligne, devant la classe. Demander aux élèves qui sont restés assis de compter le nombre d'élèves qui sont debout. Demander aux élèves de changer de place. Demander à un volontaire de compter le nombre d'élèves qui sont debout. Demander « Combien y en a-t-il maintenant ? » Refaire cette activité en demandant aux élèves de s'éloigner, de se rapprocher, de regarder dans des directions différentes, de se disperser dans la classe et de se tenir près les uns des autres. Ces dispositions devraient être créées sans ajouter ou enlever d'élèves. Demander encore « Combien y en a-t-il maintenant ? Comment le sais-tu ? Est-ce qu'un élève s'est ajouté à la file ou en est parti ? » Une activité complémentaire devrait être effectuée au gymnase pour permettre de bouger davantage.

Inviter entre un et cinq élèves à s'asseoir sur des chaises formant un train imaginaire. Pour présenter ce concept, il faut que tous les sièges du train soient occupés. Après le « Tchou, tchou », les élèves doivent changer de place dans le train. Demander à l'élève de compter le nombre de passagers. À la suite de sa réponse, demander : « Le nombre de passagers change-t-il s'ils changent de place ? » et « Pourquoi le nombre reste-t-il le même ? » Lorsque l'élève aura bien compris cette activité, on peut laisser quelques sièges vides ou changer la disposition des sièges dans le train.

Durant la routine quotidienne, inclure une activité de conservation du nombre à l'aide du tableau blanc de la classe et des aimants. Demander à l'élève de disposer entre un et cinq aimants et de compter les éléments de l'ensemble à voix haute avec les autres élèves. Inviter un autre élève à changer la disposition des aimants sans en changer le nombre, puis demander « Combien y en a-t-il maintenant ?, Comment le sais-tu ?, A-t-on ajouté ou enlevé des aimants sur le tableau ? »

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Entrevue

- Rencontrer l'élève individuellement et placer entre un et cinq cubes en rangée. Demander à l'élève de compter les cubes. S'assurer que l'élève regarde pendant que l'on déplace les cubes et que l'on forme divers ensembles dont les éléments sont éloignés ou près les uns des autres. Demander « Combien y en a-t-il maintenant ?, Comment le sais-tu ? » Noter si l'élève recompte les cubes ou non, puis faire part de son raisonnement mathématique. L'élève qui recompte les cubes ne comprend pas le principe de conservation du nombre. L'élève qui donne sa réponse sans compter devrait expliquer son raisonnement. Exemples de réponses adéquates :
  - *Je vous ai vu les déplacer.*
  - *Vous n'avez pas ajouté ou enlevé d'objets.*

(MN3.6)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2

Leçon 3, p. 22-23

Petite astuce : p. 23

Grand livre : p. 15

Note :
La conservation du nombre est intégrée aux leçons de la ressource autorisée, mais n'est pas abordée de manière spécifique dans le cadre de leçons particulières. Toutefois, il y a de nombreuses possibilités de développer ce concept à l'aide des activités suggérées dans le cadre des leçons.

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN2 Reconnaître du premier coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 5 objets, points ou images et les nommer.

[C, CE, L, V]

Indicateur de rendement :

MN2.1 Regarder brièvement un arrangement familier de 1 à 5 objets (ou points) donné et identifier le nombre représenté sans compter.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Le compte instantané est la capacité à reconnaître du premier coup d'oeil sans compter, les articles ou les objets d'un ensemble. Les élèves doivent comprendre qu'on peut arranger un ensemble d'objets de nombreuses façons, et qu'il est plus rapide d'en reconnaître certains que d'autres, comme illustré ci-dessous.

La reconnaissance des petits ensembles d'objets aide l'élève à compter à partir d'un nombre, à combiner ou séparer les nombres en parties et à représenter les nombres de nombreuses manières. Au départ, l'élève peut compter chacun des points ou des objets jusqu'à ce qu'il soit en mesure de reconnaître les ensembles sans les compter. Il est essentiel de varier l'orientation des objets, des points ou des images pour éviter l'idée fausse qu'il n'y a qu'une seule façon de disposer une quantité d'objets donnée

L'identification des nombres affichés sur un cube à point est une stratégie permettant à l'élève d'apprendre la disposition de points jusqu'à cinq. La disposition de cinq, par exemple, peut être comparée à la lettre X et trois, à une ligne diagonale. Il est à noter que l'élève doit être exposé à d'autres dispositions de points sur des articles comme des assiettes. Cinq, sur une assiette à point, peut être représenté par une ligne horizontale et trois pourrait être représenté par un triangle. Pour présenter diverses dispositions, utiliser des autocollants et des marqueurs de bingo pour faire des points sur les assiettes de diverses manières jusqu'à cinq. Consulter les cartes à point de la feuille reproductible 4-7 pour les dispositions qui peuvent être employées pour créer des ensembles d'assiettes pour la classe. Ces assiettes peuvent être employées pour jouer à un jeu éclair durant la routine quotidienne. Montrer chaque assiette durant quelques secondes et demander « Que vois-tu ? » et « Comment le sais-tu ? »

À l'aide d'assiettes à tarte en métal et de jetons magnétiques, encourager l'élève à former diverses dispositions pour des nombres allant jusqu'à cinq. Le nombre d'aimants déterminera le nombre à afficher. L'élève peut montrer ses dispositions à ses camarades de classe et identifier les nombres que ses camarades ont formés sur leurs assiettes. On devrait mettre l'accent sur les différentes manières de représenter un même nombre.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Utiliser des cartes éclair ou des assiettes à point dans le cadre de la routine quotidienne aux fins d'évaluation. Un jeu simple utilisant des assiettes à point peut être organisé à l'aide d'assiettes ou de cartes éclair pour montrer à la classe diverses dispositions pour chaque nombre. Demander à l'élève d'identifier le nombre qu'il voit et de noter sa réponse sur son tableau blanc. La formation des nombres ne devrait pas être l'objectif principal de cette évaluation. Par conséquent, l'élève qui n'est pas en mesure de former des nombres devrait être évalué de manière verbale en petit groupe. L'orientation des assiettes à point ou des cartes devrait varier pour garantir que l'élève les reconnaît, peu importe la position des points sur les cartes ou les assiettes.

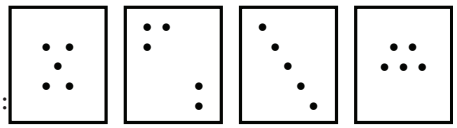
  (MN2.1)

- Utiliser les supports visuels se trouvant dans le petit livre *Combien en tout ?* Sélectionner une illustration et demander à l'élève combien il voit d'objets dans chaque ensemble. Noter les réponses de l'élève sur votre grille d'évaluation.

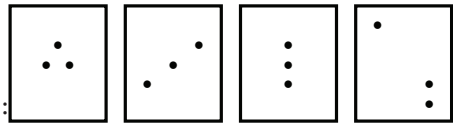
  (MN2.1)

- Distribuer un ensemble de huit cartes à point à des équipes de deux. Les cartes illustrent diverses dispositions de points pour deux nombres. L'élève doit trier les cartes à point par nombre. Après le tri des cartes, demander : « Quelles cartes étaient les plus faciles à trier ? Pourquoi ? » « Quelles cartes étaient les plus difficiles à trier ? Pourquoi ? »

  Cartes pour le nombre cinq :

  Cartes pour le nombre trois :

  (MN2.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 8 : p. 42-44

Feuilles reproductibles 4-7 : p. 63-66

Banque d'activités

- *Pige dans la tasse,* p. 45
- *Le jeu de mémoire,* p. 45
- *Cartes à point, cartes de nombres* p. 45
- *Des cartes de fantaisie,* p. 45

Grand livre : p. 22-23

Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement, Livrets de lecture - Série Émergent p. 82-89

Livret

- *Combien en tout ?*

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN2(suite)

Indicateur de rendement :

MN2.1 (suite) Regarder brièvement un arrangement familier de 1 à 5 objets (ou points) donné et identifier le nombre représenté sans compter.

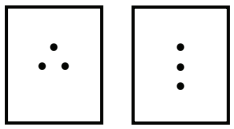
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

- Jouer à « Aller à la pêche ». À l'aide des Feuilles reproductibles 4-7, créer un paquet de cartes à point représentant des nombres de un à cinq et dont la disposition varie pour chacun des nombres. Les paires n'ont pas de disposition identique dans ce jeu. Plutôt, l'élève devra reconnaître que même si les points sont disposés différemment, ils représentent le même nombre. Noter qu'il n'est pas recommandé d'utiliser la totalité des 24 cartes des Feuilles reproductibles.

  L'illustration ci-dessous montre une correspondance possible pour le nombre trois.



(MN2.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 8 : p. 42-44

Feuilles reproductibles 4-7 : p. 63-66

Banque d'activités

- *Pige dans la tasse,* p. 45
- *Le jeu de mémoire,* p. 45
- *Cartes à point, cartes de nombres* p. 45
- *Des cartes de fantaisie,* p. 45

Grand livre : p. 22-23

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement- Série Émergent p. 82-89

Livret

- Combien en tout?

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN2 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN2.2 Identifier le nombre représenté par un arrangement de points sur une grille numérique de cinq.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La grille numérique de cinq est un rectangle de cinq carrés. Chaque carré est assez grand pour contenir un jeton. La grille numérique de cinq est axée sur le rôle de cinq à titre de point de repère pour les autres nombres. Cette grille numérique représente cinq :

Expliquer les règles suivantes pour l'utilisation de la grille numérique de cinq :

- On ne doit utiliser qu'un seul jeton pour chaque case de la grille.
- Il faut toujours commencer à remplir la grille de gauche à droite. Cela reproduit la direction de lecture et d'écriture de gauche à droite. Donner un indice visuel en plaçant un autocollant au-dessus de la première case à gauche aidera l'élève à commencer à remplir sa grille adéquatement.

Les opinions varient sur l'arrangement des points ou jetons dans une grille numérique de cinq. Toutefois, il est important de se demander pourquoi les grilles numériques de cinq (et plus tard, de dix) sont employées en première année. La principale raison est de visualiser les nombres en relation avec cinq et dix, c'est-à-dire de concevoir les nombres avec les référents que sont cinq et dix. Suivre ces règles d'affichage des nombres sur une grille numérique de cinq peut éviter des incompréhensions à l'avenir. Modéliser la manière adéquate de remplir une grille numérique de cinq en affichant une grille numérique représentant les nombres de un à cinq à l'aide du projecteur ou du tableau blanc interactif. Demander à l'élève de recopier ce qu'il voit à l'aide de sa grille numérique de cinq et de ses jetons. Lorsque l'élève voit la grille numérique de cinq pour la première fois, il devra retirer tous les jetons de la grille avant de représenter un autre nombre. Plus tard, il sera important de modéliser divers nombres en ajoutant ou en enlevant simplement des jetons d'un nombre existant sur la grille numérique de cinq.

Durant les routines quotidiennes, montrer à l'élève des cartes éclair ou des grilles numériques de cinq représentant des nombres de un à cinq. Montrer chaque grille numérique ou carte au hasard et demander à l'élève d'identifier le nombre représenté sur la carte. Demander « Que vois-tu ? » et « Comment le sais-tu ? » ? »

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Remettre à l'élève une grille de cinq et cinq jetons. Dire un nombre entre un et cinq et demander à l'élève de le représenter en plaçant des jetons sur la grille de cinq. Noter la performance de l'élève à l'aide d'une liste de vérification.

(MN2.2)

Entrevue

- Montrer brièvement à l'élève des grilles de cinq au hasard représentant chacun des nombres de un à cinq. L'élève doit nommer le nombre représenté. Noter la performance de l'élève à l'aide d'une liste de vérification ou d'une fiche anecdotique.

(MN2.2)

- Disposer diverses quantités de jetons sur une grille numérique de cinq. Après avoir montré chaque grille à l'élève, demander :
  - Combien de jetons vois-tu sur cette grille numérique ?
  - Combien en manque-t-il pour faire cinq ?

  Noter les nombres que l'élève reconnaît sans compter et ceux qu'il doit compter pour reconnaître le nombre correspondant.

(MN2.2) *Journal*

Journal

- À l'aide de la feuille reproductible 16, distribuer une grille numérique de cinq à tous les élèves. L'élève devra remplir la grille numérique pour représenter les nombres de un à cinq, puis les coller dans son journal. Après avoir collé chaque grille numérique, l'élève écrira des phrases sous chaque case et notera les nombres dans l'espace à cet effet. Voici quelques exemples de phrases :

  Je vois 5.

  Je vois 4.

  Je vois 3.

  Je vois 2.

  Je vois 1.

(MN2.2)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 7, p. 38-40

Feuilles reproductibles 15 et 16 : p. 74 et 75

Banque d'activités :

- *Tout le monde à bord,* p. 41
- *Les joyeux 5,* p. 41
- *La grille de 5 avec des tasses,* p. 41

Carrefour mathématique

- *Exploration : Remplir la grille de 5,* p. 10

Grand livre : p. 20-23

Note :

Veuillez ignorer l'astuce de la page 39 qui dit « ... les enfants devraient remplir les carrés de différentes façons sans se sentir obligés de le faire dans cet ordre ».

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN2 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN2.2 (suite) Identifier le nombre représenté par un arrangement de points sur une grille numérique de cinq.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Observation

- Montrer à l'élève une assiette à point et lui demander de montrer la disposition en question avec une grille numérique de cinq. Observer s'il représente le bon nombre et s'il remplit la grille numérique de cinq de gauche à droite.

(MN2.2)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 7, p. 38-40

Feuilles reproductibles 15 et 16 : p. 74-75

Banque d'activités :

- *Tout le monde à bord,* p. 41
- *Les joyeux 5,* p. 41
- *La grille de 5 avec des tasses,* p. 41

Carrefour mathématique

- *Exploration : Remplir la grille de 5,* p. 10

Grand livre : p. 20-23

Note :

Veuillez ignorer l'astuce de la page 39 qui dit « ... les enfants devraient remplir les carrés de différentes façons sans se sentir obligés de le faire dans cet ordre ».

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN4 Représenter et décrire des nombres de 2 à 10, en deux parties, de façon concrète et imagée.

[C, CE, L, R, V]

Indicateurs de rendement :

MN4.1 Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La conceptualisation d'un nombre en deux parties ou plus est une relation numérique importante pour l'élève de maternelle. Il est peu probable que l'élève de maternelle compte un ensemble d'objets et se concentre sur le fait que cet ensemble pourrait être divisé en deux parties. Toutefois, la compréhension de la relation entre les parties d'un nombre et la relation entre ces parties et le tout est essentielle au développement du sens du nombre et des opérations mathématiques. Des occasions de diviser les nombres en deux ensembles ou plus renforceront cette compétence et aideront l'élève à reconnaître que l'action de diviser un ensemble n'influence pas la quantité. L'élève qui fait ces liens sera en mesure de déterminer une quantité plus grande sans compter chacun des articles.

Les **décompositions et les regroupements** sont élaborées durant les activités de compte et peuvent être intégrées aux routines quotidiennes. On peut représenter les nombres avec deux assiettes à point, deux cartes à point, des jetons ou deux mains. On peut représenter le nombre quatre avec deux mains, en montrant trois doigts d'une main et un seul doigt de l'autre, ou en montrant quatre doigts d'une main et zéro de l'autre, ou en montrant deux doigts d'une main et deux doigts de l'autre. Le recours à diverses combinaisons durant les routines quotidiennes permet à l'élève de comprendre que le nombre quatre peut être représenté de plusieurs façons. Il est toutefois fréquent que l'élève doive employer ses doigts pour montrer le nombre sur une seule main. Par conséquent, diverses combinaisons de doigts sur les deux mains doivent être démontrées pour les nombres de un à cinq, afin que l'élève reconnaisse qu'il existe différentes manières de représenter les nombres. Il est essentiel d'utiliser une variété de représentations pour éviter les fausses idées voulant que la division d'un ensemble ne puisse être représentée qu'avec les doigts.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Durant la première étape, l'évaluation se fait à l'aide du processus dirigé de discussions et d'activités en petits groupes et avec l'ensemble du groupe. Grâce à ce processus, l'élève développe les compétences et l'assurance pour démontrer sa compréhension du résultat d'apprentissage.

Performance

- Donner à l'élève des nombres de un à cinq, ainsi que des contenants remplis de cubes emboîtables de deux couleurs différentes. Lui demander de faire trois trains différents à l'aide des deux couleurs de cubes. Par exemple, si l'élève ayant obtenu le nombre cinq pourrait choisir trois cubes bleus et deux cubes rouges, un cube bleu et quatre cubes rouges, et deux cubes bleus et trois cubes rouges, pour représenter les trois trains. Écouter les conversations entre les élèves pendant qu'ils choisissent les cubes pour former leurs trains et observer comment ils déterminent comment construire leurs trains afin qu'ils soient tous différents. Demander à l'élève de parler de ses trois trains et du nombre de cubes employé dans l'ensemble et des nombres représentés par chaque couleur du train.

  (MN4.1)

- Utiliser une carte de **décomposition et de regroupement** et de jetons représenter un ensemble de cinq jetons. Demander à l'élève de compter combien il y en a dans l'ensemble. Après avoir effectué le compte, diviser l'ensemble en deux parties. Demander à l'élève : « Combien y a-t-il d'objets ? Comment le sais-tu ? » Diviser l'ensemble d'une autre manière et observer si l'élève doit recompter tous les objets ou s'il sait que diviser les objets ne change aucunement la quantité en répétant les mêmes questions

  (MN4.1)

- Faire asseoir les élèves en cercle et leur demander d'utiliser leurs mains pour taper dans la main de l'élève assis à leur droite. Aborder les manières de taper dans la main du voisin en utilisant tous les doigts des deux mains. Demander aux élèves de taper dans la main de leur voisin de gauche à l'aide de tous les doigts de leurs deux mains. Au cours de la journée, refaire l'activité et dire « Taper avec les deux mains » lorsque les élèves devront utiliser leurs deux mains. Observer les interactions entre les élèves et amorcer des discussions sur l'usage des deux mains.

  (MN4.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 6, p. 34-37

Feuilles reproductibles 14-15 : p. 73-74

Carrefour mathématique

- *Littératie : le livre des nombres*, p. 11

Grand livre : p. 18-19

Décomposition et regroupement :

La décomposition et le regroupement sont des notions réciproques liées au concept du tout et de ses parties. La décomposition implique qu'un tout peut être décomposé en différentes parties alors que le regroupement implique que différentes parties peuvent être regroupées pour former un tout.

Source : *Guide d'enseignement efficace des mathématiques*, Ontario 2005

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- Cartes de décomposition et de regroupement

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN4 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN4.1 (suite) Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Journal

- Utiliser une poignée de jetons transparents et en lancer moins de cinq de deux couleurs différentes sur le rétroprojecteur. Demander à l'élève d'identifier le nombre de jetons au total et le nombre de jetons de chaque couleur. Effectuer une entrée dans le journal à l'aide d'illustrations ou de nombres pour représenter le nombre de jetons que l'on voit au total et le nombre de jetons de chaque couleur.

(MN4.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 6, p. 34-37

Feuilles reproductibles 14-15 : p. 73-74

Carrefour mathématique

- *Littératie : le livre des nombres*, p. 11

Grand livre : p. 18-19

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN4 (suite)

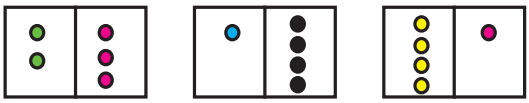
Indicateurs de rendement :

MN4.2 Représenter un nombre donné, décomposé en deux parties en utilisant des images et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

On doit encourager l'élève à créer ses propres représentations d'idées mathématiques. Offrir à l'élève la possibilité de créer des entrées dans son journal en représentant les nombres en deux parties à l'aide d'illustrations, de timbres, d'autocollants, de marqueurs à bingo, par exemple. Lorsqu'il représente des idées mathématiques, l'élève en trouve le sens et raffine son raisonnement. Les représentations peuvent être variées : faire une saynète, dessiner, peindre ou utiliser du matériel de manipulation. L'élève peut commencer à utiliser des nombres et des mots dans ses représentations. Les occasions de générer de nombreuses représentations sont essentielles pour l'élève afin qu'il puisse développer une plus grande compréhension des concepts mathématiques.

Donner des occasions à l'élève de représenter les nombres à l'aide de cartes à deux parties. Dessiner cinq cartes en deux parties sur une grande feuille de papier. À l'aide de deux marqueurs de bingo de couleurs différentes, demander à l'élève de créer cinq combinaisons différentes pour représenter le nombre cinq sur ses cartes.



Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

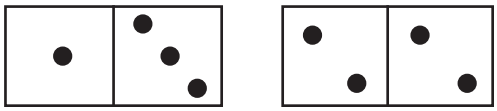
Stratégies d'évaluation

Performance

- Demander à l'élève de choisir deux assiettes à points représentant chacune des nombres jusqu'à quatre. Les points de chaque assiette devraient être de deux couleurs différentes. Par exemple, trois points bleus sur une assiette et deux points jaunes sur l'autre assiette représentent le nombre cinq. Demander à l'élève de nommer le nombre, ainsi que la quantité d'articles de chaque partie. Observer l'élève alors qu'il nomme le nombre d'articles de chaque partie.

(MN4.2)

- Donner à l'élève des dominos représentant les nombres jusqu'à quatre. Demander à l'élève de dire le nombre total de points sur le domino et le nombre de points sur chaque partie



(MN4.2

Ressources et notes

Ressources autorisées

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation Maternelle

- dominos
- compteurs double-face (200)
- compteurs (2 couleurs) translucides (50)

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN5 Comparer des quantités de 1 à 10 :

- par correspondance biunivoque
- en ordonnant les nombres représentant des quantités différentes.

[C, L, V]

Indicateurs de rendement :

MN5.1 Comparer et décrire deux ensembles donnés en employant des termes tels que « plus gand », « plus petit » et « autant que » ou « le même nombre ».

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève de maternelle commence à développer une compréhension de la comparaison de quantités par l'entremise d'interactions naturelles durant les jeux et les routines quotidiennes. Par exemple, l'élève pourrait reconnaître quel camarade possède le plus de blocs durant un jeu ou celui qui reçoit le moins de jetons durant une activité.

Lorsque l'élève est en mesure de déterminer si un ensemble est plus grand qu'un autre, il est prêt à faire correspondre des articles à l'aide de la correspondance biunivoque pour déterminer s'il reste des objets dans l'un des ensembles. Utiliser des objets concrets pour la comparaison d'ensembles et l'exploration des correspondances biunivoques. À la différence des activités sur papier, l'utilisation de matériel de manipulation donne à l'élève l'occasion de manipuler et d'expérimenter à l'aide d'objets et d'une stratégie fondée sur les essais et les erreurs. La conversation et le partage des raisonnements s'améliorent quand l'élève explore à l'aide de matériel tangible en équipes de deux ou plus.

En maternelle, le terme **plus petit** est employé au lieu du terme *moins que* parce que l'on met l'accent sur la comparaison entre des **ensembles** d'objets tangibles et non la comparaison des **nombres**. Lorsque l'on compare les nombres, durant les années suivantes, on pourra employer le terme *moins que*. Bien que l'intention actuelle n'est pas de mettre les nombres en ordre, l'élève aura à le faire plus tard au cours de l'année. Pour décrire des ensembles où le nombre d'éléments est le même, utiliser les expressions *le même nombre* et *autant que*. Bien que le concept de *plus petit* est un équivalent logique au concept de *plus grand*, le terme *plus petit* semble plus difficile à comprendre que le terme *plus grand* pour un élève de maternelle. Pour aider l'élève à comprendre le concept de *plus petit*, combiner souvent ce dernier avec le terme *plus grand* et tenter le plus possible de poser des questions comme « Quel groupe est le plus petit ? » et « Quel groupe est le plus grand ? » Cette exposition accrue aux termes dans ces contextes aidera l'élève à se familiariser avec le langage mathématique. Ces termes devraient être affichés aux murs de vocabulaire au fur et à mesure qu'ils sont présentés.

Lorsqu'il compare les quantités, l'élève peut employer des stratégies pour les reconnaître en un coup d'œil, ce qui lui permet de reconnaître les quantités sans avoir à les compter. Évidemment, cette stratégie est de plus en plus difficile lorsque la quantité d'objets augmente. L'élève compare les ensembles par grandeur. Cette stratégie pourrait confondre les jeunes élèves. La taille et la disposition peuvent donner l'impression qu'il y a plus d'objets dans un ensemble que dans un autre, même si la quantité est la même dans les deux ensembles ou même s'il y a moins d'objets dans le premier.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Observation

- Écouter les réponses et les conversations de l'élève lorsqu'il interagit avec les autres pour déterminer son sens du nombre et les connaissances antérieures qu'il amène pour l'atteinte de ce résultat. Consigner les observations à l'aide de notes, de listes de vérification ou d'échelles de notation.

(MN5.1)

- Observer deux élèves jouer à un jeu appelé « Secouer et vider ». Donner à l'élève un verre et jusqu'à dix jetons à double face. L'élève, à son tour, doit secouer son verre et le vider pour comparer les couleurs des jetons à l'aide des mots plus grand, plus petit, autant que et le même nombre. Utiliser la ressource Feuille reproductible pour l'évaluation 3.1 sur le disque numérique. Il est possible de personnaliser la liste de vérification pour noter le langage mathématique employé par chaque élève.

(MN5.1)

Entrevue

- Rencontrer l'élève individuellement et présenter deux ensembles d'objets de quantités différentes (c.-à-d. quatre objets dans un ensemble et cinq objets dans l'autre) et demander :

  Peux-tu comparer les deux ensembles et me dire ce que tu remarques?

(MN5.1)

- Écouter l'élève pour voir s'il emploie des termes mathématiques comme *plus petit*, *plus grand*, *autant que* et le *même nombre*. Les questions ouvertes peuvent être difficiles pour l'élève et des techniques d'interrogation fermée pourraient être nécessaires pour évaluer l'apprentissage de l'élève. Inclure des questions comme :

  Quel ensemble est plus petit/plus grand, ou contient autant que/le même nombre?

(MN5.1)

Journal

- Demander à l'élève de choisir deux tours de hauteur variables faites à partir de cubes emboîtables. Les tours peuvent avoir été construites auparavant par l'enseignant et rangées dans un bac ou un sac. Lorsque l'élève a choisi ses deux tours, il doit les représenter dans son journal et les identifier avec les termes *plus grand*, *plus petit*, *autant que* ou *le même nombre*. On peut fournir un support visuel pour aider l'élève à identifier les tours. Des exemplaires de photographies numériques peuvent être employés dans le journal de l'élève.

(MN5.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Mise en situation, p. 13

Leçon 1 : p. 14-17

Feuille reproductible 3 : p. 62

Grand livre : p. 12-13

Guide d'enseignement sur disque avec des fichiers en Word

- Feuille reproductible Module 1 - FR-2 - Rencontre d'évaluation diagnostique ponctuelle, p. 53
- Liste de vérification pour l'évaluation continue : J'explore les nombres *(Leçons 1 et 2),* p. 54

Ressources suggérées

Littérature jeunesse

- *2 petites mains et 2 petits pieds* par Mem Fox

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN5 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN5.1 (suite) Comparer et décrire deux ensembles donnés en employant des termes tels que « plus gand », « plus petit » et « autant que » ou « le même nombre ».

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Puisque les termes *plus petit* et *plus grand* sont plus appropriés en maternelle que les termes plus que et moins que, les paroles de la chanson *Alligator, plus grand que... plus petit que...* doit tenir compte du langage mathématique à employer avec l'élève de maternelle. Lorsque l'élève aura appris la chanson, il pourra la chanter ou la réciter à l'aide du langage mathématique approprié indiqué ci-dessous. Il est à noter que le disque numérique ne tient pas compte de ce changement en matière de langage mathématique. On peut aussi utiliser une marionnette en forme d'alligator durant la chanson. Inviter l'élève à chanter et à demander « Combien de pizzas aimes-tu manger? » Demander aux autres élèves d'utiliser leurs doigts pour montrer le nombre de pizzas mentionné dans la chanson.

Alligator plus grand que... plus petit que

Alligator, Alligator dans le grand marais
Dis, combien de pizzas tu aimerais?
Une ou trois?
Je suis toujours, toujours vraiment très gourmand
Je vais en manger le nombre le plus grand
Un est plus petit que trois!
Trois est plus grand que un!
J'en mangerai trois!
Miam!
Alligator, Alligator dans le grand marais
Dis, combien de pizzas tu aimerais?
Deux ou quatre?
Bien..
Je suis toujours, toujours vraiment très gourmand
Je vais en manger le nombre le plus grand
Quatre est plus grand que deux
Deux est plus petit que quatre.
Miam!

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Entrevue

- Après avoir présenté la chanson *Alligator, plus grand que... plus petit que*, utiliser des jetons ou des pizzas faites d'assiettes en carton pour représenter la quantité de pizzas. Montrer deux ensembles de pizzas comportant des nombres jusqu'à cinq dans chaque ensemble. Demander à l'élève de désigner l'ensemble plus grand, plus petit ou comprenant le même nombre de pizzas. Observer comment l'élève détermine sa réponse et prendre des notes à ce sujet.

  (MN5.1)

- À l'aide de deux ensembles de matériel de manipulation comme des oursons, des poissons ou des jetons colorés, demander à l'élève de former des paires. Pendant qu'il forme des paires, observer et noter s'il :

  - effectue des correspondances biunivoques ;
  - emploie un langage mathématique ;
  - comprend les concepts mathématiques (*plus petit*, *plus grand* et *le même nombre*).

  [MN5.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Ressources suggérées *Chenelière Mathématiques M - Disque numérique*

Plage 8 - *Alligator, plus grand que... plus petit que*

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN5 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN5.1 (suite) Comparer et décrire deux ensembles donnés en employant des termes tels que « plus gand », « plus petit » et « autant que » ou « le même nombre ».

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Dans l'espace d'art dramatique, placer des assiettes, des verres, des ustensiles, des serviettes de table et une nappe dans un bac de rangement. Le contenu du bac devrait inclure un article pour chacun des quatre couverts. Demander à l'élève de mettre la table pour quatre personnes. L'élève peut placer tous les éléments pour déterminer si le nombre d'objets est plus petit, plus grand ou le même que le nombre de places à table. Lorsque l'élève est à l'aise avec cette activité, on peut enlever ou ajouter certains articles. Demander à l'élève de ranger les articles supplémentaires ou d'aller chercher les articles manquants dans les bacs de rangement lorsqu'il y a trop d'articles ou lorsqu'il n'y en a pas assez.

Créer une activité avec des écrous et des boulons dans le centre de mathématiques pour un groupe de trois élèves. Ranger les boulons et les écrous dans trois contenants comme des petites boîtes à outils ou des sacs en plastique. L'élève devrait trier, compter et consigner le nombre d'écrous et de boulons. Des feuilles de notes individuelles seront nécessaires pour effectuer cette activité. L'élève devra déterminer s'il y a autant de boulons que d'écrous, si le nombre de boulons est plus grand ou plus petit que le nombre d'écrous, en les vissant les uns aux autres. L'élève devra aussi noter ses résultats sur une feuille de note en cochant les colonnes « Autant de boulons que d'écrous », « Nombre de boulons plus grand que le nombre d'écrous » et « Nombre de boulons plus petit que le nombre d'écrous ». On peut accompagner le texte d'une illustration pour aider l'élève à noter ses résultats.

Créer un centre de carré de sable dans la classe. Si l'espace est limité, on peut employer un petit bac rempli de sable ou de riz. Cacher de petits objets en plastique que des équipes de deux élèves devront trouver. Des articles saisonniers comme des citrouilles, des fantômes, des bonshommes de neige et des flocons de neige peuvent être employés pour varier l'activité au cours de l'année. L'élève doit tamiser le sable ou le riz pour trouver des objets à déposer dans son plateau. Après avoir retrouvé tous les objets, l'équipe de deux élèves devra rassembler les objets semblables pour former des ensembles sur leur plateau. Par la suite, les coéquipiers comparent les quantités d'objets semblables sur les deux plateaux. On doit encourager l'élève à employer un langage comparatif. Cette activité devrait être démontrée à tout le groupe avant que les équipes effectuent elles-mêmes l'activité. Voici quelques exemples de réponses :

- *J'ai un nombre de citrouilles plus petit que le tien.*
- *Mon ensemble a un nombre plus grand de fantômes que de citrouilles.*
- *J'ai cinq pierres rouges et tu en as deux. J'ai donc un nombre plus grand de pierres.*
- *Nous avons le même nombre d'articles. J'ai deux voitures et tu en as deux.*

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Observation informelle

- Observer et documenter les interactions de l'élève durant le jeu à l'aide de notes et de listes de vérification. Un dispositif d'enregistrement pourrait être installé dans l'espace de jeux pour enregistrer des conversations et obtenir davantage de renseignements sur l'apprentissage de l'élève durant la période de jeu.

[MN5.1)

Portfolio

- Ramasser la feuille de notes de l'activité sur les boulons et les écrous et l'intégrer au portfolio de l'élève. Noter les observations au sujet du travail de l'élève.

[MN5.1)

Performance

- Demander aux élèves de faire deux files selon leur sexe. Ceux-ci forment des groupes d'un garçon et d'une fille afin de faire une correspondance biunivoque. Cela les aidera à déterminer quelle ligne contient un nombre plus petit ou plus grand, ou le même nombre de garçons ou de filles.

[MN5.1)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Banque d'activités

- *La boîte d'écrous et de boulons*, p. 17

Carrefour mathématique

- *Imagination : Le gardien de zoo* p. 10

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN5 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN5.1 (suite) Comparer et décrire deux ensembles donnés en employant des termes tels que « plus gand », « plus petit » et « autant que » ou « le même nombre ».

MN5.2 Construire un ensemble d'objets contenant un nombre plus grand que, plus petit que ou égal au nombre d'objets contenus dans un autre ensemble donné.

MN5.3 Placer un nombre d'objets dans un ensemble donné en ordre du plus petit au plus grand.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La correspondance biunivoque est une compétence nécessaire à l'élève afin de construire une base solide pour la compréhension des relations entre les nombres, la résolution de problèmes et, par la suite, la construction et l'analyse de graphiques. En maternelle, la plupart des élèves comparent des ensembles d'objets concrets par la correspondance biunivoque et font des comparaisons directes. Au départ, les objets devraient être identiques et placés en position parallèle. Puis, on peut élaborer le concept en utilisant des objets ayant des liens entre eux, comme des têtes et des chapeaux, ou des élèves et des chaises. Lorsque l'élève est en mesure de comparer des objets reliés, on peut passer à la correspondance biunivoque d'objets n'ayant aucun lien entre eux ou étant disposés au hasard.

Inviter l'élève à regarder les images du petit livre *Combien en tout?*. Par exemple, après avoir regardé les anneaux des pages quatre et cinq, amorcer une discussion et inviter l'élève à faire part de ses observations. Poser le type de questions suivantes :

- *Y a-t-il un nombre plus petit ou plus grand d'anneaux dans le groupe plus épais ou dans le groupe plus mince? Comment le sais-tu?*

Avant de demander à l'élève de créer ses propres ensembles, disposer cinq chaises en avant de la classe pour représenter des camions. Inviter un nombre précis de conducteurs (un à six) à s'asseoir au volant des camions. Par exemple, sélectionner quatre conducteurs pour montrer que le nombre de conducteurs est plus petit que le nombre de camions, six conducteurs pour montrer que le nombre de conducteurs est plus grand que le nombre de camions, ou cinq conducteurs pour montrer qu'il y a le même nombre de conducteurs que le nombre de camions, etc. Lorsque l'élève compare et décrit les ensembles donnés, il devrait commencer à créer ses propres ensembles pour montrer les concepts plus petit, plus grand ou le même nombre.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- La création d'ensembles est étroitement liée à leur comparaison. Pour évaluer la compréhension de l'élève en matière de comparaison des quantités, utiliser une assiette, un plateau ou un miroir, ainsi que cinq jetons ou pierres en verre. Créer un ensemble et demander à l'élève de créer un autre ensemble sur son assiette, son plateau ou son miroir, avec un nombre d'articles plus grand ou plus petit ou le même nombre d'articles.

  [MN5.2)

- Donner à l'élève un cube à point et dix jetons. L'élève lance le cube et construit un ensemble comportant un nombre *plus grand* ou *plus petit* ou *le même nombre* de jetons que le nombre de points obtenus en lançant le cube.

  [MN5.2)

- Durant la routine quotidienne ou lors de séances de travail en petits groupes, l'enseignant peut dessiner un ensemble d'objets au tableau et demander à l'élève de dessiner un ensemble comportant un nombre d'objets *plus grand* ou *plus petit* ou *le même nombre* d'objets sur son tableau blanc. Par exemple, on peut dire « J'ai quatre points, montre-moi un nombre plus petit de points sur ton tableau blanc. » Demander à l'élève de montrer son tableau blanc. Observer pour voir si tous les élèves comprennent ce concept lorsqu'ils montrent leur tableau. On peut aussi utiliser des aimants et des assiettes à pâtisserie pour faire cette activité.

  [MN5.2)

- À l'aide de jetons et d'un des livres sur les nombres de la série *Chenelière Mathématiques, Livrets de lecture*, montrer une représentation visuelle d'un ensemble et demander à l'élève de créer un ensemble comprenant une quantité *plus grande*, *plus petite* ou *identique* à la quantité de l'illustration.

  [MN5.2)

- À l'aide de chaînons, l'enseignant peut modéliser les membres de sa famille en créant une chaîne dont les maillons représentent chacun une personne. Inviter l'élève à faire de même et à comparer sa chaîne avec celle de ses camarades pour déterminer qui a un nombre plus petit ou plus grand, ou le même nombre de membres dans sa famille.

  [MN5.2)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 2 : p.18-21

Feuilles reproductibles 4-8 : p. 63-67

Feuille reproductible 18 : p. 77

Grand livre : p. 14

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques, Guide d'enseignement - Série Émergent p. 2-21 et p. 82-85

Livrets

- *Le nombre un*
- *Le nombre deux*
- *Le nombre trois*
- *Le nombre quatre*
- *Le nombre cinq*
- *Le nombre six*
- *Le nombre sept*
- *Le nombre huit*
- *Le nombre neuf*
- *Combien en tout*

Matériel de manipulation Maternelle

- maillons mathématiques (200)
- compteurs double-face (200)
- compteurs (2 couleurs) translucides (50
- dés à point à mousse (100)

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MN5 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN5.1 (suite) Comparer et décrire deux ensembles donnés en employant des termes tels que « plus gand », « plus petit » et « autant que » ou « le même nombre ».

MN5.2 (suite) Construire un ensemble d'objets contenant un nombre plus grand que, plus petit que ou égal au nombre d'objets contenus dans un autre ensemble donné.

MN5.3 (suite) Placer un nombre d'objets dans un ensemble donné en ordre du plus petit au plus grand.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Inviter un grand groupe d'élèves à créer des ensembles à l'aide de deux cerceaux. Demander à un élève de créer un ensemble et inviter un autre élève à créer un autre ensemble comprenant un nombre d'objets plus petit, plus grand ou identique à celui du premier ensemble.

Distribuer cinq grilles numériques de cinq remplies au préalable ou cinq assiettes ou cartes à point représentant les nombres de un à cinq. Demander à l'élève de les disposer en ordre de un à cinq. Lorsque l'élève aura compris cette activité, on peut faire jouer de la musique et demander à l'élève et à ses camarades de se mettre en ordre lorsque la musique s'arrête. On peut employer divers matériaux, comme des chaînons ou des tours cubiques, pour varier cette activité.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

- Donner une roulette à l'élève fabriquée à partir du modèle de roulette en cinq parties (FR-18). Demander à l'élève de former une équipe de deux pour obtenir un arrangement de blocs en faisant tourner la roulette. L'élève détermine qui a une quantité de blocs plus grande, plus petite ou identique.

  [MN5.2)

- À l'aide d'une ficelle, créer une ligne dans la classe pour suspendre des cartes à point. Fixer les cartes au hasard sur la ligne à l'aide de pinces à linge. Demander à l'élève de mettre les cartes en ordre sur la ligne en plaçant les quantités de la plus petite à la plus grande.

  [MN5.3)

Ressources et notes

Ressources autorisées

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 2 :

Leçon 2 : p.18-21

Feuilles reproductibles 4-8 : p. 63-67

Feuille reproductible 18 : p. 77

Grand livre : p. 14

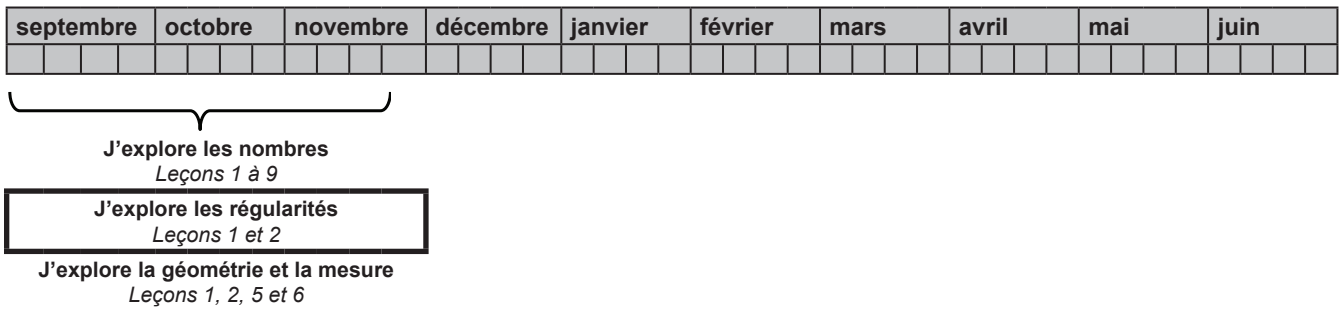
Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques, Guide d'enseignement - Série Émergent p. 2-21 et p. 82-85

Matériel de manipulation Maternelle

- maillons mathématiques (200)
- compteurs double-face (200)
- compteurs (2 couleurs) translucides (50)
- dés à point à mousse (100)

Les régularités
Trier et classer

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 1 : 15 %



Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

Cette unité permet à l'élève d'acquérir de l'expérience en matière de tri, de comparaison et de description d'objets à trois dimensions familiers. L'objectif de l'enseignement et de l'apprentissage porte sur le tri et la comparaison des objets à trois dimensions à l'aide d'une caractéristique plutôt que l'identification des formes et des objets par leur nom. Avant que l'élève participe aux activités de création de régularités, il devra comprendre, à l'aide d'exploration, que l'on peut trier et classer les objets selon diverses caractéristiques.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Décrire les propriétés d'objets à trois dimensions (3D) et de figures à deux dimensions 2D et analyser les relations qui existent entre elles

MFE2
Trier des objets à trois dimensions (3D) en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (Les objets à 3 dimensions et les figures à deux dimensions)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE2. Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri. [C, L, R, RP, V]	1FE2. Trier des objets à 3D et des figures à 2D en se basant sur une seule caractéristique, et expliquer la règle de tri. [C, L, R, V] 1FE3. Reproduire des figures composées à 2D et des objets composés à 3 D. [L, RP, V] 1FE4. Comparer des figures à 2D à des parties d'objets à 3D observées dans l'environnement. [C, L, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : La forme et l'espace (les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE2 Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.

[C, L, R, RP, V]

Indicateurs de rendement :

MFE2.1 Identifier une caractéristique commune à un ensemble d'objets à trois dimensions donné.

MFE2.2 Trier les objets à trois dimensions (3D) familiers d'un ensemble donné en se basant sur une seule de leurs caractéristiques, telle que la taille ou la forme, et expliquer la règle de tri appliquée.

Liens avec les autres matières

Sciences

Les plantes vues de près

RAS 100-1
- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé

RAS 200-1
- poser des questions qui mènent à des explorations et à des recherches

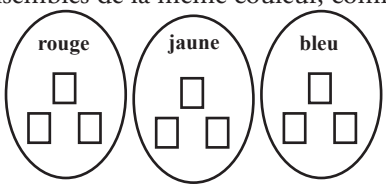
RAS 201-2
- manipuler du matériel de façon avisée

RAS 203-1
- communiquer des questions, des idées et des intentions tout en menant leurs explorations

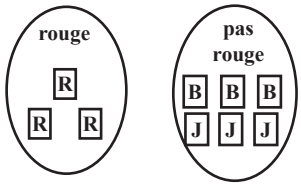
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Le concept de régularité est étroitement lié à celui du tri. Le tri est le processus physique consistant à regrouper les objets selon des propriétés communes. On peut trier les solides géométriques, comme les cubes, les cylindres, les pyramides, etc., mais on devrait mettre l'accent sur les objets à trois dimensions de la vie quotidienne. L'élève doit s'exercer fréquemment à trier des objets à trois dimensions familiers comme des blocs de construction, des tasses, des chaussures, des vêtements, des boutons, des animaux de la ferme, des jouets. L'élève doit être en mesure de reconnaître les caratéristiques avant de devoir trier les objets et de nommer la règle de tri. Jouer au jeu du bouton est une bonne manière de présenter ce concept. Les élèves forment un cercle et choisissent un bouton à étudier dans un ensemble de boutons. Donner le temps aux élèves d'identifier une caratéristique du bouton. La description pourrait inclure : « Mon bouton est rond », « Mon bouton a des coins », « Mon bouton a quatre trous », « Mon bouton est bleu », etc. À tour de rôle, les élèves disent une caractéristique de leur bouton pendant trois ou quatre rondes. Au cours de chaque ronde, l'élève doit verbaliser une caratéristique différente jusqu'à ce qu'il ait nommé toutes les possibilités. Grâce à cette activité, l'élève a la possibilité d'apprendre que les objets ont de nombreuses caractéristiques semblables ou différents. Cette expérience est bénéfique lors de l'apprentissage du tri des objets. Durant la première étape, on doit donner de nombreuses possibilités d'apprentissage à l'élève pour s'assurer qu'il comprend bien le processus de tri.

Lorsqu'il trie des objets selon une seule caractéristique, l'élève peut appliquer une règle de tri en ne regroupant que les objets qui sont semblables. Les cubes de l'exemple ci-dessous sont triés par couleur et placés dans des ensembles de la même couleur, comme rouge, bleu et jaune.



L'élève peut aussi trier les objets selon une caractéristique mais d'une façon différente. Les cubes de l'exemple ci-dessous sont classés en deux groupes : rouge et pas rouge. Voici d'autres exemples de ce type de tri : Rond et pas rond, objets qui glissent et ceux qui ne glissent pas, etc.



Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Donner à l'élève une pelle et un ensemble de petits objets à trois dimensions dans un seau. Demander à l'élève de remplir sa pelle avec des articles se trouvant dans le seau. L'élève devra trier les articles de la pelle selon une caractéristique et expliquer son raisonnement. Observer comment l'élève trie les articles et noter son raisonnement.

  (MFE2.1, MFE2.2)

- Demander à l'élève d'enlever ses chaussures ou d'aller chercher ses chaussures d'extérieur afin de les trier avec les chaussures des autres élèves. Observer comment les élèves de la classe trient les chaussures. Procèdent-ils par :

  - couleur ?
  - avec ou sans rayures ?
  - avec ou sans lacets ?
  - avec ou sans velcro ?
  - chaussures qui s'illuminent ?
  - images thématiques ou mots ?

  (MFE2.1, MFE2.2)

- Placer un panier contenant des chaussettes dépareillées dans l'espace maison pour que l'élève les trie. Demander à l'élève de trier les chaussettes. Il peut choisir de les trier par couleur, par taille, par longueur, par rayures ou sans rayures, etc. Lui demander d'expliquer sa règle de tri.

  (MFE2.2)

- Observer les élèves en équipes de deux pendant qu'ils jouent à un jeu de paravent à l'aide d'un ensemble d'objets à trois dimensions familiers et d'un paravent comme un livre ou une boîte. Un des élèves doit trier les objets derrière le paravent. Lorsqu'il a fini de les trier, il retire le paravent et l'autre élève doit deviner la règle de tri employée. Le jeu se poursuit et les joueurs trient les objets à tour de rôle en nommant la règle de tri. Observer et noter comment l'élève trie et nomme la règle de tri employée par son coéquipier.

  (MFE2.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 1 :

Mise en situation, p. 11

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 70-73

Livret

- Trouve les deux pareils

Ressources suggérées

- *Littératie dès la maternelle,* Miriam Trehearne, Le jeu du paravent, p. 208

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- jeux et activités au sujet des régularités

Volet : La forme et l'espace (les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE2 (suite)

Indicateurs de rendement :

MFE2.1 (suite) Identifier une caractéristique commune à un ensemble d'objets à trois dimensions donné.

MFE2.2 (suite) Trier des objets à trois dimensions (3D) familiers d'un ensemble donné en se basant sur une seule caractéristique, telle que la taille ou la forme et expliquer la règle de tri appliquée.

Liens avec les autres matières

Sciences

Les plantes vues de près

RAS 100-1

- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé

RAS 200-1

- poser des questions qui mènent à des explorations et à des recherches

RAS 201-2

- manipuler du matériel de façon avisée

RAS 203-1

- communiquer des questions, des idées et des intentions tout en menant leurs explorations

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Donner à l'élève de nombreuses occasions de trier des objets comme des trombones, des blocs, des jouets de tailles diverses, des perles, des boutons, des crayons de cire, des bouchons de marqueurs, des cubes emboîtables, des jetons et autres. Les objets de notre environnement, comme les roches, les feuilles, les pommes de pin, les pommes et autres, se prêtent bien aux caractéristiques plus complexes autres que les couleurs. Ils permettent à l'élève d'étudier des caractéristiques comme la texture, la forme et la taille.

Choisir un groupe d'élèves qui ont un point en commun, comme des lunettes, des chaussures ou des vêtements (chaussures de courses ou chaussures normales, chandail rayé, uni ou à motif) et la couleur des yeux. Lorsque les élèves sont regroupés, les autres élèves doivent identifier la caractéristique commune et déterminer et expliquer la règle de tri. Après cette activité, discuter des autres règles qui pourraient s'appliquer. Regrouper les élèves en conséquence et déterminer la nouvelle règle de tri.

Il est important d'offrir des occasions à l'élève de verbaliser sa règle de tri pour étoffer ses compétences en raisonnement. Lui donner la possibilité de jouer le rôle de l'enseignant en choisissant la règle et en demandant à un autre élève de l'identifier. Il est essentiel que l'enseignant modélise cette activité à plusieurs reprises avant que l'élève puisse agir comme enseignant.

Configurer trois ou quatre centres de tri dans la classe et placer des objets différents dans chacun d'eux. L'élève doit visiter chacun des centres et trier les objets. Demander :

- Quelle est ta règle de tri ?
- Y a-t-il une autre façon de trier ces objets ?
- Y a-t-il encore une autre façon ?

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Entrevue

À l'aide du petit livre *Trouve les deux pareils*, choisir une image et demander à l'élève d'identifier quels objets sur la page ont des caractéristiques en commun. Par exemple, deux des quatre ballons de la page deux sont identiques. On peut poser les questions suivantes :

- Peux-tu trouver les ballons identiques ?
- En quoi sont-ils semblables ?
- Lesquels sont différents ?
- En quoi sont-ils différents ?

Noter les réponses de l'élève à propos des images.

(MFE2.1)

Performance

Donner à l'élève un ensemble d'objets à trois dimensions comportant une caractéristique commune. Ces objets peuvent comprendre des boutons, des jetons à motif d'animaux ou des chaînons. Poser des questions comme « En quoi les objets sont-ils identiques ? En quoi sont-ils différents ? » Noter les réponses de l'élève. Réponses possibles :

- Tous les boutons sont ronds.
- Ces boutons n'ont que deux trous et ceux-là ont quatre trous.
- Ces animaux vivent dans l'eau, mais pas ceux-là.
- Ces chaînons sont rouges, mais pas ceux-là.

(MFE2.1)

- Donner à l'élève un contenant ou un plateau dans lequel se trouvent des carrés colorés ou des cubes. Demander à l'élève de trier les objets en groupes selon la couleur. Observer et noter comment l'élève effectue le tri par couleur.

(MFE2.2)

- Après une randonnée en plein air, donner à l'élève l'occasion de trier des articles qu'il a trouvés. Observer et noter comment il procède.

(MFE2.1, MFE2.2)

Journal

- Diviser une page de journal en quatre sections. Donner un ensemble d'autocollants à l'élève afin qu'il puisse les trier en quatre groupes. Les autocollants peuvent inclure des images d'animaux, des étoiles, des bonshommes sourire ou des fleurs. Demander à l'élève de déterminer une règle de tri avant de placer les autocollants dans son journal.

(MFE2.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenlière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 1 :

Leçon 1 : p. 12-14

Banque d'activités

- *Des cubes de couleur*, p. 15
- *Des boîtes à toucher,* p. 15
- *Quelle est la ressemblance ?* p. 15
- *Les boutons de mon t-shirt*, p. 15

Grand livre : p. 6

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 70-73

Livret

- *Trouve deux pareils*

Volet : La forme et l'espace (les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE2 (suite)

Indicateurs de rendement :

MFE2.3 Déterminer la différence entre deux ensembles d'éléments triés au préalable en expliquant la règle de tri appliquée.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève a besoin de se pratiquer souvent pour reconnaître et déterminer une règle de tri pour un ensemble d'objets triés au préalable. Les jeux sont un bon moyen pour l'aider à y parvenir. Jouer à un jeu qui nécessite que l'élève sélectionne un ensemble d'objets ou de jouets qui ont été triés en deux groupes. Par exemple, des poupées triées par couleur de cheveux, par grandeur, par vêtements à manches longues ou courtes, entre autres. Demander à l'élève d'identifier et d'expliquer la règle de tri employée.

Placer des ensembles d'objets à trois dimensions familiers sur les tables. En petits groupes, les élèves doivent déterminer une règle de tri et trier les objets en conséquence. Lorsque tous les groupes ont terminé, l'élève doit faire la tournée de la classe et voir les ensembles triés par les autres groupes et déterminer la règle de tri employée.

Donner à l'élève deux ensembles d'objets à trois dimensions triés au préalable (comme un ballon, un globe terrestre et une orange, ainsi qu'un cadeau, une boîte de mouchoirs et un bloc). Lui demander d'expliquer la règle de tri pour chaque ensemble.

Lorsque les élèves se mettent en rang pour sortir de la classe, les appeler par leur nom selon une caractéristique particulière, comme garçon ou fille, couleur des vêtements ou encore lunettes ou sans lunettes. Les élèves restants doivent tenter de trouver la règle de tri mystère employée par l'enseignant.

Inviter l'élève à ouvrir un magasin de jouets à l'aide d'articles du centre de jeux. Un élève doit jouer le rôle du propriétaire du magasin et trier les jouets en deux ensembles selon une seule caractéristique. Les autres élèves de la classe vont au magasin et tentent de déterminer la règle de tri du propriétaire.

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Présenter à l'élève des ensembles d'objets familiers triés au préalable selon une seule caractéristique, comme la texture, la couleur et la forme. Demander : « D'après toi, quelle est la règle de tri ? » Si l'élève ne peut pas répondre, demander : « En quoi les objets d'un ensemble sont-ils différents de ceux d'un autre ensemble ? » Noter comment l'élève détermine la différence entre deux ensembles triés au préalable, ainsi que son explication de la règle de tri.

  (MFE2.3)

- Demander à l'élève de trier des objets familiers en deux ensembles à l'aide de tapis de tri ou de plateaux. Par la suite, demander à l'élève d'échanger son ensemble avec celui d'un camarade pour voir s'il est en mesure de déterminer la règle de tri. Demander à l'élève d'expliquer la différence entre les deux ensembles, ainsi qu'une manière différente de trier les objets. Noter les réponses de l'élève.

  (MFE2.2, MFE2.3)

- Après avoir appris les paroles de la chanson *Trie et chante*, chantée sur l'air de *London Bridge*, l'élève devra trier un ensemble d'objets à l'aide d'un tapis en deux parties. Après avoir trié les objets, chanter la deuxième phrase de la chanson :

  Ces objets sont-ils tous pareils,
  Tous pareils, tous pareils ?
  Ces objets sont-ils tous pareils,
  Peux-tu dire pourquoi ?

  L'élève répond en changeant les paroles pour décrire sa règle de tri.

  Ces objets sont tout petits,
  Tout petits, tout petits.
  Ces objets sont tout petits,
  C'était amusant !

  Certains élèves pourraient ne pas vouloir chanter. On devra donc leur demander à tour de rôle sa règle de tri. L'élève pourrait comparer ses ensembles avec ceux de ses camarades et en expliquer les différences.

  (MFE2.1, MFE2.2, MFE2.3)

- En se servant de deux illustrations provenant du petit livre *Les ensembles*, demander à l'élève de déterminer la différence entre deux ensembles triés au préalable en expliquant la règle de tri employée. Noter les réponses de l'élève.

  (MFE2.3)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenlière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 1 :

Leçon 2 : p. 16-18

Feuille reproductible 4 : p. 43

Banque d'activités

- *La chasse aux objets triés* p. 19
- *Devine ma règle,* p. 19
- *Touche et devine*, p. 19
- *Des ensembles mystères*, p. 19

Grand livre : p. 7

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Emergent, p. 78-81

Livret :

- *Les ensembles*

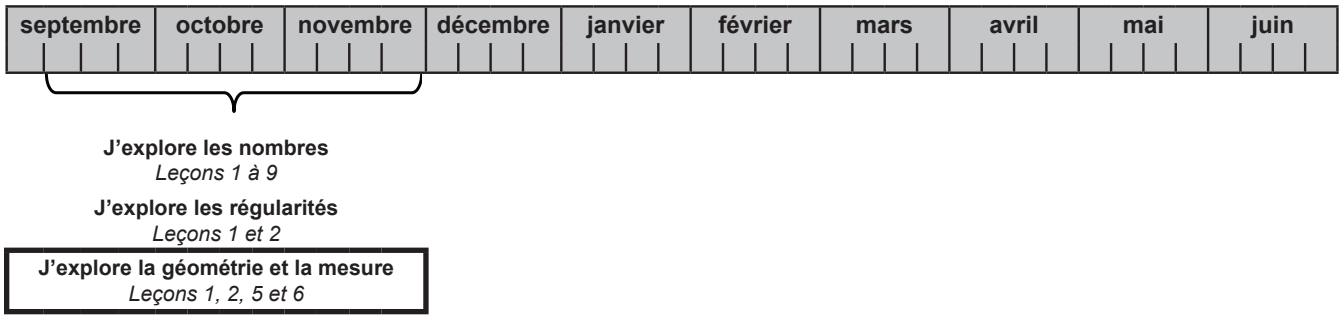
Chenelière Mathématiques M Disque audio :

Plage 1 - *Trie et chante*

Plage 2 - *De la tête aux pieds*

La géométrie (décrire et trier) et la mesure (la longueur et la hauteur)

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 1: 15 %



Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

Cette unité offre à l'élève des expériences de tri d'objets à trois dimensions qui sont des représentations symboliques de solides à trois dimensions (p. ex. blocs de diverses formes, éponges, rouleaux d'essuie-tout, boîtes de conserve, boîtes, bobines de fil). On met l'accent sur l'enseignement et l'apprentissage du tri et de la comparaison d'objets à trois dimensions à l'aide d'une caractéristique (par exemple, les objets sont tous en mesure de rouler ou de glisser, ou ressemblent tous à une boîte) plutôt que de simplement nommer les figures et les objets. L'enseignant peut exposer l'élève aux termes mathématiques comme le cercle, le carré, le triangle, le rectangle, le cube, le cylindre, le cône et la sphère à l'aide d'une approche informelle. En première année, l'élève continuera à trier, comparer et décrire des objets à trois dimensions et commencera à étudier les figures à deux dimensions.

L'unité aborde l'enseignement et l'apprentissage de la mesure. L'élève utilisera la comparaison directe pour comparer deux objets selon une seule caractéristique de longueur ou de hauteur. L'élève fera également des déclarations de comparaison en communiquant sa compréhension de la mesure en matière de longueur ou de hauteur. En première année, l'élève comparera deux objets ou plus à l'aide d'une seule caractéristique, la longueur.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Résoudre des problèmes à l'aide de mesure directe ou indirecte.

RAS MFE1
Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que :
- la longueur (incluant la hauteur)
- la masse (poids)
- le volume (capacité).

RAG
Décrire les propriétés d'objets à trois dimensions (3D) et de figures à deux dimensions (2D) et analyser les relations qui existent entre elles.

RAS MFE2
Trier des objets à trois dimensions (3D) en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.

RAS MFE3
Construire et décrire des objets à trois dimensions.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (la mesure)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE1. Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que : • la longueur (incluant la hauteur) • la masse (poids) • le volume (capacité). [C, L, R, RP, V]	1FE1. 1. Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en : • identifiant des caractéristiques qui peuvent être comparées ; • ordonnant des objets ; • formulant des énoncés de comparaison ; • remplissant, en couvrant ou en appariant. [C, L, R, RP, V]

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (les objets à 3D et les figures à 2D)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE 2. Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri. [C, L, R, RP, V] MFE3. Construire et décrire des objets à trois dimensions. [L, RP, V]	1FE2. Trier des objets à 3D et des figures à 2D en se basant sur une seule caractéristique, et expliquer la règle de tri. [C, L, R, V] 1FE 3 Reproduire des figures composées à 2D et des objets composés à 3 D. [L, RP, V] 1FE4. Comparer des figures à 2D à des parties d'objets à 3D observées dans l'environnement. [C, L, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : La forme et l'espace (Objets à trois dimensions et formes à deux dimensions)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE2 Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.

[C, L, R, RP, V]

Indicateurs de rendement

MFE2.1 Identifier une caractéristique commune à un ensemble d'objets à trois dimensions donné.

MFE2.3 Déterminer la différence entre deux ensembles d'éléments triés au préalable en expliquant la règle de tri appliquée.

Liens avec les autres matières

Sciences

Les plantes vues de près

RAS 100-1
- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé

RAS 200-1
- poser des questions qui mènent à des explorations et à des recherches

RAS 201-2
- manipuler du matériel de façon avisée

RAS 203-1
- communiquer des questions, des idées et des intentions tout en menant leurs explorations

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Trier ou classer des formes à l'aide de modèles est une excellente manière de présenter des idées géométriques. L'élève commence à l'école ayant déjà été exposé aux objets à trois dimensions dans son environnement, par exemple, des boîtes de conserve, des rouleaux d'essuie-tout et des boîtes. Il est important d'élaborer un contexte pertinent pour offrir à l'élève l'occasion d'étudier, toucher, manipuler, jouer, trier et construire à l'aide d'objets à trois dimensions pour développer son sens spatial. Durant les premières années d'école, les expériences devraient porter sur le tri d'objets à trois dimensions et consister à décrire en quoi ils sont semblables ou différents (côtés lisses, coins pointus, peut rouler, ressemble à une balle, par exemple). L'élève de maternelle remarque l'apparence générale sans nécessairement s'attarder aux propriétés particulières lorsqu'il décrit, trie et compare les formes. Lorsqu'il décrit les caractéristiques des objets à trois dimensions, il faut exposer l'élève à la terminologie propre aux mathématiques comme cube, cylindre, cône et sphère. Veuillez noter que l'élève n'a pas à identifier les objets à l'aide de ces termes en maternelle.

Demander à l'élève d'apporter un objet à trois dimensions de la maison pour le montrer en classe. Suggérer des articles comme des boîtes de jus ou de soupe, des cartons de jus vides, des barres de chocolat triangulaires (Toblerone[MC]), des balles, des billes, des kaléidoscopes, des pailles, des bouchons de marqueurs, des verres coniques en papier, des chapeaux d'anniversaire, des rouleaux de papier d'emballage vide et des bobines. Demander à l'élève de dire une ou deux choses qu'il trouve intéressantes à propos de l'objet à trois dimensions qu'il a apporté. Mettre tous les articles sur une table. Choisir l'un des articles sur la table et inviter l'élève à trouver d'autres objets à trois dimensions possédant des caractéristiques semblables. Après avoir trié tous les articles, l'élève devrait faire correspondre les groupes d'articles aux solides à trois dimensions de la trousse de manipulation de maternelle.

L'élève doit se pratiquer à reconnaître et à présenter une règle de tri pour un ensemble d'objets à trois dimensions trié au préalable. Montrer deux ensembles d'objets à trois dimensions triés au préalable. Un ensemble peut inclure des objets qui roulent et l'autre, des objets qui ne roulent pas. Demander à l'élève de dire en quoi les objets des ensembles sont semblables et en quoi ils sont différents. On peut utiliser un organigramme pour trier les ensembles semblables et différents. On pourrait répondre ce qui suit :

Tous ces objets peuvent rouler comme un ballon.
Aucun de ces objets ne peut rouler.

Demander à l'élève ce qu'il peut dire d'autre à propos de la forme des objets. On pourrait répondre ce qui suit :

Ils sont ronds. Ils ne peuvent pas glisser.
Ils n'ont pas l'air d'une boîte.

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Présenter à l'élève un ensemble d'objets à trois dimensions trié au préalable (une boîte de mouchoirs, une gomme à effacer, un livre et une éponge, par exemple). Lui demander en quoi ces objets sont semblables. Voici des exemples de réponses possibles :
  Ils peuvent tous glisser.
  Ils ont tous des côtés plats.
  Ils ont tous des coins.

  Utiliser une liste de vérification pour noter les réponses de l'élève.

  (MFE2.1)

Entrevue

- Placer deux ensembles d'objets à trois dimensions triés au préalable sur une table et poser la question suivante : « Quelle est la règle de tri pour chaque ensemble ?» L'un des ensembles peut comprendre un cornet de crème glacée, un chapeau d'anniversaire et un pylône. L'autre ensemble pourrait inclure une balle de tennis, une bille, un globe terrestre et une balle de golf. Noter comment l'élève explique son raisonnement.

  (MFE2.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathjématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Leçon 2, p. 18-20

Feuille reproductible 2 : p. 56

Matériel de manipulation M

- solides géométriques grand format (ensemble de 6 pièces)
- formes avec lacet de 35 mm

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- jeux et activités au sujet des formes et la mesure

Volet : La forme et l'espace (Objets à trois dimensions et formes à deux dimensions)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE2 (suite)

Indicateur de rendement

MFE2.2 Trier des objets à trois dimensions d'un ensemble donné en se basant sur une seule caractéristique, telle que la taille ou la forme et expliquer la règle de tri appliquée.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Lorsque l'élève aura expliqué une règle de tri pour des ensembles qui ont fait l'objet d'un tri préalable, il pourra commencer à trier des objets lui-même.

Pour commencer, l'enseignant peut demander à l'élève de faire le tri selon une caractéristique donnée. Faire une rampe à partir d'une planche de bois et de blocs. Choisir un objet comme un bloc cubique et demander « D'après toi, ce bloc va-t-il rouler ou glisser le long de la rampe ? » Donner à l'élève quelques objets qu'il pourra tester sur la rampe pour voir s'ils glissent ou roulent. Avant les tests, demander à l'élève de prédire le résultat et d'expliquer son raisonnement. Selon ses conclusions, demander à l'élève de trier les objets en deux ensembles : les objets qui roulent et les objets qui glissent.

L'élève doit ensuite commencer à trier un ensemble à l'aide d'une caractéristique qu'il aura lui-même déterminée. L'enseignant devrait tout d'abord montrer comment trier un ensemble d'objets à l'aide d'une caractéristique commune et déterminer une règle de tri. Dans un centre, donner à des équipes de deux élèves des objets à trois dimensions à trier. Demander à chaque élève de créer un ensemble ayant la même caractéristique et d'expliquer la règle de tri à leur coéquipier. L'élève peut employer un critère de tri comme la taille, les côtés plats, l'épaisseur de la forme ou la capacité à s'empiler ou rouler. On peut aussi employer des critères qui ne sont pas reliés à la géométrie, comme la couleur, l'usage et la texture.

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Trier une collection de roches ou de haricots selon une seule caractéristique. Demander à l'élève de nommer la règle de tri et de dire en quoi les haricots et les roches sont semblables ou différents. On peut déterminer la règle de tri par la manière dont les objets bougent (roulent ou glissent), par la texture, par l'apparence (plat, pointu, rond, courbé ou droit). Demander à l'élève s'il y a une autre manière de trier les roches ou les haricots. Observer comment l'élève trie les objets et noter la règle de tri employée.

  (MFE2.1, MFE2.3)

- Donner à l'élève un objet pouvant servir de paravent, comme un livre ou une boîte. Mettre à la disposition de l'élève un ensemble d'objets à trois dimensions familiers à trier derrière son paravent. Lorsqu'il a fini de trier les objets, l'élève retire son paravent et les autres élèves tentent de deviner la règle de tri à tour de rôle. L'élève trie ensuite ses objets de nouveau pour recommencer l'activité. Observer l'élève durant l'activité et noter comment il détermine les caractéristiques des objets et explique sa règle de tri.

  (MFE2.1, MFE2.3)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathjématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Banque d'activités

- *Devine ma règle,* p. 21
- *L'intrus,* p. 21
- *La collecte de la pie bavarde*, p. 21

Volet : La forme et l'espace (Objets à trois dimensions et formes à deux dimensions)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE3 Construire et décrire des objets à trois dimensions.

[L, RP, V]

Indicateur de rendement

MFE3.1 Décrire un objet à trois dimensions donné en utilisant des termes ou des expressions tels que gros, petit, rond, comme une boîte ou comme une canette.

Liens avec les autres matières

Français
Volet de communication orale

Arts plastiques
RAS 2.1.1
créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Il est important de donner au jeune élève la possibilité d'étudier les objets à trois dimensions afin qu'il puisse décrire, analyser et comprendre le monde dans lequel il vit. Il a besoin de voir et de toucher, de construire et de démonter, de classer et d'identifier ses règles de tri, et d'expliquer ses observations aux autres élèves. Les premières années d'école devraient donner l'occasion de décrire en quoi des objets à trois dimensions sont semblables et en quoi ils sont différents. Les caractéristiques des objets à trois dimensions à étudier pourraient comprendre :

- des côtés plats
- des coins pointus
- qui roule, s'empile ou glisse
- qui ressemble à un ballon

Lorsqu'il décrit les caractéristiques des objets à trois dimensions, l'élève peut être exposé à la terminologie propre aux mathématiques comme carré, cercle, triangle et rectangle.

Montrer des objets sur un plateau avec lesquels l'élève pourra jouer à *Devine ce que je vois*. Donner des indices à propos de l'un des articles sur le plateau pour en décrire la forme et la taille. Par exemple, « Je vois quelque chose de rond. L'objet a la forme d'une boîte de conserve. L'objet a la même forme que ma tasse. » Une fois que l'élève a identifié l'article, discuter des indices donnés et comment ceux-ci l'ont aidé à trouver la réponse. On peut aussi jouer à *Devine ce que je vois* avec des objets se trouvant dans la classe et on peut aussi inclure facilement cette activité aux routines quotidiennes.

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Demander à l'élève de former une équipe pour jouer à un jeu de paravent. Après avoir placé un paravent comme un livre entre les deux élèves, l'un des coéquipiers choisit un objet à trois dimensions d'une collection et le cache de son côté du paravent. L'autre coéquipier tente d'identifier l'objet en posant des questions auxquelles on peut répondre par oui ou par non. Observer et noter si les questions incluent des termes descriptifs (p. ex. Tous les côtés sont-ils plats ? L'objet est-il rond ?). Par la suite, demander aux élèves de changer de rôle. Observer l'élève pendant qu'il joue et noter les termes descriptifs employés pour décrire les objets à trois dimensions.

  (MFE3.1)

- Observer et noter les réponses de l'élève pendant qu'il joue à une variation du jeu *L'un de ces objets est comme les autres*.

  Montrer deux objets comme une bille et un crayon, et demander :

  - Lequel de ces objets est semblable à une boîte de conserve ?

  Montrer une gomme à effacer et une pomme et demander :

  - Lequel de ces objets est semblable à une boîte ?

  Inclure d'autres questions comme :
  - Lequel est le plus gros ?
  - Peux-tu me dire lequel est le plus petit ?
  - Peux-tu trouver l'objet rond ?

  (MFE3.1)

- Placer un ensemble d'objets géométriques à trois dimensions (cône, cube, cylindre et sphère) sur une table. Créer une « Boîte à toucher » en plaçant une chaussette sans pied ou une jambière dans une ouverture créée sur le couvercle de la boîte. Cacher dans la boîte un objet correspondant à l'un des objets géométriques sur la table. Dire à l'élève qu'il y a un objet dans la « Boîte à toucher » possédant les mêmes caractéristiques que l'un des objets sur la table. Lui demander de mettre sa main dans la boîte et de toucher l'objet caché tout au fond. L'élève décrit la forme et la taille de l'objet, puis trouve l'objet géométrique à trois dimensions correspondant. Consigner la description que fait l'élève de l'objet caché en comparaison avec l'objet géométrique.

  (MFE3.1)

- Donner un sac à surprises à l'élève pour qu'il puisse ramener un objet à trois dimensions de la maison. Lorsque l'élève revient avec son sac, lui demander de se mettre en équipe et de poser des questions à son coéquipier pour tenter d'identifier l'article qui se trouve dans le sac. Observer l'élève interagir avec les autres élèves et noter les termes employés pour formuler les questions afin de déterminer les caractéristiques de l'objet. (MFE3.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathjématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Mise en situation, p. 13

Leçon 1 : p. 14-17

Petite astuce : p. 15

Banque d'activités

- *L'objet secret*, p. 17
- *L'objet caché,* p. 17
- *L'objet manquant*, p. 17

Grand livre : p. 30

Chenelière Mathématiques M

Disque audio

Plage 1 - *Les trois ours*

Volet : La forme et l'espace (la mesure)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE1 Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que :

- **la longueur (incluant la hauteur)**
- **la masse (poids)**
- **le volume (capacité).**

[C, L, R, RP, V]

Indicateurs de rendement

MFE1.1 Comparer la hauteur de deux objets donnés et expliquer la comparaison en employant les comparatifs plus court, plus haut ou presque la même hauteur

Liens avec les autres matières

Sciences

Caractéristiques des êtres vivants
RAS 202-2

- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Les plantes vues de près
RAS 100-1, RAS 200-1, RAS 201-2, RAS 203-1

- classifier des animaux dans des groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

MFE1.2 Comparer la longueur de deux objets donnés et expliquer la comparaison en employant les comparatifs plus court, plus long, ou presque la même longueur

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

La mesure nécessite d'identifier et de comparer des caractéristiques semblables. Par la mesure, l'élève doit comprendre qu'un même objet peut comporter plus d'une caractéristique mesurable. Il devra employer la terminologie propre à la mesure, incluant les termes suivants : le plus long, le plus court, le plus lourd, le plus léger, le plus, le moins ou le même que. Il est important qu'il explore la mesure en contexte tous les jours, à l'aide de comparaisons directes. Pour développer les habiletés en mesure de l'élève, il faut l'encourager à participer à diverses activités pratiques de mesure.

Les premières expériences en mesure des élèves de maternelle portent souvent sur la hauteur, puisque bon nombre d'entre eux possèdent une fiche de croissance à la maison. Il est important d'utiliser des comparaisons directes entre deux objets ou plus. On doit comparer la hauteur en mettant les objets au même niveau. Il se peut que l'élève ait besoin d'explication sur ce concept, afin qu'il comprenne que les deux objets doivent être mesurés à partir du même point de départ. Dans l'illustration ci-dessous, par exemple, la première paire de tours est placée au même niveau et on peut comparer leur hauteur. Cependant, les deux autres tours ne sont pas placées au même niveau et on ne peut pas en comparer la hauteur. Utiliser divers contextes pour appuyer ce concept, par exemple un train en gare, une fusée sur rampe de lancement ou un coureur à la ligne de départ.

Les premières expériences de l'élève en matière de mesure de la longueur nécessitent de comparer des objets et des articles familiers dans son environnement. La compréhension de la longueur se développe à l'aide d'activités de mesure en utilisant du matériel comme des cubes emboîtables, des crayons, des maillons, des trombones, des pailles en plastique, des crayons de cire, des tables, des ficelles, des rubans, des souliers de course, des pinceaux, des livres, des étagères, des babillards, et autres). Il est important de rappeler à l'élève d'établir un point de départ lorsqu'il mesure la longueur.

Résultat d'apprentissage général : Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes et indirectes.

Stratégies d'évaluation

Entrevue

- Montrer deux tours de hauteur différente et demander à l'élève :

  - Que peux-tu me dire à propos de ces deux tours ?

  Montrer plusieurs serpents en pâte à modeler de longueurs différentes et semblables et demander à l'élève d'en choisir deux. Demander ensuite :

  - Que peux-tu me dire à propos des serpents que tu as choisis ?

  Noter si l'élève utilise la terminologie propre aux mathématiques pour comparer la hauteur et la longueur.

  (MFE1.1)

Performance

- Demander à l'élève de trouver des objets dans la classe qui sont plus grands, plus petits ou de la même grandeur que lui ou que d'autres objets, par exemple, des crayons ou une tour de blocs. Demander à l'élève d'identifier quel objet est le plus grand ou le plus petit dans un ensemble d'objets, comme une botte de carottes, un paquet de crayons de cire ou des pailles. Observer comment l'élève compare la hauteur et noter les réponses.

  (MFE1.1)

Journal

- Fabriquer une illustration de grande taille représentant un personnage ou un objet saisonnier comme une citrouille, un bonhomme de neige, un épouvantail ou un père Noël. Afficher l'illustration en utilisant le plancher comme point de départ. Comparer la hauteur de chacun des élèves avec celle de l'illustration. Noter les différences de hauteur à l'aide d'un appareil photo numérique. L'élève peut utiliser la photographie ou dessiner dans son journal, puis noter une phrase indiquant s'il est plus grand, plus petit ou de la même hauteur que le personnage ou l'objet. Voici quelques exemples de phrases :

  Je suis plus grand que le bonhomme de neige.
  Je suis plus petit que le bonhomme de neige.

  (MFE1.1)

- Demander à l'élève de choisir trois objets dans la classe qui sont plus grands, plus petits et de la même hauteur que lui. Coller trois phrases à trous dans le journal de l'élève :

  Je suis plus grand que _____.
  Je suis plus petit que _____.
  Je suis de la même hauteur que _____.

  L'élève peut utiliser des mots ou des dessins pour représenter sa réponse. (MFE1.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathjématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Leçon 5, p. 30-32

Leçon 6 : p. 34-36

Banque d'activités

- *Le grand et le petit bonhomme de neige,* p. 33
- *Quel ours en peluche est le plus grand ?,*p. 33
- *De grandes fusées,* p. 33
- *Des régularités avec de grands et de petits objets,* p. 33
- *Les longueurs de chaussures,* p. 37
- *Pige une paille,* p. 37
- *Quel bras est le plus long?,* p. 37

Carrefour mathématiques

- *Exploration : Le jeu des comparaisons,* p. 10
- *Jeu créatif : Jouez dans un orchestre,* p. 10

Grand livre : p. 34 - 35

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Emergent, p. 74-77

Livret

- Qui est parti ?

Volet : La forme et l'espace (la mesure)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE1 (suite)

Indicateur de rendement

MFE1.1 Comparer la hauteur de deux objets donnés et expliquer la comparaison en employant les comparatifs plus court, plus haut ou presque la même hauteur

MFE1.2 (suite) Comparer la longueur de deux objets donnés et expliquer la comparaison en employant les comparatifs plus court, plus long, ou presque la même longueur.

Liens avec les autres matières

Sciences

Les animaux vus de près
RAS 202-2
Observer les choses autour de nous
RAS 202-2

- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Résultat d'apprentissage général : Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes et indirectes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Présenter à l'élève un cure-dent et une baguette de bois afin qu'il puisse identifier les deux objets et leur taille différente. Placer le cure-dent et la baguette dans un ensemble d'objets de tailles différentes (bâton de hockey, pinceau, clou, crayons, etc.) et demander à l'élève de choisir des objets pour répondre aux questions suivantes :
  - Quel objet est plus court qu'un cure-dent ?
  - Quel objet est plus long qu'un cure-dent ?
  - Quel objet est plus court qu'une baguette ?
  - Quel objet est plus long qu'une baguette ?
  - Peux-tu trouver deux objets qui sont de la même taille ?

(MFE1.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathjématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Leçon 5, p. 30-32

Leçon 6 : p. 34-36

Banque d'activités

- *Le grand et le petit bonhomme de neige,* p. 33
- *Quel ours en peluche est le plus grand ?,*p. 33
- *De grandes fusées,* p. 33
- *Des régularités avec de grands et de petits objets,* p. 33
- *Les longueurs de chaussures,* p. 37
- *Pige une paille,* p. 37
- *Quel bras est le plus long?,* p. 37

Carrefour mathématiques

- *Exploration : Le jeu des comparaisons,* p. 10
- *Jeu créatif : Jouez dans un orchestre,* p. 10

Grand livre : p. 34 - 35

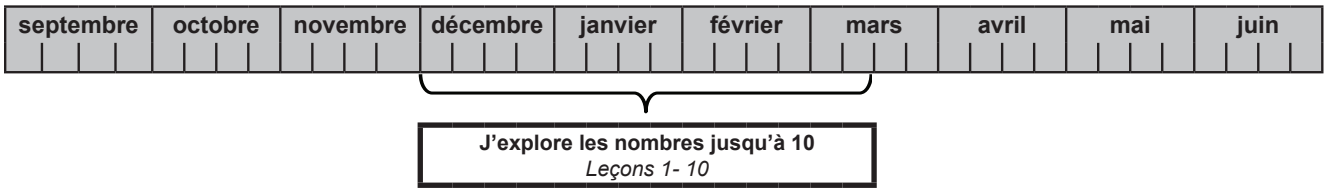
Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Emergent, p. 74-77

Livret

- Qui est parti?

Les nombres jusqu'à 10

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 2 : 70 %



J'explore les nombres jusqu'à 10
Leçons 1- 10

J'explore les régularités : deux éléments
Leçons 3, 4, et 5

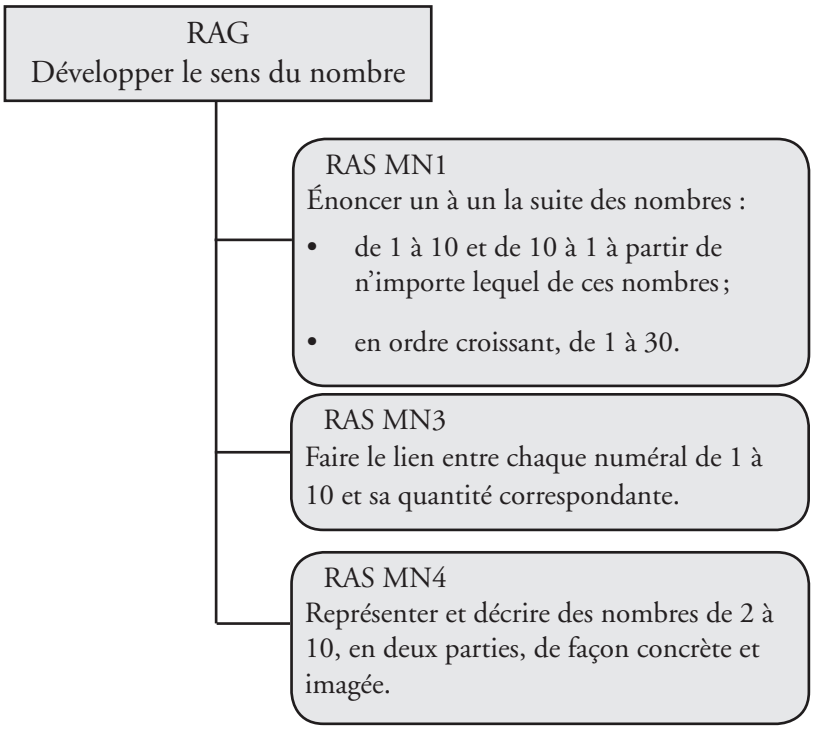
J'explore la géométrie (construire des objets à trois dimensions) et la mesure (la masse)
Leçons 3, 4, et 8

Aperçu de l'unité

Orientation et Contexte

Au cours de l'Étape 2, lorsque l'élève aura plus d'assurance avec les nombres de un à cinq, il pourra commencer à étudier les nombres de six à dix. L'élève aura moins de facilité à reconnaître les groupes de plus de cinq objets en un coup d'œil. Il sera essentiel de guider l'élève afin qu'il puisse faire des liens entre ses connaissances relatives aux nombres de un à cinq en rapport aux nombres plus grands. L'élève continuera de consolider son expérience en participant à des activités de décompostion et de regroupement afin qu'il puisse reconnaître qu'un nombre donné peut être représenté par deux nombres plus petits. Il devra créer des ensembles pour représenter les nombres jusqu'à dix et faire des comparaisons pour déterminer quel ensemble est plus grand ou plus petit.

Cadre des résultats d'apprentissage



Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : Le nombre	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MN1. Énoncer un à un la suite des nombres : • de 1 à 10 et de 10 à 1 en commençant par n'importe lequel de ces nombres ; • en ordre croissant, de 1 à 30. [C, L, V] MN3. Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante. [L, R, V] MN4. Représenter et décrire des nombres de 2 à 10 en deux parties, de façon concrète et imagée. [C, CE, L, R, V]	1N1. Énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en comptant : • un par un et par ordre croissant, entre deux nombres donnés ; • un par un et par ordre décroissant, entre deux nombres donnés ; • par sauts de 2 et par ordre croissant jusqu'à 20 à partir de 0 ; • par sauts de 5 et de 10 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0. [C, CE, L, V] 1N2. Reconnaître du premier coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 10 objets, points ou images et les nommer. [C, CE, L, V] 1N3. Démontrer une compréhension de la notion du comptage en : • montrant que tout ensemble a un « compte » unique ; • débutant le compte à partir d'un nombre connu ; • utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble. [C, CE, L, R, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN1 Énoncer un à un la suite des nombres :

- **de 1 à 10 et de 10 à 1 à partir de n'importe lequel de ces nombres ;**
- **en ordre croissant, de 1 à 30.**

[C, L, V]

Indicateurs de rendement :

MN1.1 Nommer le nombre qui vient après un nombre donné, de 0 à 9.

MN1.2 Nommer le nombre qui vient avant un nombre donné, de 2 à 10.

MN1.3 Compter à partir d'un nombre donné jusqu'à un autre nombre, compter en nombre croissant de 1 à 10, et à rebours de 10 à 1.

MN1.4 Réciter par cœur les nombres de 1 à 10.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Cette unité révise trois des résultats du module de départ, *J'explore les nombres*. De nombreuses stratégies suggérées dans le module de départ sur l'étude des nombres de un à cinq peuvent se trouver dans cette unité et s'appliquer aux nombres de six à dix.

L'élève de maternelle continue à développer sa compréhension des séquences de nombres durant les séances de jeu et les interactions quotidiennes au cours de l'année. En contexte de compte, les concepts d'avant et après sont présentés au début de l'année et pourraient nécessiter le recours à l'enseignement direct et au renforcement des compétences au fur et à mesure que les nombres augmentent.

Bien que compter de 1 à 30 soit l'un des résultats d'apprentissage pour la fin de l'année, l'objectif de l'Étape 2 est de savoir compter jusqu'à 20. Durant les routines quotidiennes, offrir la possibilité de réciter les nombres jusqu'à 30. Lorsque les élèves font la queue pour sortir de la classe, leur demander de réciter les nombres à partir du premier élève et les autres diront un nombre à tour de rôle en ordre croissant ou à rebours jusqu'à un nombre donné.

Continuer à poser des questions comme les suivantes pour encourager l'élève à compter lorsque cela s'applique.

- Combien y a-t-il de chaises dans la bibliothèque ?
- Combien y a-t-il de jetons dans le contenant ?
- Combien de pages ont été lues dans cette histoire ?
- Combien de lettres y a-t-il dans la boîte aux lettres ?

Voici quelques exemples d'activités d'enseignement :

- chanter ou réciter des chansons ou des comptines
- compter en effectuant des jeux de mains, en chantant ou en faisant de l'exercice
- compter en jouant à la corde à danser, en sautant, en faisant rebondir un ballon ou en faisant toute autre activité physique
- compter le nombre d'élèves dans chaque groupe lors des routines du matin

Inviter l'élève à apporter six à dix objets d'une collection pour un exposé mystère. Attribuer un nombre de six à dix à l'élève ou lui demander de choisir un nombre, pour déterminer la quantité d'objets qu'il devra apporter. Attribuer une journée spécifique à l'élève durant laquelle il devra apporter et présenter son ensemble d'objets représentant son nombre secret. L'ensemble d'articles devra être caché dans un sac ou une boîte. Les autres élèves peuvent poser des questions pour tenter de deviner combien d'articles forment l'ensemble.

L'élève effectuant l'exposé ne peut répondre que par oui ou non. Avant de faire cette activité, faire un remue-méninges avec l'élève pour préparer

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Placer dix chaises en rangée et demander à dix élèves de se tenir debout devant les chaises. Lorsque les élèves récitent la séquence de nombres, ceux-ci doivent s'asseoir à tour de rôle. Puis, nommer la suite de nombres à rebours de dix à un et inviter les élèves à se lever à tour de rôle. Modifier l'activité en comptant à partir d'un nombre jusqu'à un nombre donné, dans l'ordre de un à dix et à rebours de dix à un. Observer les élèves lorsqu'ils comptent en ordre croissant ou à rebours à tour de rôle.

  (MN1.1, MN1.2, MN1.3)

- Jouer à un jeu semblable à « Passer le sac de fèves » en commençant par le nombre un et en continuant à passer le sac de fèves en cercle jusqu'à ce que les élèves aient fini de compter jusqu'à 30. L'élève qui a le sac de fèves au nombre 30 commence le jeu à la prochaine ronde.

  (MN1.4)

Entrevue

- De manière individuelle, demander à l'élève de commencer à compter le plus loin possible à partir de un. Noter le nombre le plus élevé atteint par l'élève et noter la date.

  (MN1.4)

- Dire un nombre entre deux et dix et demander à l'élève (individuellement ou en petits groupes) de dire le nombre qui vient avant. Refaire cette activité en demandant à l'élève de dire un nombre entre zéro et neuf, puis lui demander de dire le nombre qui vient après. Consigner l'exactitude des réponses sur une liste de vérification.

  (MN1.1, MN1.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Leçon 12, p. 50-52

Feuille reproductible 3 : p. 68

Feuille reproductible 4 : p. 69

Grand livre : p. 47

Banque d'activités

- *Crée des figures,* p. 53
- *En ordre croissant et à rebours,* p. 53
- *Avant et après,* p. 53
- *Colorie les représentations de nombres.* 53

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- jeux et activités au sujetsur les nombres de 1 à 10

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN1 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN1.1 (suite) Nommer le nombre qui vient après un nombre donné, de un à neuf.

MN1.2 (suite) Nommer le nombre qui vient avant un nombre donné, de deux à dix.

MN1.3 (suite) Compter à partir d'un nombre donné jusqu'à un autre nombre, compter en nombre croissant de 1 à 10, et à rebours de 10 à 1.

MN1.4 (suite) Réciter par cœur les nombres de 1 à 10.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

une liste de questions à poser. Voici des exemples de questions :

Y a-t-il plus de quatre objets ? Le nombre d'objets est-il entre deux et sept?

Y en a-t-il moins que ce que Sam avait hier?

Est-ce que le nombre d'objets d'un ensemble vient après huit?

Lorsque les élèves auront deviné le nombre, on peut dévoiler la collection et compter les objets en ordre croissant et à rebours. Offrir de nombreuses occasions de lire des histoires pour enfants, de chanter et de réciter des comptines qui nécessitent de compter et de faire des jeux de mains. Toutes ces expériences orales offrent des occasions d'entendre des séquences de nombres et d'utiliser la terminologie propre aux mathématiques. Utiliser des disques numériques audio pour chanter des chansons et réciter des comptines. On peut réciter ou chanter la comptine *Dix moutons* en montrant les doigts de chaque main pour représenter le nombre d'animaux de la chanson.

Dix moutons

10 moutons

9 moineaux

8 marmottes

7 lapins

6 canards

5 fourmis

4 chats et

3 poussins

2 belettes et une souris

Une souris verte

www.tagtele.com/videos/voir/22497/

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Demander aux élèves de former un cercle et de compter à partir du nombre un. L'élève à droite continuera à compter jusqu'à ce que le dixième élève arrive au nombre dix (c.-à-d. 1, 2, 3. . .). Refaire cette activité à rebours et demander aux élèves de compter jusqu'à zéro (c.-à-d. 10, 9, 8, 7, 6, 5. . .). Le nombre du début ne devrait pas toujours être un. Il faut également envisager de compter jusqu'à dix en omettant certains des nombres de la série et demander aux élèves de nommer les nombres manquants lorsqu'ils les atteignent dans l'ordre séquentiel (c.-à-d. 1, 2, 3,..., 5, 6,..., ..., 9, 10). Observer les réponses des élèves lorsqu'ils comptent en ordre croissant ou à rebours à tour de rôle.

  (MN1.1, MN1.2, MN1.3)

Entrevue

- Rencontrer l'élève individuellement pour déterminer son niveau de compétence lorsqu'il récite une séquence de nombres. Ces questions peuvent englober :

  « Peux-tu réciter les nombres à partir de un ? » Si l'élève n'est pas en mesure de réciter la séquence de nombres, offrir un indice pour l'aider à commencer, p. ex. « Un, deux. . . » pour voir si l'élève peut continuer. On peut également employer un support visuel.

  « Peux-tu nommer le nombre qui vient avant huit ? Avant six ? »

  « Peux-tu compter jusqu'à dix à partir de six ? » Poser cette question lorsque l'élève comprend bien la séquence de nombres de zéro à dix.

  « À partir de dix, peux-tu compter à rebours jusqu'à un ? » Poser cette question lorsque l'élève est à l'aise de compter à rebours de dix à zéro.

  (MN1.1, MN1.2, MN1.3)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques, Livrets de lecture - Guide d'enseignement Série Émergent, p. 22-41

Chenelière Mathématiques (M)

Disque audio

Plage 14 - *On peut compter*

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M :

- compteurs double face (200)
- compteurs (2 couleurs) translucides (50)
- maillons mathématiques (200)
- domino en mousse format géant

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante.

[L, R, V]

Indicateur de rendement

MN3.1 Identifier le nombre d'objets dans un ensemble.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Il est important que l'élève continue de participer à des activités qui nécessitent l'utilisation de matériel de manipulation afin qu'il puisse faire le lien entre les nombres de six à dix et leurs quantités respectives. On devrait continuer à mettre l'accent sur le compte d'objets tangibles plutôt que de compter les images sur les feuilles reproductibles. L'utilisation de matériel comme des chaînons, des jetons, des blocs de mosaïque, des cubes emboîtables, des haricots, des bâtonnets de bois, par exemple, est essentielle. Des contenants dans lesquels se trouvent de petits jouets, des cubes, des voitures et des pâtes peuvent être disposés sur des assiettes, des plaques à pâtisserie, des cabarets ou dans des cerceaux pour présenter des ensembles d'une quantité donnée. L'élève continuera à passer par plusieurs étapes pendant qu'il apprend à compter visuellement un ensemble comprenant jusqu'à dix objets comme c'était le cas lorsqu'il a appris à travailler avec les nombres jusqu'à cinq. Au fur et à mesure que le nombre d'objets augmente jusqu'à dix, l'élève peut continuer à balayer l'ensemble du regard, toucher les objets pour suivre le compte, grouper les objets, ou peut reconnaître une quantité donnée en un coup d'œil selon la disposition de l'ensemble. Lorsque l'élève apprend la stratégie pour compter à partir d'un nombre pour les nombres jusqu'à dix, ces comportements pourraient se manifester en totalité ou en partie.

L'élève de maternelle aura toujours besoin d'occasions pertinentes de compter les objets d'un ensemble pour les nombres jusqu'à dix. Au cours de l'année, les nombres jusqu'à dix peuvent être facilement intégrés dans les routines quotidiennes comme c'était le cas à l'Étape 1 avec les nombres de un à cinq. Par exemple, demander à l'élève de compter le nombre d'élèves qui prennent l'autobus, le nombre de garçons ou de filles dans la classe, le nombre de crayons de cire dans une boîte, le nombre de crayons dans un étui, etc. Utiliser le plus d'occasions possible dans une journée pour compter. Renforcer ce concept de manière pertinente encourage l'élève à compter à l'aide de la correspondance biunivoque plutôt que seulement par cœur. Rappeler à l'élève que le point de départ et l'ordre du compte n'influencent pas la quantité, et que la disposition ou le type d'objet d'un ensemble n'influence pas le compte. Les occasions de compter les ensembles d'objets peuvent être explorées à l'aide de supports visuels tirés du grand livre électronique. Lorsque le support visuel est employé, demander à l'élève *Que vois-tu?*

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Entrevue

- Présenter un ensemble contenant six à dix objets manipulables à l'élève et lui demander de compter les objets dans l'ensemble. Demander « Combien y a-t-il d'objets dans l'ensemble ? » Observer et noter comment l'élève compte les ensembles.

(MN3.1)

- En se servant des supports visuels dans les *Livrets de lecture de Chenelière Mathématiques* qui représentent des ensembles contenant six à dix objets, demander à l'élève de compter et d'identifier le nombre d'articles dans des ensembles contenant jusqu'à dix objets.

(MN3.1)

- Utiliser des assiettes ou des cartes numériques représentant des nombres de six à dix et demander à l'élève de compter le nombre de points sur les assiettes ou les cartes au fur et à mesure qu'on les retourne. Consigner les réponses de l'élève sur une liste de vérification.

(MN3.1)

Performance

- Donner à l'élève une assiette en papier et des bandes de papier mouchoir (environ 3 cm x 30 cm). L'élève sélectionne six à dix bandes pour créer des nombres avec des jambes faites de papier mouchoir. Demander à l'élève de baptiser sa création en comptant les pattes collées sur l'assiette.

(MN3.1)

Journal

- Faire la lecture de livres pour enfants qui mettent l'accent sur les nombres jusqu'à dix pour créer des occasions d'écrire dans le journal.

(MN3.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenlière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Mise en situation, p. 15

Leçon 1 : p. 16- 17

Leçon 3 : p. 22-23

Leçon 5 : p. 28 - 29

Leçon 7 : p. 34-35

Leçon 9 : p. 40 - 41

Grand livre : p. 39

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 22-41

Livrets

- Le nombre six
- Le nombre sept
- Le nombre huit
- Le nombre neuf
- Le nombre dix

Ressources suggérées

Littérature jeunesse

- *Une souris grise* par Katherine Burton
- *Les chiffres par* Roger Paré

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 (suite)

Indicateur de rendement

MN3.1 (suite) Identifier le nombre d'objets dans un ensemble.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Continuer à utiliser des comptines pour agrémenter les expériences de communication orale de lecture et de calcul de l'élève. Chanter la chanson *Six canetons* et choisir sept élèves pour jouer le rôle de Maman canard et ses six canetons. Attribuer un nombre de un à six à chacun des canetons en donnant aux élèves un macaron ou un collier portant le nombre. Pendant que l'on chante la chanson, les canetons s'éloignent ou se rapprochent du groupe.

Six canetons

6 canetons sont partis un jour
Dans le pré pour faire un tour

Maman canne crie couin, couin, couin

Mais seulement 5 reviennent au loin

5 - canetons...

4 - canetons...

3 - canetons...

2 - canetons...

1 - canetons...

Plus aucun caneton ne revient au loin

Triste, maman canne est partie un jour dans le pré

Maman canne crie couin, couin, couin

Tous les 6 canetons reviennent au loin.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Créer un ensemble de dix canards à l'aide de canards en plastique ou d'illustrations. Demander à l'élève de compter le nombre de canards dans l'ensemble. Après avoir compté l'ensemble, utiliser un paravent pour retirer certains canards secrètement. Demander à l'élève de compter le nouvel ensemble. Observer comment l'élève compte l'ensemble et prendre des notes.

(MN3.1)

Entrevue

- Après avoir montré à l'élève le poème *Un canapé pour 10 souris*, recouvrir les nombres se trouvant dans les illustrations du *Grand livre* de papillons adhésifs et demander à l'élève de compter le nombre de souris dans chacun des dix ensembles. Noter les réponses de l'élève pour les ensembles allant jusqu'à dix articles sur une liste de vérification. La version électronique du *Grand livre* peut aussi être employée pour afficher les ensembles.

(MN3.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M
Disque audio

Plage 12 - *Six canetons*

Plage 13 - *Un canapé pour dix souris*

Grand livre : p. 44

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 (suite)

Indicateur de rendement :

MN3.2 Reconnaître et nommer les numéraux 1 à 10.

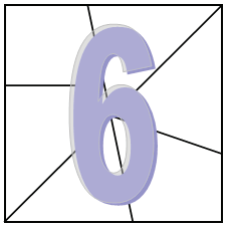
MN3.3 Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Donner à l'élève des magazines, des catalogues, des dépliants, des formes en mousse, des plumes, etc., et lui demander de trouver, de découper et d'assembler des ensembles de six à dix objets et de les coller dans son journal sous le nombre correspondant.

Lorsque l'élève sera à l'aise avec le fait de faire un « Tope - là! » avec une main (5 doigts) durant l'étude des nombres de un à cinq, lui demander de faire un « Tope - là! » avec (dix doigts), soit taper avec ses deux mains. Faire un remue-méninges pour trouver d'autres manières d'utiliser les deux mains pour faire des « Tope - là! » avec six, sept, huit, neuf doigts. Au cours de la journée, refaire l'activité pour que l'élève puisse passer d'une activité à une autre. On peut mettre l'accent sur divers nombres selon le moment.

Préparer un casse-tête de nombres de six à dix et créer le même nombre de morceaux que le nombre se trouvant sur le casse-tête. Par exemple, le casse-tête illustré est coupé en six morceaux et comporte le nombre six. L'élève rassemble les morceaux du casse-tête pour former le nombre et le colle sur une feuille de carton de bricolage. L'élève peut décorer son casse-tête à l'aide de haricots, de boutons, de plumes, etc. pour créer un ensemble d'objets correspondant au nombre inscrit sur le casse-tête. On peut aussi écrire le nombre dans l'espace libre de chaque morceau de casse-tête.



Dans l'un des centres, disposer des jetons en forme de poisson et cinq contenants représentant un bocal. Les bocaux doivent être identifiés à l'aide d'un nombre de six à dix. L'élève doit remplir le bocal avec le bon nombre de poissons.

Durant la routine quotidienne, demander à l'élève de montrer le nombre de doigts représentant un nombre donné. L'élève pourrait utiliser des cubes emboîtables, qu'il pourra placer au bout des doigts d'une ou deux mains. Montrer une carte de nombre ou nommer un nombre, puis demander à l'élève de montrer le nombre de doigts correspondant. Discuter les différentes manières employées par les élèves pour représenter un nombre.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Présenter à l'élève des cartes de nombres (six à dix) au hasard. Demander à l'élève de nommer le nombre sur la carte, une carte à la fois. Noter les réponses de l'élève à l'aide d'une liste de vérification.

  (MN3.2)

- Sélectionner des cartes de nombres (six à dix) au hasard et demander à l'élève de placer le bon nombre de cubes emboîtables sur chaque carte correspondante. Demander à l'élève :

  Peux-tu former un ensemble avec le nombre de jetons indiqué sur cette carte ?

  Observer et noter comment l'élève forme les ensembles correspondants.

  (MN3.3)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4

Banque d'activités :

- *La file des nombres* et *Des points et des doigts*, p. 21
- *Compte les tintements* et *Qu'est-ce qui vient après ?*, p. 27
- *8 debout !*, p. 33
- *Les pièces d'or* p. 33
- *Les commandes mélangées*, p. 39
- *Un chouette 9*, p. 39
- *Les doigts en l'air !*, p. 45
- *L'étang aux poissons*, p. 45

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 (suite)

Indicateur de rendement :

MN3.4 Écrire les numéraux 1 à 10 pour représenter un nombre d'objets dans un ensemble donné.

MN3.5 Apparier des numéraux à leurs représentations visuelles données.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève devrait continuer à pratiquer l'écriture des nombres de un à cinq. Au fur et à mesure que l'on présente les nombres de six à dix, l'élève devrait les noter et se pratiquer à l'aide d'activités pertinentes.

L'enseignant pourrait lire l'histoire *10, 9, 8 dinosaures* de Donald Crews ou tout autre titre similaire. Dans un des centres, mettre des marqueurs à bingo, des timbres ou des autocollants, ainsi qu'une feuille d'activités à la disposition de l'élève afin qu'il puisse reconnaître les nombres jusqu'à dix et créer les ensembles correspondants. On doit aussi ajouter une colonne supplémentaire pour écrire le numéral représentant la quantité d'articles d'un ensemble.

Compte jusqu'à 10	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Durant la routine quotidienne, projeter des ensembles de six à dix jetons à l'aide du rétroprojecteur et demander à l'élève d'écrire le nombre représentant l'ensemble sur son tableau blanc.

En utilisant des objets naturels et un espace défini comme une feuille de papier de bricolage ou un cabaret, l'élève doit expérimenter avec des objets comme des plumes, des boutons, des bouchons de liège, des bouchons de marqueurs, etc. pour former des nombres. Puisque ces objets ne sont pas collés sur la surface, on peut prendre une photographie numérique et l'afficher dans le centre des mathématiques sur le tableau des nombres.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

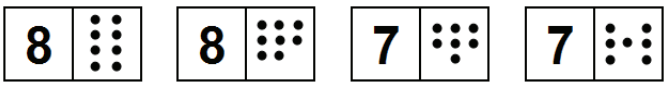
- On peut évaluer les routines quotidiennes dans un grand groupe. Après avoir projeté les ensembles de six à dix jetons à l'aide du rétroprojecteur, demander à l'élève d'écrire le nombre sur son tableau blanc pour représenter l'ensemble de jetons. L'élève doit attendre pour montrer son tableau blanc et le faire au signal *Flash!* Noter les observations sur une liste de vérification après chaque ronde.

(MN3.4)

- Intégrer des activités de formation des nombres en mouvement dans le gymnase. Par exemple, demander à cinq élèves d'utiliser leur corps pour former le nombre neuf.

(MN3.4)

- Observer les élèves en équipes de deux pendant qu'ils jouent à un jeu de mémoire avec des cartes numériques et des cartes à points. Regarder comment ils déterminent si les cartes choisies correspondent et noter les observations.



(MN3.5)

Entrevue

- Piger une carte de nombre comportant un nombre de six à dix et demander à l'élève de construire une tour à l'aide de cubes emboîtables. Demander à l'élève :
  - Combien de cubes as-tu employés pour construire ta tour?
  - Peux-tu écrire le nombre?
  - Quel nombre est écrit sur cette carte?

(MN3.1, MN3.2, MN3.3, MN3.4)

Journal

- Placer des ensembles de six à dix jetons sur le rétroprojecteur et demander « Combien y a-t-il de jetons dans cet ensemble? » Demander à l'élève de compter l'ensemble. Par la suite, demander à l'élève de représenter le nombre d'objets de l'ensemble dans son journal et d'écrire le nombre correspondant pour identifier le nombre de jetons de l'ensemble.

(MN3.1, MN3.2, MN3.3, MN3.4)

- Observer l'élève pendant qu'il forme des ensembles à l'aide de six à dix petits autocollants ou timbres. Noter comment l'élève fait correspondre les ensembles aux nombres inscrits dans son journal.

(MN3.5)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière MathÉmatiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Carrefour mathématiques : p. 12-13

- *Artisanat : Dessin de nombres*
- *Construction : La ville des nombres*
- *Exploration: Les jetons de la nature*
- *Jeu créatif : Le théâtre de marionnettes*
- *Littératie : Le livre des nombres*
- *Sable et eau : Les nombres de sable*

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation Maternelle

- compteurs (2 couleurs) translucides (50)

Ressource suggérée

Littérature jeunesse

10, 9, 8 dinosaures, Nicolas Oldland, Scholastic, 2015
ISBN - 978 1443120425

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 (suite)

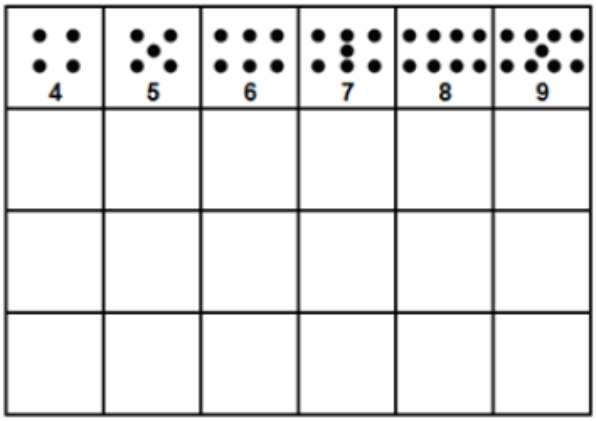
Indicateur de rendement :

MN3.4 (suite) Écrire les numéraux 1 à 10 pour représenter un nombre d'objets dans un ensemble donné.

MN3.5 (suite) Apparier des numéraux à leurs représentations visuelles données.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Dans le centre de blocs, l'élève pourrait travailler en équipe de deux pour construire une tour en utilisant des cubes emboîtables, un plateau de jeu et un cube numéroté (de quatre à neuf). L'élève lance le cube numéroté et construit une tour en se servant du nombre de cubes indiqué sur le dé. Il place ensuite sa tour sur le plateau de jeu dans la colonne correspondant au nombre de cubes emboîtables utilisé pour la construire. Son coéquipier lance ensuite le dé et continue de construire. Les élèves continuent à lancer le dé et à construire des tours jusqu'à ce qu'une colonne soit remplie au complet. La taille du plateau de jeu peut changer si on ajoute des rangées supplémentaires.



Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière MathÉmatiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Carrefour mathématiques : p. 12-13

- *Artisanat : Dessin de nombres*
- *Construction : La ville des nombres*
- *Exploration: Les jetons de la nature*
- *Jeu créatif : Le théâtre de marionnettes*
- *Littératie : Le livre des nombres*
- *Sable et eau : Les nombres de sable*

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation Maternelle

- compteurs (2 couleurs) translucides (50)

Ressource suggérée

Littérature jeunesse

10, 9, 8 dinosaures, Nicolas Oldland, Scholastic, 2015
ISBN - 978 1443120425

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 (suite)

Indicateur de rendement

MN3.6 Compter le nombre d'objets dans un ensemble et reconnaître que, lorsque les objets sont réarrangés, le compte initial demeure le même (conservation du nombre).

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève a déjà étudié la conservation du nombre jusqu'à cinq. Une activité semblable à celle effectuée avec des nombres plus petits peut être modifiée pour utiliser des ensembles de six à dix.

Choisir six à dix élèves et leur demander de se tenir debout en ligne, devant la classe. Demander aux élèves qui sont restés assis de compter le nombre d'élèves qui sont debout. Demander aux élèves de changer de place. Demander à un volontaire de compter le nombre d'élèves qui sont debout. Demander « Combien y en a-t-il maintenant ? » Refaire cette activité en demandant aux élèves de s'éloigner, de se rapprocher, de regarder dans des directions différentes, de se disperser dans la classe et de se tenir près les uns des autres. Ces dispositions devraient être créées sans ajouter ou enlever d'élèves. Demander encore « Combien y en a-t-il maintenant ? Comment le sais-tu ? Est-ce qu'un élève s'est ajouté à la file ou en est parti ? » Une activité complémentaire devrait être effectuée au gymnase pour permettre de bouger davantage. Si l'élève comprend le concept de conservation du nombre à l'aide des activités précédentes, il sera également en mesure d'appliquer le tout aux ensembles de plus grande taille.

Durant la routine quotidienne, inclure une activité de conservation du nombre à l'aide du tableau blanc de la classe et des aimants. Demander à l'élève de disposer six à dix aimants et de compter les éléments de l'ensemble à voix haute avec les autres élèves. Inviter un autre élève à changer la disposition des aimants sans en changer le nombre, puis demander « Combien y en a-t-il maintenant ?, Comment le sais-tu ?, A-t-on ajouté ou enlevé des aimants sur le tableau ? »

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- Distribuer des illustrations à deux faces avec un visage souriant et un visage triste collées sur des bâtonnets de bois pour que l'élève puisse répondre à des questions par oui ou par non. Sur un rétroprojecteur, afficher un ensemble de six à dix cubes emboîtables en les disposant de manières différentes. Demander à l'élève de compter le premier ensemble. Par la suite, utiliser le même nombre de cubes emboîtables et les disposer différemment. Demander si l'ensemble comprend le même nombre de cubes. L'élève devra répondre par un visage souriant si la réponse est oui, et un visage triste si la réponse est non. Mettre l'accent sur l'importance de regarder l'enseignant changer la disposition des cubes. Observer comment l'élève répond et noter s'il doit compter les cubes de nouveau pour donner sa réponse sans faire preuve de la conservation du nombre.

  (MN3.6)

- Disposer un ensemble de six à dix objets sur une surface. Par exemple, placer dix pinces à linge sur un cintre en plastique. Par la suite, espacer les pinces à linge de manière différente et demander à l'élève « Combien y a-t-il de pinces à linge maintenant? » Si l'élève compte les pinces à linge de nouveau, il ne démontre pas la conservation du nombre. Si l'élève donne la bonne réponse, demander « Comment le sais-tu? » Il pourrait dire « Je vous ai vu les bouger » ou « Vous n'en avez pas ajouté, il y en a encore dix. » Refaire l'activité en modifiant encore la disposition des pinces à linge.

  (MN3.6)

- Donner six à dix guimauves miniatures à l'élève afin qu'il puisse les disposer sur des bâtonnets à brochettes. Lui demander de comparer sa disposition avec d'autres dispositions nécessitant le même nombre de guimauves.

  (MN3.6)

Ressources/Notes

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation
Maternelle

- compteurs (2 couleurs) translucides (50)

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN4 Représenter et décrire des nombres de 2 à 10, en deux parties, de façon concrète et imagée.

[C, CE, L, R, V]

Indicateurs de rendement :

MN4.1 Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

MN4.2 Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant des images et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève se familiarise avec la représentation des nombres en deux parties depuis qu'il travaille avec les nombres de un à cinq. Il continuera à développer son sens du nombre avec les nombres de six à dix. Diviser un ensemble d'objets aide l'élève à déterminer une plus grande quantité sans avoir à compter tous les objets.

À l'aide d'un cintre et de six à dix pinces à linge, afficher un nombre donné de pinces. Demander à l'élève de montrer une combinaison pour le nombre en question en divisant les pinces à linge en deux groupes. Inviter l'élève à trouver le plus de combinaisons possible pour les nombres sélectionnés entre six et dix.

En équipe de deux, l'élève pourrait construire des trains en cubes emboîtables à l'aide de dix cubes de deux couleurs différentes. Utiliser un ensemble de neuf cartes numériques et neuf cubes emboîtables de couleur différente pour chaque coéquipier. Le premier élève pige une carte pour déterminer le nombre de cubes à utiliser pour construire la première partie du train. Le deuxième élève ajoute des cubes d'une couleur différente pour construire un train de dix cubes. L'élève doit continuer à construire des trains et alterner avec son coéquipier jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

Après avoir présenté à l'élève les relations de décomposition et de regroupement à l'aide d'objets, celui-ci devrait pouvoir représenter une décomposition des nombres. Réciter la comptine *Un canapé pour 10 souris*. Pour représenter dix personnes sur un canapé, utiliser une couverture pour définir un espace sur le sol. Demander à dix élèves de s'asseoir en rangée sur la couverture. À chaque vers de la comptine, l'élève au début de la rangée doit se retirer de la couverture et se rendre à l'espace désigné. Le reste du groupe doit montrer le nombre d'élèves restants sur la couverture et combien sont partis avec les doigts, après chaque vers. Lorsque l'élève connaît bien la comptine, commencer à le réciter à partir d'un nombre différent.

Un canapé pour 10 souris

10 souris sur le canapé « C'est bien trop ! »

« Poussez-vous, poussez-vous ! »

Elles se poussent, et une souris tombe

9 souris sur le.....

Continuer jusqu'à deux.

Une souris sur le canapé

« Ah ! Maintenant, je peux lire mon livre ! »

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Performance

- L'élève construit des trains à l'aide de six à dix cubes emboîtables de même couleur. En cercle, les élèves de la classe cachent leur train derrière eux. Au compte de trois, dire *Brisez-le!* Tous les élèves doivent briser leur train en deux morceaux. Chaque élève doit montrer les deux parties du train et les décrire en disant :

  Mon train de six est quatre et deux.

  Mon train de huit est cinq et trois.

  Mon train de dix est six et quatre.

  Mon train de neuf est sept et deux.

  (MN4.1)

- Donner à l'élève des blocs-formes de deux formes différentes. Lui demander de choisir six à dix blocs et de construire une forme à l'aide d'une combinaison de nombres entre six et dix. Montrer la forme sur une carte et demander à l'élève de noter les combinaisons.

  (MN4.1)

- Donner à l'élève six à dix jetons de deux couleurs. Lui demander de secouer les jetons, de les lancer sur une surface et de compter le nombre de jetons de chaque couleur en décrivant le nombre. Par exemple « Mon sept contient quatre et trois. »

  (MN4.1)

- À l'aide de cartes de décomposition et de regroupement et de jetons, l'élève doit former des ensembles de six à dix objets en plaçant les jetons sur les sections « tout » et « partie » de la carte. Demander à l'élève de diviser les jetons en deux parties. Lui demander de décrire son nombre : p. ex. « Mon six contient trois et trois. » « Mon huit contient six et deux. » « Mon sept contient quatre et trois. » « Mon dix contient huit et deux. » « Mon neuf contient trois et six. »

Le tout	
partie	partie

(MN4.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée
Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4

Leçon 2 : p 18-20

Leçon 4 : p. 24-26

Leçon 6 : p. 30-32

Leçon 8 : p. 36-39

Leçon 10 : p. 42-44

Grand livre : p. 44

Chenelière Mathématiques M Disque audio

Plage 13 - *Un canapé pour dix souris*

Ressources suggérées
Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- cartes de décomposition et de regroupement

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN4 (suite)

Indicateurs de rendement :

MN4.1 (suite) Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

MN4.2 (suite) Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant des images et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

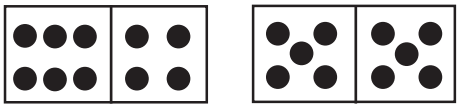
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Il faut continuer à encourager l'élève à créer ses propres représentations d'idées mathématiques pour les nombres de un à dix. L'écriture dans le journal est une occasion pour l'élève de représenter les nombres en deux parties à l'aide d'illustrations, de timbres, d'autocollants, et de marqueurs à bingo, par exemple.

Lorsqu'il représente des idées mathématiques, l'élève en trouve le sens et raffine son raisonnement. Les représentations peuvent nécessiter de jouer une histoire, dessiner, peindre ou utiliser du matériel de manipulation. L'élève peut commencer à utiliser des nombres et des mots dans ses représentations. Les occasions de générer de nombreuses représentations sont essentielles pour l'élève afin qu'il puisse développer une plus grande compréhension des concepts mathématiques.

Donner des occasions à l'élève de représenter les nombres à l'aide de cartes à deux parties. Dessiner cinq cartes en deux parties sur une grande feuille de papier. À l'aide de deux marqueurs de bingo de couleurs différentes, demander à l'élève de créer cinq combinaisons différentes pour représenter le nombre dix sur sa carte.

Donner à l'élève des modèles de domino et des marqueurs à bingo. Il devra créer des dominos pour représenter le nombre dix et présenter son domino en nommant les points de chaque partie.



Créer des centres à l'aide de suggestions provenant de la banque d'activités pour offrir à l'élève l'occasion de travailler en équipe de deux.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre

Stratégies d'évaluation

Journal

- À l'aide de chaînons de deux couleurs, l'élève doit créer des chaînes composées de six à dix chaînons. L'élève doit dessiner et colorer sa chaîne dans son journal et noter la combinaison de nombres. Par la suite, lui demander de nommer et de dessiner le plus de combinaisons possible.

(MN4.1, MN4.2)

Performance

- Observer l'élève travailler en équipe de deux. Donner à chaque élève un dé et une carte de nombre. Chaque élève sélectionne une carte de nombre et lance le dé en même temps. Si les points du dé représentent le nombre sur l'une des cartes, les deux élèves doivent dessiner la combinaison et noter le nombre de chaque partie.

(MN4.1, MN4.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Banque d'activités :

- *Le moule à muffins mystère*, p. 21
- *Les dés bâtonnets*, p. 21
- *Retourne les 7 jetons*, p. 27
- *7 trains*, p. 27
- *Le sac aux jetons*, p. 33
- *Construis une tour*, p. 33
- *9 points, s'il vous plaît*, p. 39
- *9 renversé*, p. 39
- *Y a-t-il assez de place?*, p. 45
- *Les façons de former 10*, p. 45

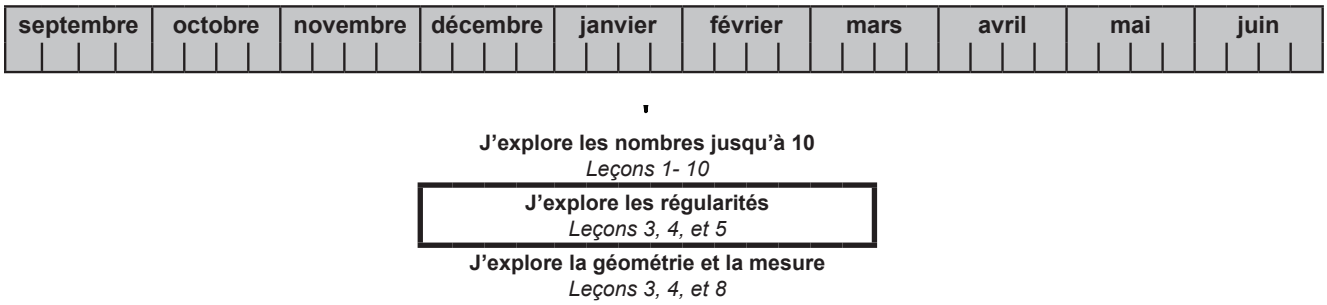
Chenelière Mathétiques M

Disque audio

Plage 13 - *Un canapé pour 10 souris*

L'étude des régularités : Deux éléments

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 2 : 15 %



Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

À la maternelle, on présente aux élèves des régularités contenant deux ou trois éléments. Les élèves verbalisent et mentionnent les règles pour mieux comprendre la prévisibilité d'une régularité. À mesure que les élèves sauront mieux travailler avec les régularités, ils vont commencer à comprendre qu'il y a des régularités tout autour de nous et qu'on peut s'en servir pour résoudre divers problèmes de la vie de tous les jours. En première année, l'élève continuera à travailler les régularités à motifs répétés et approfondira ses connaissances pour ajouter les régularités à quatre éléments. D'ici à la fin de la deuxième étape, l'élève de maternelle sera en mesure d'identifier, de reproduire, de prolonger et de créer des régularités à deux éléments. Les régularités à trois éléments seront principalement abordées durant la troisième étape.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

RAS MRR1
Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en :

- identifiant
- reproduisant
- prolongeant
- créant

des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : Les régularités et les relations (les régularités)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MRR1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en : • identifiant • reproduisant • prolongeant • créant des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions. [C, L, RP, V]	1RR1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (de deux à quatre éléments) en : • décrivant • reproduisant • prolongeant • créant des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions. [C, R, RP, V] 1RR2. Convertir des régularités répétitives d'un mode de représentation à un autre. [C, L, R, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L' élève devra :

MRR1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en :

- **identifiant**
- **reproduisant**
- **prolongeant**
- **créant**

des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions.

[C, L, RP, V]

Indicateur de rendement :

MRR1. Différencier des régularités répétitives et des suites non répétitives dans un ensemble donné en indiquant la partie qui se répète.

Liens avec les autres matières

Musique

Le rythme et la mesure

1. écouter, présenter et créer
   - pulsations régulières
   - rythmes
   - chansons de marche

Français

Volet de communication orale

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève devra être exposé aux régularités pendant toute l'année dans le programme de mathématiques. Au début de la deuxième étape, l'élève aura acquis de l'expérience en matière de tri et de classement de divers types de matériel de manipulation. Continuer à développer cette expérience améliorera la compréhension de l'élève sur les régularités présentes dans son milieu. Donner à l'élève l'occasion de décrire les régularités oralement, ce qui lui permet d'interpréter les régularités qu'il voit et de consolider sa compréhension de cette notion. Cela donne aussi à l'élève l'occasion d'apprendre de ses camarades.

L'élève développe une compréhension accrue des régularités au fur et à mesure qu'il crée et prolonge des régularités durant les activités en petits groupes ou en équipes de deux. Durant la deuxième étape, on doit mettre l'accent sur les régularités à deux éléments. On peut créer des régularités à deux éléments à l'aide de cubes emboîtables de deux couleurs différentes séparés en deux groupes. Offrir l'occasion à l'élève d'utiliser des cubes emboîtables colorés pour créer une régularité à deux éléments.

Une régularité est la prolongation d'une suite répétitive au-delà de ce que l'élève est en mesure de voir. L'élève a besoin de nombreuses occasions de prédire la prolongation de la suite pour une régularité donnée. La partie la plus courte qui se répète constitue le noyau de toute régularité répétitive. Par exemple, le motif AB rouge, bleu, rouge, bleu, rouge, bleu... a un noyau constitué de deux éléments différents. Il est important de répéter le noyau d'une régularité répétitive au moins trois fois avant de demander aux élèves de décrire, de reproduire ou de prolonger une régularité. Il est à noter que la couleur ne doit pas être le seul élément important lors de l'enseignement des régularités. Des régularités à deux éléments constituées d'objets de tailles, de formes ou de textures différentes devraient également être démontrées. Voici plusieurs suggestions de matériel de manipulation pour créer des régularités :

- Cubes emboîtables
- Timbres de caoutchouc et rouleaux de papier
- Autocollants
- Blocs-formes
- Collections (chacune doit compter entre 60 et 100 petits objets de même type, comme des étiquettes de sac de pain, des bouchons de marqueurs, des boutons, des coquillages, etc.)
- Jetons double-face

Il est essentiel de noter que l'élève a besoin d'expériences variées dirigées par l'enseignant ou effectuées de manière indépendante. Les activités dirigées par l'enseignant doivent encourager l'élève à analyser des régularités variées.

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Montrer deux tours faites de cubes emboîtables. L'une des tours comporte une régularité répétitive à deux éléments et l'autre n'en a pas. L'élève devra choisir la tour comportant une régularité et identifier la partie de la régularité qui se répète. Consigner les observations à l'aide d'une liste de vérification ou d'une feuille de notes.

  (MRR1.1)

- Former un cercle ou une ligne et commencer une régularité composée de personnes en demandant aux élèves d'effectuer des actions comme : *mains dans les airs, mains vers le bas, mains dans les airs, etc*. Sélectionner un élève avant de commencer la régularité et lui demander de se tourner dos au groupe jusqu'à ce que la régularité soit formée. S'assurer d'inclure des suites non répétitives comme : *debout, assis, debout, mains dans les airs, à genou, etc*. Par la régularité, demander à l'élève :

  - Est-ce que tu vois une régularité ?
  - Quelle est la section répétitive de la régularité ?

  Discuter des réponses avec l'élève. Utiliser une liste de vérification pour consigner les observations.

  (MRR1.1)

Entrevue

- L'enseignant présente deux suites d'objets manipulables à l'élève. Ce dernier fera la distinction entre une régularité ou une régularité au hasard. Par exemple, créer le motif de bloc rouge, bleu, rouge, bleu, etc., et la suite au hasard rouge, vert, orange, mauve, rouge, jaune. Demander à l'élève :

  - Laquelle des suites est une régularité ?
  - Comment le sais-tu ?
  - Utiliser une liste de vérification pour consigner les observations.

  L'enseignant démontrera une régularité d'actions à deux éléments comme suit :

  - *assis, debout, assis, debout.*
  - *claquer des doigts, taper des mains, claquer des doigts, taper des mains.*

  Demander à l'élève de montrer ou de nommer la partie répétitive de la régularité. (MRR1.1)

Ressources/Notes

Ressource autorisée
Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement
Module 1 :
Leçon 3, p. 20-22

Banque d'activités
- *Reproduis la régularité*, p. 23
- *S'agit-il d'une régularité?*, p. 23
- *Je vois*, p. 23
- *Des régularités sur papier*, p. 23

Note :

Même si la leçon 3 de la ressource autorisée traite des régularités à deux éléments et à trois éléments, l'accent de cette leçon devrait porter sur la régularité à deux éléments à l'Étape 2. Cette leçon devra être revue à l'Étape 3 et à ce moment l'accent portera sur la régularité à trois éléments.

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L' élève devra :
MRR1 (suite)

Indicateurs de rendement :

MRR1.1(suite) Différencier des régularités répétitives et des suites non répétitives dans un ensemble donné en indiquant la partie qui se répète.

MRR1.2 Reproduire une régularité répétitive donnée, par exemple, d'actions, de sons, de couleurs, de tailles, de formes ou d'orientations et décrire cette régularité.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Les activités indépendantes donnent à l'élève l'occasion d'explorer, de reproduire, de prolonger et de créer des régularités appropriées à son degré de compréhension.
L'élève de maternelle devra décrire, reproduire, prolonger et créer des régularités à l'aide d'actions, de rythmes, de sons, de formes, de caractéristiques, de tailles et de nombres. Voici quelques exemples de régularités :

- Régularité d'actions : assis, debout, assis, debout, assis, debout...
- Régularité rythmique ou sonore : taper les mains, claquer les doigts, taper les mains, claquer les doigts, taper les mains, claquer les doigts…
- Régularité de couleurs : rouge, jaune, rouge, jaune, rouge, jaune...
- Régularité de formes : cercle, carré, cercle, carré, cercle, carré...
- Régularité de caractéristiques, p.ex., à l'aide de boutons : quatre trous, deux trous, quatre trous, deux trous…
- Régularité de tailles : long, court, long, court, long, court...
- Régularité de nombres : 1, 2, 1, 2, 1, 2...

Les premières expériences de l'élève en matière de répétition d'une régularité seront basées sur la modélisation d'une régularité par l'enseignant à l'aide de matériel de manipulation, afin que l'élève puisse copier la régularité.

Il est nécessaire que l'élève ait la possibilité de recopier une régularité. Durant les routines quotidiennes, demander à l'assistant du jour de copier une régularité donnée et de la partager avec tousles élèves.
On peut donner à l'élève une carte de tâche montrant diverses régularités, ainsi que du matériel pour le recopier. L'enseignant devrait aussi modéliser la manière d'interpréter les régularités indiquées sur les cartes de tâches avant que l'élève travaille de manière indépendante.
Les régularités rythmiques sont l'une des manières les plus faciles et les plus efficaces d'étudier le concept de régularités. L'utilisation continue des régularités rythmiques doit faire partie du programme de mathématiques, en mélangeant les régularités simples et plus complexes. Commencer une régularité rythmique comme suit : taper des pieds, taper des mains, taper des pieds, taper des mains, taper des pieds, taper des mains... Demander à l'élève de faire de même lorsqu'il est à l'aise de reproduire la régularité. Continuer la régularité jusqu'à ce que tous les élèves de la classe fassent de même. On peut ralentir le rythme d'une régularité jusqu'à ce que tous les élèves aient commencé. Par la régularité, on peut revenir au tempo d'origine pour jouer la régularité adéquatement.
Projeter les paroles de la chanson *De la tête aux pieds* et parler des illustrations d'actions qui l'accompagnent. Inviter l'élève à chanter la chanson et à faire les actions. Après chaque phrase, demander à l'élève :

- Comment sais-tu qu'il s'agit d'une régularité ?
- Quelles actions se répètent ?
- Comment peux-tu entendre des régularités dans les paroles ?

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Modéliser une régularité comme la régularité rythmique ci-dessous :
  - *Taper du pied, claquer des doigts, taper du pied, claquer des doigts, tapoer du pied, claquer des doigts...*
  - *Taper sur la tête, hausser les épaules, taper sur la tête, hausser les épaules, taper sur la tête, hausser les épaules...*

  Demander à l'élève de décrire la régularité et de la prolonger.

  Consigner les observations en prenant des notes.

  (MRR1.2)

- Donner à l'élève des cartes de tâches montrant diverses régularités. À l'aide de plusieurs objets comme des chaînons, des cubes emboîtables, des élastiques, des pinces à papier ou des étiquettes de sacs de pain, l'élève devra copier la régularité affichée sur une carte de tâche sélectionnée. Demander « Quelle partie de la régularité se répète? » Utiliser une liste de vérification pour consigner les observations.

  (MRR1.2)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement
Module 1 :

Carrefour mathématiques
- *Littératie : Discute d'un livre*, p. 9

Grand livre : p. 8

Chenelière Mathématiques
Disque audio
Plage 2 - *De la tête aux pieds*
Plage 3 - *Tout de régularité*

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MRR1 (régularité)

Indicateur de rendement :

MRR1.3 Prolonger une variété de régularités répétitives données, de deux répétitions complètes.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Que l'élève travaille avec des régularités complexes ou non, il faut l'inciter à prolonger la régularité de deux répétitions ou plus à l'aide de matériel manipulable. Cette répétition l'aidera à étoffer sa compréhension de la continuité des régularités.

Présenter le noyau d'une régularité à deux éléments au moins trois fois à l'aide de matériel de manipulation comme des jetons, des blocs ou des carrés colorés. Par exemple, présenter du matériel manipulable en suivant le noyau des séries à deux éléments suivantes : gros ours, ourson, gros ours, ourson, gros ours, ourson. Modéliser de nombreux exemples et offrir la possibilité à l'élève de prolonger la régularité. On peut modifier cette activité en cachant les deux ou trois derniers objets et en demandant à l'élève de prédire les éléments cachés de la régularité.

Encourager l'élève à trouver des régularités imprimées dans son environnement. Par exemple, trouver des régularités sur du papier d'emballage, des vêtements ou des emballages, puis prolonger la régularité deux fois ou plus. Répéter et prolonger les régularités peut aussi être favorisé à l'aide d'ouvrages pertinents de titres de littérature jeunesse.

Donner à l'élève un jeton à deux couleurs et lui demander de s'asseoir en cercle avec ses camarades. Pendant que les élèves sont assis en cercle, leur demander de créer une régularité avec des jetons de deux couleurs (rouge et jaune). Par exemple : rouge, jaune, rouge, jaune, rouge, jaune. Expliquer à l'élève qu'il pourra prolonger la régularité en partant à la droite de l'enseignant, en faisant le tour du cercle. L'élève se trouvant à droite continue la régularité en plaçant son jeton du bon côté en face de lui. Le prochain élève continue la régularité en faisant de même, et ainsi de suite. Faire une pause de temps à autre pour décrire le noyau de la régularité qui est répété. Par la suite, demander à l'élève de changer de place et de déterminer si la couleur du jeton changera s'il change de place dans le cercle. On peut refaire cette activité en utilisant d'autres combinaisons de régularité.

Durant les activités en cercle ou lorsque les élèves se mettent en rangée, commencer à répéter une régularité en utilisant les élèves comme éléments de régularité. Par exemple, assis, debout, assis, debout, assis, debout..., garçon, fille, garçon, fille, garçon, fille..., etc. Demander à l'élève de décrire et de prolonger la régularité. Tour à tour, les élèves créent et continuent d'autres régularités.

Les comptines offrent d'excellentes occasions de voir des régularités d'action, de taille, de forme, etc. Par exemple, de petits et de grands bols peuvent être placés dans le centre de la maison pour créer des motifs. Ils peuvent représenter les trois bols de *Boucle d'or et les trois ours*.

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Placer des bandes de papier, des tampons encreurs, des autocollants, des formes en mousse, etc. dans le centre d'art pour créer des régularités. Les bandes devraient réprésenter une régularité répétitive pour que l'élève puisse la prolonger. Demander à l'élève de choisir une bande et de prolonger la régularité pour créer une bordure pour le babillard.

(MRR1.3)

Entrevue

- Présenter à l'élève une tour faite de cubes emboîtables de deux couleurs différentes comportant une régularité à deux éléments. Par exemple, rouge, vert, rouge, vert, rouge, vert... Demander à l'élève de prolonger la régularité de deux éléments.

(MRR1.3)

- Créer et afficher des régularités à deux éléments faites de boutons, de coquillages, de cubes, etc. Demander à l'élève les choses suivantes
  - Comment peux-tu affirmer qu'il s'agit d'une régularité ?
    Je regarde s'il y a des cubes, des boutons ou des coquillages qui se répètent de la même manière.
  - Comment décrirais-tu cette régularité ?
    La partie qui se répète est coquillage, cube, coquillage, cube, coquillage, cube.
  - Qu'est-ce qui vient après ?
    La régularité est coquillage, cube, coquillage, cube encore et encore. Le prochain article est donc un coquillage.

(MRR1.3)

- À l'aide du petit livre *Qu'est-ce qui vient après ?*, montrer l'une des deux affiches des pages cinq à onze et demander :« Quel pièce vient après ? » S'il a des pièces à sa disposition, l'élève peut copier la régularité et déterminer quelle est la prochaine pièce en les sélectionnant à partir d'une collection de matériel manipulable. Observer et prendre des notes :
  - L'élève peut-il identifier la règle de la régularité de manière précise ?
  - L'élève peut-il copier la régularité ?
  - L'élève peut-il prolonger la régularité en disant ce qui vient après ?
  - L'élève peut-il prolonger la régularité

(MRR1.2, MRR1.3)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement
Module 1 :
Leçon 4, p. 24-26

Note :

Même si la leçon 4 de la ressource autorisée traite des régularités à deux éléments et à trois éléments, l'accent de cette leçon devrait porter sur la régularité à deux éléments à l'Étape 2. Cette leçon devra être revue à l'Étape 3 et à ce moment l'accent portera sur la régularité à trois éléments.

Banque d'activités
- *Le dernier wagon*, p. 27
- *À vous de jouer* p. 27
- *Trouve l'objet caché*, p. 27
- *Prolonge une régularité*, p. 27

Grand livre : p. 9

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 94-97

Livret

- Qu'est-ce qui vient après ?

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L' élève devra :
MRR1 (régularité)

Indicateur de rendement :

MRR1.4 Créer une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, d'instruments de musique ou d'actions et décrire la régularité.

MRR1.5 Identifier et décrire une régularité répétitive dans la classe, à l'école ou à l'extérieur, dans une chanson familière ou dans une comptine.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Pour que l'élève ait une compréhension mathématique, il doit se rendre compte que les régularités peuvent être formées de diverses manières à l'aide de matériaux qui représentent la même régularité. Par exemple, une régularité à deux éléments peut être représentée avec des triangles et des carrés, de même qu'avec des actions comme taper des mains et claquer des doigts.

Offrir des occasions d'explorer diverses régularités rythmiques à l'aide d'un triangle, de cymbales miniatures, d'un tambour ou d'autres instruments de musique. Par exemple, on peut représenter une régularité à deux éléments à l'aide d'un coup de tambour, un coup de cymbale, un coup de tambour, un coup de cymbale, un coup de tambour, un coup de cymbale.

Les mouvements peuvent aussi être employés pour créer des régularités avec le corps en claquant de la langue, claquant des doigts, tapant les cuisses ou tapant du pied.

Offrir à l'élève des occasions de décrire des régularités dans son environnement (dans la classe, dehors, sur ses vêtements). L'enseignant peut commencer par utiliser des régularités visibles sur les vêtements de l'élève en jouant à « Devine ce que je vois ». Par exemple, l'enseignant peut dire, Je vois un motif sur la robe de Marie. Peux-tu le décrire? Les réponses peuvent ressembler à la suivante : *Fleur bleue, fleur jaune, fleur bleue, fleur jaune, fleur bleue, fleur jaune.* L'enseignant et l'élève peuvent également trouver des régularités sur les emballages de nourriture, le papier peint et les clôtures.

Certaines de ces régularités pourraient être moins faciles à repérer :

- Paysages (arbre, fleur, arbre, fleur, arbre, fleur...)
- Assiettes (cœur, rayure, cœur, rayure, cœur, rayure...)
- Édifices (fenêtre, mur, fenêtre, mur, fenêtre, mur...)
- Livres (mots, images, mots, images, mots, images...)

Profiter des occasions qui se présentent en classe pour identifier les régularités. Les élèves pourraient se mettre en rang pour aller au gymnase selon un motif précis. Par exemple :

- Garçon, fille, garçon, fille, garçon, fille...
- Manches courtes, manches longues, manches courtes, manches longues, manches courtes, manches longues...
- Jambes croisées, bras croisés, jambes croisées, bras croisés, jambes croisées, bras croisés...
- Chaussures de sport, chaussures normales, chaussures de sport, chaussures normales...

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Placer les élèves en équipes de deux pour créer une régularité à deux éléments. L'un des deux élèves crée une régularité rythmique comme claquer des doigts, taper des mains, claquer des doigts, taper des mains, claquer des doigts, taper des mains ou taper des mains, taper du pied, taper des mains, taper du pied, taper des mains, taper du pied, etc. L'autre élève décrit la régularité et les deux coéquipiers changent de rôles. Observer l'élève lorsqu'il crée et décrit des régularités.

  (MRR1.4)

- Ecouter les chansons *L'arbre est dans ses feuilles* ou *La mémé et la mouche* et demander aux élèves de décrire les régularités qu'ils entendent dans la chanson. Après avoir chanté la chanson plusieurs fois, observer les élèves et noter s'ils peuvent reconnaître les régularités.

  (MRR1.5)

Portfolios

- Dans un centre de blocs, placer divers objets comme des blocs, des boutons, des autocollants, des clés et des carrés de carton. Encourager l'élève à créer des régularités avec les objets. Lorsqu'il a créé une régularité, l'élève doit documenter sa régularité avec un appareil photo numérique. Donner à l'élève assez de temps durant la journée pour montrer et décrire les régularités qu'il a prises en photo. Noter les descriptions qui accompagnent les photographies et les mettre dans le portfolio de l'élève.

  (MRR1.4)

Entrevue

- Demander à l'élève de regarder dans la classe et de trouver une régularité à photographier. Par la suite, demander à l'élève de montrer sa photographie et de décrire la régularité. Noter la description de l'élève pour accompagner sa photographie.

  (MRR1.5)

Ressources/Notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement
Module 1 :
Leçon5, p. 28 - 30

Note :

Même si la leçon 5 de la ressource autorisée traite des régularités à deux éléments et à trois éléments, l'accent de cette leçon devrait porter sur la régularité à deux éléments à l'étape 2. Cette leçon devra être revue à l'étape 3 et à ce moment l'accent portera sur la régularité à trois éléments.

Banque d'activités
- *Des régularités musicales,* p. 31
- *Toutes sortes de régularités*, p. 31
- *Des régularités décoratives,* p. 31
- *Mime la régularité!*, p. 31

Carrefour mathématiques
- *Artisanat : Des bracelets*, p. 8
- *Construction : Des tours et des trains,* p. 8
- *Exploration : La nature,* p. 8
- *Sable et eau : Des motifs dans le sable,* p. 8

Grand livre : p. 10

Chenelière Mathématiques
Disque audio

Plage 5 - *Si tu aimes le soleil*

Plage 6 - *Penché, debout, assis*

Plage 7 - *Le dodo*

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MRR1 (régularité)

Indicateur de rendement :

MRR1.4 (suite) Créer une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, d'instruments de musique ou d'actions et décrire la régularité.

MRR1.5 (suite) Identifier et décrire une régularité répétitive dans la classe, à l'école ou à l'extérieur, dans une chanson familière ou dans une comptine.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Lors de l'organisation d'activités et de jeux à l'extérieur, demander à l'élève de disposer l'équipement selon un motif. Demander aux autres élèves de déterminer la régularité et de la prolonger. Par exemple :

- ballon, balle, ballon, balle...
- bâton, gant, bâton, gant, bâton, gant...

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

- Présenter une gamme d'objets de l'environnement ; dans certains, une régularité est visible, dans d'autres, non. Décrire chacun des objets : nommer-le et souligner ses caractéristiques. Demander :
  - Vois-tu un objet qui comporte une régularité ? Comment le sais-tu ?
  - Vois-tu un objet qui n'a pas de régularité ? Comment le sais-tu ?
  - Où vois-tu des régularités dans la classe ?

(MRR1.1, MRR1.5)

Ressources/Notes

Suggérées

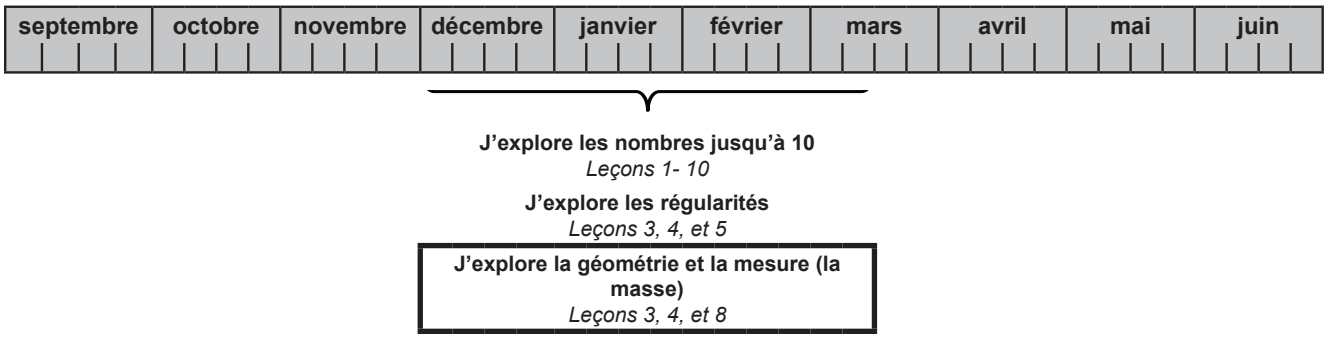
Littérature jeunesse
Le dodo, de Robert Munsch

Ressources suggérées
Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- L'arbre est dans feuilles
- La mémé et la mouche

La géométrie (construire des objets à trois dimensions) et la mesure (la masse)

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 2 : 15 %



Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

Au cours de cette unité, l'élève utilisera des matériaux de construction comme des blocs de diverses formes, des éponges, des essuie-tout, des boîtes de conserve, des boîtes, des Lego[MC], de cubes emboîtables, ainsi que des modèles géométriques pour construire des structures à trois dimensions; il se servira de pâte à modeler pour créer des structures à trois dimensions. Il décrira les structures qu'il construit et qu'il crée. Lorsqu'il construit des structures à l'aide de solides géométriques, l'enseignant peut exposer l'élève aux termes mathématiques tels que cube, cylindre, cône et sphère, mais devrait mettre l'accent sur le type de langage suivant : *facile à empiler, a la forme d'une boîte, les blocs ronds sont partis en roulant, les blocs plats étaient faciles à empiler*, lorsqu'il décrit une structure qu'il a créée. En première année, l'élève aura à trier, décrire, construire et représenter des figures à deux dimensions et des objets à trois dimensions.

Au cours de cette unité, l'élève emploiera la comparaison directe pour comparer deux objets selon la masse seulement. L'élève fera également des énoncés de comparaison en communiquant sa compréhension de la mesure en termes de masse. En première année, l'élève comparera deux objets ou plus à l'aide d'une seule caractéristique, la masse.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.

RAS MFE1
Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que :
- la longueur (incluant la hauteur)
- la masse (poids)
- le volume (capacité).

RAG
Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D, et analyser les relations qui existent entre elles.

RAS MFE3
Construire et décrire des objets à trois dimensions.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (la mesure)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE1. Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que : • la longueur (incluant la hauteur) • la masse (poids) • le volume (capacité). [C, L, R, RP, V]	1FE1. Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en : • identifiant des caractéristiques qui peuvent être comparées • ordonnant des objets • formulant des énoncés de comparaison • remplissant, couvrant ou appariant. [C, L, R, RP, V]

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (les objets à 3D et les figures à 2D)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE3. Construire et décrire des objets à trois dimensions. [L, RP, V]	MFE3. Reproduire des figures composées à 2D et des objets composés à 3 D. [L, RP, V] MFE4. Comparer des figures à 2D à des parties d'objets à 3D observées dans l'environnement. [C, L, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : La forme et l'espace (les objets à 3D et les figures à 2D)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE3 Construire et décrire des objets à trois dimensions.

[L, RP, V]

Indicateurs de rendement :

MFE3.1 Décrire un objet à trois dimensions donné en utilisant des termes ou des expressions tels que gros, petit, rond, comme une boîte ou comme une canette

MFE3.2 Créer une représentation d'un objet à trois dimensions donné à l'aide de matériel de manipulation tel que de la pâte à modeler ou des blocs, puis comparer cette représentation avec l'objet à trois dimensions original.

Liens avec les autres matières

Français
Volet de communication orale

Arts plastiques
RAS 2.1.1
créer des oeuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'art visuel.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève a vu les objets à trois dimensions au cours de la première étape. L'enseignant pourrait réviser les concepts de description des objets en trois dimensions en faisant une promenade « à trois dimensions » dans l'école. Chercher des objets à trois dimensions dans l'environnement scolaire, comme une horloge, une poubelle, un casier, un globe terrestre, un pylône, une porte, une gomme à effacer, un crayon de cire, par exemple. L'élève peut photographier les objets lorsqu'il les trouve et utiliser les images pour décrire et créer des représentations des objets à trois dimensions qu'il a trouvés.

Des centres comportant divers matériaux de construction comme des Lego[MC], des cubes emboîtables, des blocs et de la pâte à modeler sont des endroits essentiels pour que l'élève explore et expérimente régulièrement avec les objets en trois dimensions. Les trois dimensions d'un objet incluent la longueur, la largeur et la profondeur. Lorsqu'il construit des objets, l'élève peut décrire et expliquer comment il a procédé. L'enseignant devrait montrer et encourager l'usage de la terminologie propre aux mathématiques comme *aussi haut que, rond comme, plat, courbé, côtés et coins.* Susciter la participation de l'élève à des conversations pendant qu'il crée des objets à trois dimensions peut donner des renseignements importants sur sa compréhension. Utiliser le terme « objet » plutôt qu'« objet à trois dimensions » lorsqu'on s'adresse à l'élève. Ce dernier commence à apprendre les caractéristiques de divers objets lorsqu'il les construit. Grâce à ces expériences, il sera en mesure d'apprendre les caractéristiques et les propriétés des objets. Employer des questions comme :

- En quoi ta création est-elle semblable à cet objet ?
- En quoi est-elle différente de cet objet ?
- Quels mots peux-tu employer pour décrire ton objet ? (rond, plat, a la forme d'une boîte)

Durant les jeux à l'extérieur, l'élève peut construire une sculpture de neige, un bonhomme de neige ou un fort en utilisant des outils comme des pelles, des seaux et des contenants de formes et de tailles diverses. Il peut aussi faire des activités de gel et de dégel.

Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D, et analyser les relations qui existent entre elles.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Demander à l'élève de choisir un objet à trois dimensions de l'ensemble trouvé lors de la promenade « à trois dimensions » dans l'école et de créer une représentation de l'objet à l'aide de matériaux comme des Lego[MC], des blocs de construction, des matériaux recyclés, de la pâte à modeler, etc. L'élève devra décrire sa représentation et la comparer à l'objet d'origine. Prendre une photographie de la représentation à côté de l'objet en question et noter si l'élève emploie la terminologie propre aux mathématiques pour décrire l'objet.

  (MFE3.1, MFE3.2)

- Lorsque l'élève joue dans l'espace des blocs, lui demander de construire une tour que son coéquipier pourra reproduire à l'aide de pâte à modeler. Écouter la discussion et noter l'usage de la terminologie propre aux mathématiques. (MFE3.1, MFE3.2)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module3 :

Leçon 3, p. 22-25

Leçon 4, p. 26-28

Banque d'activités

- *Je construis un inukshuk*, p. 25
- *La tour de blocs*, p. 25
- *Le train d'objets*, p. 25
- *Les boîtes emboîtables,* p. 25
- *Peux-tu nous en faire la description?* , p. 29
- *Reproduire un modèle*, p. 29
- *Trier des modèles*, p. 29
- *Des insectes en papier mâché*, p. 29

Carrefour mathématiques

- *Construction : Deviens constructeur,* p. 10
- *Littératie : La Clé de l'alphabet* p. 11

Grand livre p. 32-33

Ressources suggérées
Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- jeux et activiés au sujet de la forme et de la mesure

Volet : La forme et l'espace (la mesure)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MFE.1 Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que :

- la longueur (incluant la hauteur)
- la masse (poids)
- le volume (capacité).

[C, L, R, RP, V]

Indicateur de rendement :

MFE1.3 Comparer la masse (poids) de deux objets donnés en employant les comparatifs plus léger, plus lourd ou presque la même masse (poids) et expliquer la comparaison.

Liens avec les autres matières

Sciences

Caractéristiques des êtres vivants
RAS 202-2
- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Les plantes vues de près
RAS 100-1, RAS 200-1, RAS 201-2, 202-2, et 203-1

Les animaux vus de près
RAS 202-2
- classifier des animaux dans des groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Observer les choses autour de nous
RAS 202-2
- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

L'élève doit se rendre compte que la masse indique le poids d'un objet. On peut explorer à l'aide d'une balance à plateaux. L'élève devra comprendre que lorsqu'il place des objets sur l'un des deux plateaux de la balance, le plateau qui descend le plus bas est le plateau qui contient l'objet le plus lourd. L'élève peut également le faire en tenant un objet dans chacune de ses mains. En étirant ses bras, l'élève peut ressentir le poids de chaque objet et déterminer lequel est le plus lourd ou le plus léger, ou si les deux objets sont à peu près semblables.

Parfois, l'élève confond la taille et la masse. Il devrait donc comparer des objets légers de taille plus imposante, comme une boîte de mouchoirs, avec un petit objet lourd, comme une balle de golf. Cela précisera la caractéristique de mesure sur lequel l'élève doit se concentrer.

Dans un centre, mettre des objets à la disposition de l'élève pour qu'il puisse comparer la masse à l'aide d'une balance à plateaux. L'élève place un objet dans chaque plateau de la balance pour déterminer lequel est le plus léger ou le plus lourd, ou si les objets sont de masse à peu près semblable. L'élève continue jusqu'à ce que tous les objets aient été comparés les uns aux autres à l'aide de la balance. Une feuille de notes peut être fournie pour que l'élève puisse comparer la masse des objets. Celui-ci peut choisir deux objets à dessiner dans son journal et indiquer s'ils sont plus lourds ou plus légers, ou s'ils ont une masse à peu près semblable.

Résultat d'apprentissage général : Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Demander à l'élève de choisir deux objets et d'en placer un dans chaque main pour prédire lequel est le plus lourd ou le plus léger, ou si les deux objets sont de masses à peu près semblables. Lui demander d'utiliser une balance à plateaux pour confirmer sa prédiction. Encourager l'élève à utiliser des mots comme plus lourd, plus léger ou de même masse lorsqu'il effectue ses comparaisons. Choisir un autre objet et demander à l'élève de trouver un objet qui est plus lourd, plus léger ou de même masse. Utiliser la balance à plateaux pour confirmer ses conclusions et poser les questions suivantes :
  - Pourquoi l'un des plateaux de la balance est-il plus bas que l'autre ?
  - Pourquoi l'un des plateaux de la balance est-il plus haut que l'autre ?
  - Pourquoi les deux côtés de la balance sont-ils égaux ?

  (MFE1.3)

- Placer une roche moyenne dans l'un des plateaux d'une balance. Demander à l'élève de choisir une roche plus lourde, plus légère et de même masse que la roche d'origine. Observer comment il effectue sa sélection.

  (MFE1.3)

- Demander à l'élève de tenir un bâton de colle dans sa main pour évaluer sa masse. Tout en gardant le bâton dans sa main, l'élève doit trouver un objet qui est plus lourd. On peut refaire cette activité avec des objets plus légers ou de même masse. Observer si l'élève comprend le concept et noter comme il effectue sa comparaison.

  (MFE1.3)

Observation

- Observer l'élève pendant qu'il évalue la masse des objets dans le centre des mathématiques. Noter s'il emploie des termes comme plus lourd, plus léger ou de même masse.

  (MFE1.3)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Leçon 8, p. 42-44

Banque d'activités

- *Les biscuits,* p. 45
- *Toute une collation*, p. 45
- *Les roches*, p. 45

Carrefour mathématiques

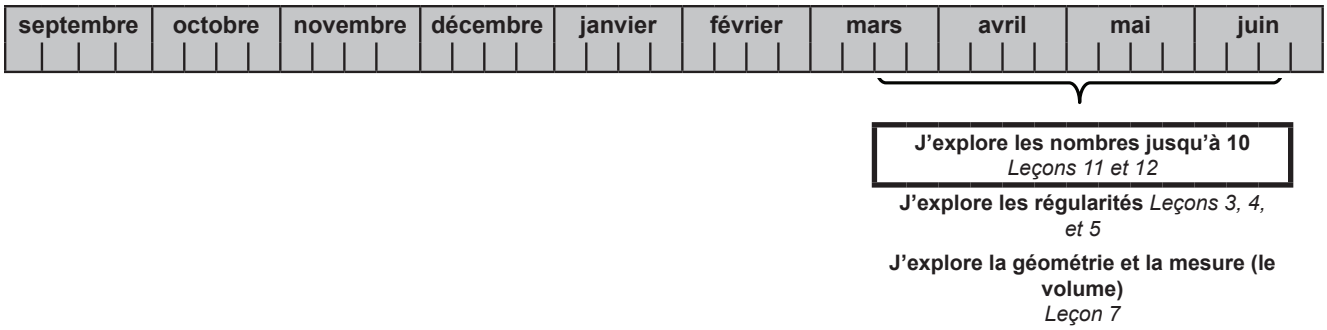
- *Artisanat : Poisson chaussette*, p. 10
- *Sable et eau : Lequel est le plus lourd ?*, p. 10

Grand livre : p. 37

Les nombres jusqu'à 10 :

la grille numérique de 10 et compter

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 3 : 70 %



Aperçu de l'unité

Orientation et Contexte

La grille numérique de dix sera présentée en tant que prolongement de la grille numérique de cinq. À l'aide d'exercices répétés, l'élève découvrira la relation entre les nombres et commencera à considérer cinq et dix comme des points de référence. L'élève continuera à consolider ses connaissances antérieures en matière de concepts de décomposition et de regroupement et à les appliquer lors d'activités avec la grille numérique de dix. Il est essentiel que l'on donne à l'élève le temps dont il a besoin pour bien comprendre les concepts. Les expériences ne seront donc pas faites à la hâte. L'élève doit avoir le temps de faire des liens entre les nombres. Ces liens sont la fondation sur laquelle se basent les opérations sur les nombres dans les années à venir.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Développer le sens du nombre.

- RAS MN3
  Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante.
- RAS MN4
  Représenter et décrire des nombres de 2 à 10 en deux parties, de façon concrète et imagée.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : Le nombre	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MN3. Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante. [L, R, V] MN4. Représenter et décrire des nombres de 2 à 10 en deux parties, de façon concrète et imagée. [C, CE, L, R, V]	1N3. Démontrer une compréhension de la notion du comptage en : • indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien » ; • montrant que tout ensemble a un « compte » unique ; • débutant le compte à partir d'un nombre connu ; • utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble. [C, CE, L, R, V] 1N4. Représenter et décrire des nombres jusqu'à 20, de façon concrète, imagée et symbolique. [C, L, V] 1N5. Comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes en utilisant des : • référents (quantités connues) ; • correspondances biunivoques. [C, CE, L, R, RP, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN3 Faire le lien entre chaque numéral de 1 à 10 et sa quantité correspondante.

[L, RP, V]

Indicateurs de rendement

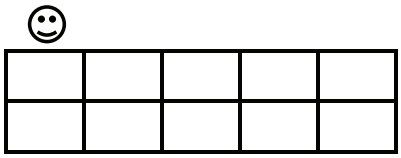
MN3.1. Nommer le nombre représenté par un ensemble d'objets donné.

MN3.2 Reconnaître et nommer les numéraux de 1 à10.

MN3.3 Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.

Stratégie d'enseignement et d'apprentissage

Cette unité révise deux des résultats abordés durant les étapes précédentes en maternelle. L'élève transférera et consolidera son expérience en matière d'utilisation de la grille numérique de cinq alors qu'on lui présente la grille numérique de dix. Une grille numérique de dix est une grille de deux rangées et cinq colonnes où l'on place des points ou des jetons pour représenter des nombres. La manière dont chaque élève utilise la grille numérique de dix donne des indications sur son développement du concept du sens du nombre. La grille numérique de dix n'est qu'un prolongement de la grille numérique de cinq présentée plus tôt au cours de l'année. La grille numérique de dix est axée sur le rôle de cinq et de dix à titre de points de repère pour les autres nombres. Exposer les règles suivantes pour l'utilisation de la grille numérique de dix :



- On ne doit utiliser qu'un seul jeton pour chaque case de la grille.
- Utiliser des jetons de la même couleur.
- Toujours remplir la première rangée, de gauche à droite comme c'est le cas pour la direction de lecture et d'écriture. Un rappel visuel, comme un bonhomme sourire au-dessus du premier carré à gauche aidera l'élève à remplir sa grille.
- Lorsque l'élève a fini de remplir la rangée du haut, il doit commencer à placer des jetons dans la rangée du bas de gauche à droite.

L'enseignant peut fabriquer une grille numérique de dix de grand format avec un tapis et du ruban adhésif. Chaque carré de la grille doit être assez gros pour qu'un élève s'y tienne debout. Faire jouer la chanson *Un éléphant*. Au fur et à mesure que l'on présente les dix éléphants de la chanson, un élève prendra place dans l'une des cases de la grille pour la remplir de gauche à droite à partir du coin supérieur gauche. Après chaque ligne de la chanson, on ajoute un éléphant à la grille. Arrêter la chanson et demander *Combien y en a-t-il maintenant? Combien y en aura-t-il ensuite? Comment le sais-tu?*

Un éléphant

Un éléphant qui se balançait sur une toile d'araignée

Trouvait ce jeu si intéressant qu'ils allaient chercher un autre éléphant.

Deux éléphants...

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Donner à l'élève des jetons et une grille numérique de dix. Montrer une assiette à points ou une carte de nombre. Demander à l'élève de remplir sa grille numérique de dix avec des jetons selon le nombre montré. Observer l'élève pendant qu'il remplit sa grille et noter comme chacun des élèves la remplit.

  (MN3.1, MN3.2)

- Placer des cartes de grilles numériques de dix à apparier face vers le bas. Tour à tour, les élèves en équipes de deux retournent deux des cartes afin de les apparier. Après avoir choisi ses cartes, l'élève doit identifier le nombre représenté sur chacune d'entre elles. Si les deux cartes sont identiques, l'élève les garde. Si les deux cartes sont différentes, l'élève doit les remettre en place. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées. Observer comment l'élève identifie le nombre de points sur les cartes de grilles numériques de dix.

  (MN3.1)

Entrevue

- Montrer comment représenter les nombres de six à dix à l'aide d'une grille numérique de dix et de jetons. Demander à l'élève d'identifier le nombre illustré par la grille numérique de dix. Lui donner des jetons et une grille de dix pour reproduire le même nombre sur sa grille. Observer comment il remplit la grille de dix. Répéter l'exercice avec d'autres nombres.

  (MN3.1, MN3.3)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Leçon11, p. 46-48

Feuille reproductible 3 et 4 : p. 68-69

Feuille reproductible 6 : p. 71

Banque d'activités

- *Saute, saute, saute* p. 49
- *Combien de leçons y a-t-il?,* p. 49
- *Le dernier,* p. 49
- *Déplace les jetons,* p. 49

Grand livre : p. 45-46

Guide d'enseignement avec documents Microsoft Word™ sur disque :

Feuille reproductible 3.6 :

Liste de vérification pour l'évaluation continue: J'explore les nombres jusqu'à 10

Chenelière Mathématiques M

Disque audio

Plage 14 - *Un éléphant*

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M

- Compteurs double-face (200)
- Compteurs (2 couleurs) translucides (50)
- Maillons mathématiques (200)

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

Indicateurs de rendement

MN3.1 (suite) Nommer le nombre représenté par un ensemble d'objets donné.

MN3.2 (suite) Reconnaître et nommer les numéraux de 1 à10.

MN3.3 (suite) Construire un ensemble d'objets correspondant à un numéral donné.

Stratégie d'enseignement et d'apprentissage

Les phrases continuent jusqu'à ce que les dix éléphants soient au rendez-vous, puis la dernière phrase est chantée :

Dix...

... La toile a glissé, la toile a cassé, ils sont tous revenus en chargeant.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre.

Stratégies d'évaluation

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Leçon11, p. 46-48

Feuille reproductible 3 et 4 : p. 68-69

Feuille reproductible 6 : p. 71

Banque d'activités

- *Santé, santé, santé* p. 49
- *Combien de leçons y a-t-il?,* p. 49
- *Le dernier,* p. 49
- *Déplace les jetons,* p. 49

Grand livre : p. 45-46

Guide d'enseignement avec document Microsoft Word™ :sur disque :

Feuille reproductible 3.6 :

Liste de vérification pour l'évaluation continue: J'explore les nombres jusqu'à 10

Chenelière Mathématiques M
Disque audio
Plage 14 - *Un éléphant*

Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M

- Compteurs double-face (200)
- Compteurs (2 couleurs) translucides (50)
- Maillons mathématiques (200)

Volet : Le nombre

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MN4 Représenter et décrire des nombres de 2 à 10 en deux parties, de façon concrète et imagée.

[C, CE, L, R, V]

Indicateurs de rendement

MN4.1 Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

MN4.2 Représenter un nombre donné décomposé en deux parties en utilisant des images et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

Stratégie d'enseignement et d'apprentissage

Il existe diverses philosophies sur la manière de disposer les jetons sur la grille numérique de dix. Toutefois, il est important de se pencher sur la raison pour laquelle on utilise la grille numérique de dix. Sa principale raison d'être est de visualiser les nombres en relation avec cinq et dix, ou de concevoir les nombres cinq et dix comme point de référence. Relier les nombres aux nombres référents (plus précisément cinq et dix) est utile pour penser à diverses combinaisons de nombres. On devrait mettre l'accent sur le fait que, par exemple, le nombre six dans une grille numérique de dix est un de plus que cinq. Cela aide l'élève à développer sa compréhension de la représentation des nombres en deux parties (cinq et un font six). L'élève peut également voir les nombres inférieurs à dix. Neuf, par exemple, est le nombre constitué d'un de moins que dix. Ces expériences avec les nombres sont essentielles pour l'élève de maternelle et il est fortement recommandé de remplir les grilles numériques de cinq et de dix de gauche à droite sans laisser d'espaces. Cela donne à l'élève la possibilité de visualiser les nombres en deux parties. Lorsque l'élève voit sept jetons sur une grille de dix, par exemple, il peut aussi voir que trois jetons de plus sont nécessaires pour faire dix. Sept est trois de moins que dix ou sept et trois font dix.

Faire la lecture d'ouvrages pour enfants comme *10 à la fête* par J.E. Bogart, qui encouragent l'élève à penser à diverses combinaisons de nombres pour faire dix. Encourager l'élève à utiliser une grille de dix et des jetons à double face pour créer sa propre histoire en montrant sa propre combinaison de deux parties pour obtenir dix. On peut représenter six ballons rouges en utilisant six jetons rouges et quatre ballons jaunes en utilisant quatre jetons jaunes.

Demander à l'élève de former une équipe de deux et de lancer des dés avec un verre en alternant avec son coéquipier. Sur l'un des dés, recouvrir les points représentant cinq et six avec du ruban adhésif afin que les nombres ne dépassent pas dix. L'élève nommera le nombre de points sur chaque dé.

Projeter la grille numérique de dix du *Grand livre* version numérique sur un tableau blanc. À l'aide de marqueurs effaçables à sec, représenter les nombres obtenus par l'élève en roulant deux cubes numérotés en utilisant des marqueurs de deux couleurs différentes pour remplir la grille numérique de dix se trouvant au tableau.

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre.

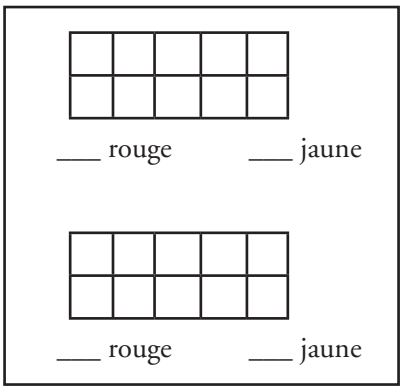
Stratégies d'évaluation

Performance

- Donner une grille numérique de dix, des jetons à double face et un ensemble de cartes de nombre de un à dix aux équipes de deux. Le joueur A pige une carte et recouvre la grille de dix à l'aide des jetons rouges. Le joueur B remplit les espaces restants de la grille de dix avec des jetons jaunes. Chaque élève vérifie le nombre de jetons de chaque couleur utilisés pour obtenir dix. Écouter les conversations des élèves et noter leur raisonnement, ou utiliser un appareil d'enregistrement pour écouter les conversations durant la période de jeux.

(MN4.1)

- Donner à l'élève une feuille comportant des modèles de grille de dix. Choisir une carte de nombre de six à dix et demander à l'élève de représenter diverses combinaisons de nombres sur sa grille de dix à l'aide de crayons de cire rouges et jaunes. On peut refaire cette activité avec un autre nombre. Demander à l'élève de nommer le nombre représenté dans chaque partie colorée.



(MN4.2)

Journal

- En utilisant le modèle de grille numérique de dix dans le journal, demander à l'élève de montrer un nombre donné en deux parties sur la grille à l'aide de crayons de cire de couleurs différentes. Par la suite, l'élève peut nommer le nombre d'objets de chaque partie en écrivant les deux nombres sous la grille de dix. Par exemple, pour nommer deux cercles mauves et sept cercles verts sur la grille de dix, l'élève écrira 2 et 7 sous la grille.

(MN4.2)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 4 :

Leçon11, p. 46-48

Leçon12, p. 50-52

Feuilles reproductibles 3 et 4 : p. 68-69

Feuille reproductible 6 : p. 71

Grand livre : p. 46

Guide d'enseignement avec documents Microsoft Word™ sur disque :

Évaluation Feuille reproductible 3.6 : Liste de vérification pour l'évaluation continue : *J'explore les nombres jusqu'à 10*

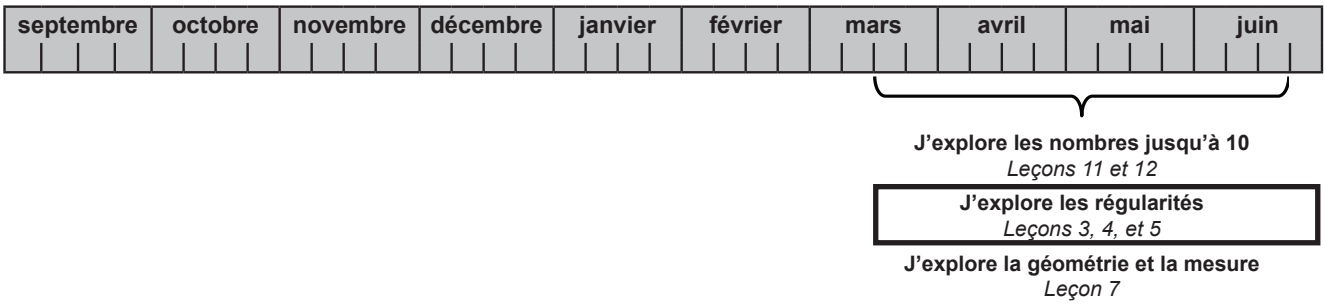
Ressource supplémentaire

Matériel de manipulation M

- compteurs double face (200)
- compteurs (2 couleurs) translucides (50)
- maillons mathématiques (200)
- domino en mousse format géant

Les régularités : trois éléments

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 3 : 15 %



Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

Cette unité présente les régularités à trois éléments, comme rouge, rouge, vert, rouge, rouge, vert, rouge, rouge, vert, ou bouton, trombone, gomme à effacer, bouton, trombone, gomme à effacer. L'élève doit pouvoir explorer diverses régularités, simples et complexes, qui s'adaptent à ses capacités. Les élèves progressent à un rythme différent et il est peu probable qu'ils maîtrisent tous une régularité avant que l'enseignant passe à d'autres régularités. Toutefois, tous les élèves s'amélioreront au fil du temps si on leur offre de nombreuses occasions pertinentes de s'exercer.

Cadre des résultats d'apprentissage

RAG
Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

RAS MRR1
Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en :

- identifiant
- reproduisant
- prolongeant
- créant

des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions.

Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : Les régularités et les relations (les régularités)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MRR1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en : • identifiant • reproduisant • prolongeant • créant des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions. [C, L, RP, V]	1RR1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (de deux à quatre éléments) en : • identifiant • reproduisant • prolongeant • créant des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions. [C, R, RP, V] 1RR2. Convertir, d'un mode de représentation à un autre, des régularités répétitives. [C, L, R, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MRR1 Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en :

- **identifiant**
- **reproduisant**
- **prolongeant**
- **créant**

des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions.

[C, L, RP, V]

Indicateurs de rendement :

MRR1.1 Différencier des régularités répétitives et des suites non répétitives dans un ensemble donné en indiquant la partie qui se répète.

MRR1.2 Reproduire une régularité répétitive donnée, par exemple, d'actions, de sons, de couleurs, de tailles, de formes ou d'orientations et décrire cette régularité.

MRR1.3 Prolonger une variété de régularités répétitives données, de deux répétitions complètes.

Liens avec les autres matières

Musique

Le rythme et la mesure

1. écouter, présenter et créer

- pulsations régulières
- rythmes
- chansons de marche

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

On présente les régularités à trois éléments durant la troisième étape. L'élève approfondit son expérience acquise durant la deuxième étape en identifiant, reproduisant, prolongeant et créant des régularités à deux éléments. Il est essentiel d'employer divers types de matériel manipulable et de rythmes musicaux pour montrer des exemples de régularités et de séquences non répétitives. Cette activité aidera l'élève à identifier quelles séquences contiennent une régularité en déterminant si la suite d'origine contient un noyau. On doit créer des exemples de régularités à trois éléments. Par exemple, une régularité à trois éléments pourrait comprendre des trains de cubes emboîtables rouge, bleu, jaune, rouge, bleu, jaune, etc. Une suite non répétitive peut comprendre des trains de cubes emboîtables rouge, vert, orange, mauve, rouge, jaune. Lorsque l'élève identifie facilement les suites comportant ou non des régularités, on doit ensuite mettre l'accent sur des noyaux de trois éléments pour chacun des trains.

L'élève doit ensuite reproduire les régularités qui sont décrites et créées par l'enseignant à l'aide de matériel de manipulation, d'actions et de sons. Donner à l'élève une régularité à reproduire à l'aide de cubes emboîtables ou de chaînons. On peut montrer une régularité en utilisant des chaînons rouge, vert, vert, rouge, vert, vert, rouge, vert, vert, par exemple. Inclure des descriptions en employant des couleurs pour décrire la régularité à trois éléments. Demander à l'élève de décrire sa régularité après l'avoir recopiée. On peut aussi montrer des régularités à l'aide d'actions comme assis, debout, à genou, assis, debout, à genou, assis, debout, à genou. L'élève reproduira la régularité avec les actions démontrées. Après diverses activités de reproduction de régularités à l'aide de matériel manipulable, d'actions et de sons, l'élève peut reproduire des régularités à l'aide d'outils de texte, comme des tampons encreurs sur du papier ou des images sur des appareils numériques.

Lorsque l'élève emploie du matériel de manipulation, il se peut qu'il veuille explorer en prolongeant ses régularités. Certains élèves le font naturellement, tandis que d'autres auront besoin de directives claires. On ne doit pas tenir pour acquis que l'élève comprendra les répétitions et il se peut qu'il ait besoin de beaucoup de modélisation et d'occasions de prolonger les régularités répétitives. La modélisation de régularités doit inclure au moins trois répétitions d'une régularité à trois éléments. Par exemple, bloc rouge, bloc vert, bloc bleu, bloc rouge, bloc vert, bloc bleu, bloc rouge, bloc vert, bloc bleu. Inviter l'élève à prolonger la régularité en ajoutant deux autres répétitions. On peut aussi créer des régularités en formant un cercle et en demandant aux élèves assis en cercle de créer une régularité à trois éléments (p. ex. face vers l'intérieur, face vers l'intérieur, face vers l'extérieur, face vers l'intérieur, face vers l'intérieur, face vers l'extérieur, face vers l'intérieur, face vers l'intérieur, face vers l'extérieur, etc.). Les élèves restants doivent prolonger la régularité en se tournant vers l'intérieur ou vers l'extérieur, selon leur emplacement dans le cercle.

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- À l'aide d'un instrument de musique comme un tambour, montrer une régularité sonore répétitive et une suite sonore non répétitive. Demander à l'élève de distinguer laquelle des deux suites comprend une régularité en identifier le noyau. Le noyau de la régularité sonore répétitive peut comprendre deux sons forts et un son doux. La suite non répétitive peut comprendre un son fort, un son doux, trois sons forts et quatre sons doux. Après avoir identifié la régularité, l'élève doit recopier la régularité en jouant de l'instrument en question.

  (MRR1.1, MRR1.2)

- Montrer à l'élève une régularité à l'aide d'actions et lui demander de la recopier et de la prolonger deux fois. On peut employer la régularité suivante : taper des mains, taper des mains, taper du pied, taper des mains, taper des mains, taper du pied. Demander :

  - Comment peux-tu affirmer qu'il s'agit d'une régularité ?
  - *J'écoute pour savoir si le son se répète de la même manière.*
  - Comment décrirais-tu cette régularité ?
  - *La partie qui se répète est taper des mains, taper des mains, taper du pied.*
  - Qu'est-ce qui vient après ?
  - *La régularité est taper des mains, taper des mains, taper du pied, alors on doit ensuite taper des mains.*

  (MRR1.1, MRR1.2, MRR1.3)

- À l'aide d'un ensemble de blocs-formes, montrer une régularité à l'élève en utilisant des formes comme celles illustrées ci-dessous, puis lui demander de décrire, de reproduire et de prolonger la régularité.

(MRR1.1, MRR1.2, MRR1.3)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M
Guide d'enseignement

Module 1
Leçon 3, p. 20-22
Leçon 4, p. 24-26

Note :

Même si les leçons 3 et 4 de la ressource autorisée traite des régularités à deux éléments et à trois éléments, l'accent de ces leçons devra porter sur la régularité à trois éléments. Ces leçons devront être revues à l'Étape 2 et à ce moment l'accent portera sur la régularité à deux éléments.

Banque d'activités
- *Reproduis la régularité*, p. 23
- *S'agit-il d'une régularité*, p. 23
- *Je vois...*, p. 23
- *Des régularités sur papier* p. 23
- *Le dernier wagon*, p. 27
- *À vous de jouer !*, p. 27
- *Trouve l'objet caché*, p. 27
- *Prolonge une régularité* p. 27

Grand livre : p. 8-9

Carrefour mathématiques
- *Littératie : Discute d'un livre*, p. 9

Chenelière Mathématiques M
Disque audio
Plages 2, 3, 4, 5, 6

Livrets de lecture, Chenelière Mathématiques Guide d'enseignement - Série Émergent, p. 94-97

Livret
- Qu'est-ce qui vient après?

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MRR1 (suite)

Indicateurs de rendement :

MRR1.4 Créer une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, d'instruments de musique ou d'actions, et décrire la régularité.

MRR1.5 Identifier et décrire une régularité répétitive dans la classe, l'école ou à l'extérieur, dans une chanson familière ou dans une comptine.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Volet de communication orale

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Continuer d'offrir à l'élève des occasions de créer des régularités en utilisant des matériaux divers. Un ensemble d'instruments de musique comme des triangles, des cymbales miniatures et des tambours peut être employé pour encourager l'élève à explorer des régularités en petits groupes en jouant des rythmes différents (p. ex. un coup de tambour, un coup de cymbale, un coup de triangle, un coup de tambour, un coup de cymbale, un coup de triangle). Inviter l'élève à présenter sa régularité rythmique à ses camarades et encourager ces derniers à la décrire.

Écouter l'enregistrement audio du livre *Le dodo* par Robert Munsch. Inviter l'élève à composer une chanson qui comprend une régularité comme celle que chante Simon :

Bing, bang, bing bang boum, je veux qu'on m'entende,

Bing, bang, bing bang boum, je veux qu'on m'entende partout!

Profiter des occasions qui se présentent au quotidien pour créer et identifier des régularités. On peut créer des régularités comme les suivantes lorsque les élèves se mettent en rang pour sortir de la classe :

- garçon, garçon, fille, garçon, garçon, fille...
- Manches courtes, manches longues, manches longues, manches courtes, manches longues, manches longues...
- Chaussures de course, chaussures de course, chaussures normales, chaussures de course, chaussures de course, chaussures normales...

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

Portfolios

- Dans un centre de blocs, placer divers objets comme des blocs, des boutons, des autocollants, des clés et des carrés de carton. Encourager l'élève à créer des régularités avec les objets. Lorsqu'il a créé une régularité, l'élève doit documenter sa régularité avec un appareil photo numérique. Donner à l'élève assez de temps durant la journée pour présenter et décrire les régularités qu'il a prises en photo. Noter les descriptions qui accompagnent les photographies et les mettre dans le portfolio de l'élève.

(MRR1.4)

Performance

- Choisir un élève pour identifier et décrire une « régularité mystère » créée par un groupe d'élèves. Les trois premiers élèves créent la régularité. Les élèves peuvent créer une régularité en se plaçant en ligne ou en cercle. Une régularité simple peut comprendre des élèves dans les positions suivantes

  assis, debout, à genoux, assis, debout, à genoux

  Inviter l'élève à revenir dans la classe pour identifier et décrire la régularité. Observer et noter si l'élève peut identifier et décrire la régularité de manière précise et la façon dont le groupe a créé la régularité.

(MRR1.5)

- Lors d'activités et de jeux à l'extérieur, choisir des élèves pour créer des régularités à trois éléments en utilisant de l'équipement. Demander aux autres élèves de déterminer la régularité et de la prolonger. Par exemple

  corde à sauter, bâton, ballon

(MRR1.4, MRR1.5)

Entrevue

- Aller faire une promenade avec l'élève dans les environs pour trouver des régularités. Prendre des photos de régularités et des enregistrements audio de la description qu'en fait l'élève. L'élève peut remarquer des régularités dans les clôtures, les arrangements floraux dans les jardins, les motifs de briques sur les maisons, les publicités, etc.

(MRR1.5)

Ressources et notes

Ressource autorisée
Chenelière Mathématiques M
Guide d'enseignement
Module 1 :
Leçon 5, p. 28-30

Note :

Même si la leçon 5 de la ressource autorisée traite des régularités à deux éléments et à trois éléments, l'accent de ces leçons devront porter sur la régularité à trois éléments. Cette leçon devra être revue à l'Étape 2 et à ce moment l'accent portera sur la régularité à deux éléments.

Banque d'activités

- *Des régularités musicales,* p. 31
- *Toutes sortes de régularités*, p. 31
- *Des régularités décoratives*, p. 31
- *Mime la régularité*, p. 31

Carrefour mathématiques

- *Artisanat : Des bracelets,* p. 8
- *Construction : Des tours et des trains,* p. 8
- *Exploration : La nature,* p. 8
- *Sable et eau : Des motifs dans le sable,* p. 9

Chenelière Mathématiques M
Disque audio :
Plage 7 - *Le dodo*

Ressource suggérée

- *Le dodo*, Robert Munsch

Volet : Les régularités et les relations (les régularités)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

MRR1 (suite)

Indicateurs de rendement :

MRR1.4 (suite) Créer une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, d'instruments de musique ou d'actions, et décrire la régularité.

MRR1.5 (suite) Identifier et décrire une régularité répétitive dans la classe, l'école ou à l'extérieur, dans une chanson familière ou dans une comptine.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Résultat d'apprentissage général : Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Stratégies d'évaluation

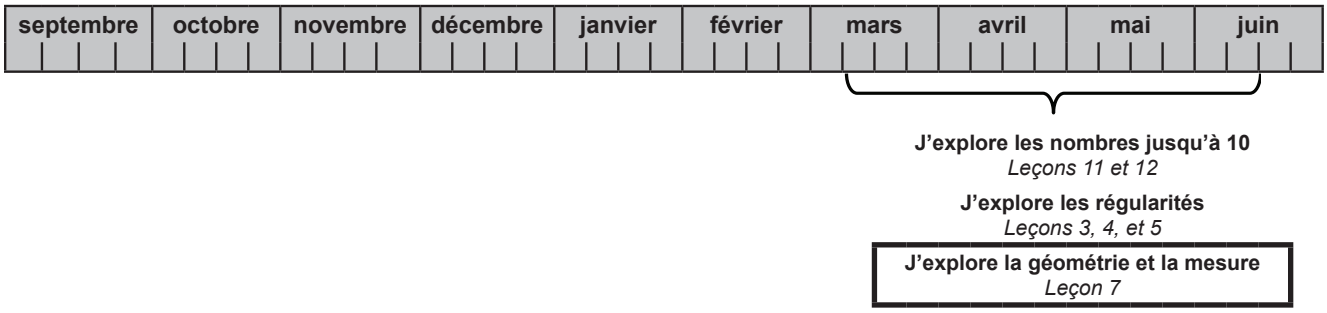
- Présenter une gamme d'objets de l'environnement ; dans certains, une régularité est visible, dans d'autres, non. Décrire chacun des objets : le nommer et souligner ses propriétés. Demander :
  - Vois-tu un objet qui comporte une régularité ? Comment le sais-tu ?
  - Vois-tu un objet qui n'a pas de régularité ? Comment le sais-tu ?
  - Où vois-tu des régularités dans la classe ?

(MRR1.1, MRR1.5)

Ressources et notes

La géométrie et la mesure (le volume)

Pourcentage de temps suggéré à l'Étape 3 : 15 %

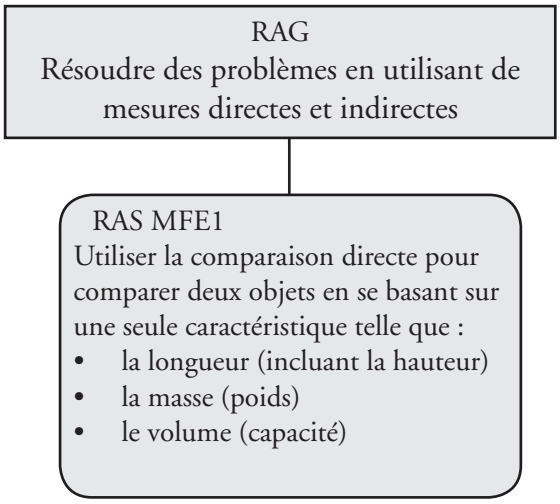


Aperçu de l'unité

Orientation et contexte

Au cours de cette unité, l'élève emploiera la comparaison directe pour comparer deux objets selon une seule caractéristique de capacité. L'élève fera également des énoncés de comparaison en communiquant sa compréhension de la capacité. En première année, l'élève comparera deux objets ou plus en utilisant une seule caractéristique de capacité.

Cadre des résultats d'apprentissage



Continuum des résultats d'apprentissage spécifiques

Maternelle	1re année
Volet : La forme et l'espace (la mesure)	
Résultats d'apprentissage spécifiques	**Résultats d'apprentissage spécifiques**
MFE1 Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que : • la longueur (incluant la hauteur) • la masse (poids) • le volume (capacité) [C, L, R, RP, V]	1FE1 Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en : • identifiant des caractéristiques qui peuvent être comparées ; • ordonnant des objets ; • formulant des énoncés de comparaison ; • remplissant, en couvrant ou en appariant. [C, L, R, RP, V]

Les processus mathématiques

[C]	Communication	[RP] Résolution de problèmes
[L]	Liens	[R] Raisonnement
[CE]	Calcul mental et estimation	[T] Technologie
		[V] Visualisation

Volet : La forme et l'espace (la mesure)

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :
MFE1. Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que :

- la longueur (incluant la hauteur)
- la masse (poids)
- le volume (capacité).

[C, L, R, RP, V]

Indicateur de rendement :

MFE1.4 Comparer le volume (capacité) de deux objets donnés en employant les comparatifs moins, plus, plus gros, plus petit ou presque le même volume (capacité) et expliquer la comparaison.

Liens avec les autres matières

Sciences

Caractéristiques des êtres vivants
RAS 202-2
- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Les plantes vues de près
RAS 100-1, RAS 200-1, RAS 201-2, 202-2, et 203-1

Les animaux vus de près
RAS 202-2
- classifier des animaux dans des groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Observer les choses autour de nous
RAS 202-2
- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

Durant la troisième étape, l'élève révise les activités de mesure en mettant l'accent sur la capacité pour déterminer combien un objet peut contenir. Les stratégies de comparaison directe pour comparer la capacité de deux contenants doivent être sous forme d'enquête. L'élève doit passer du temps dans les centres d'eau pour remplir et vider divers contenants et entonnoirs de tailles différentes. Durant les exercices pratiques sur la mesure de capacité, l'élève doit utiliser un vocabulaire comme contient plus, moins, autant que, vide et plein. Pour mesurer directement la capacité, on peut remplir un récipient, puis le vider dans un autre pour voir lequel des deux peut en contenir le plus. L'élève peut comparer la capacité de deux contenants en remplissant le premier en utilisant une matière versable comme de l'eau, du sable, du riz ou des haricots, pour ensuite la verser dans le deuxième contenant. L'élève peut observer que la capacité d'un contenant peut être déterminée par la hauteur, la largeur et la configuration.

En utilisant deux objets à la fois provenant d'un ensemble de théières, de pots, de bouilloires, de bouteilles, par exemple, demander à l'élève de prédire la capacité des contenants. Utiliser de l'eau, du riz ou du sable pour vérifier ses prédictions.

Le livre *Boucle d'or et les trois ours* pourrait aussi être employé pour étudier la capacité. Demander à l'élève d'identifier les contenants employés dans l'histoire, comme des tasses, des pots de miel et des bols, puis de prédire la capacité de chacun de ces objets. Inviter l'élève à apporter trois contenants recyclables en classe pour représenter les bols utilisés par les trois ours dans l'histoire. Donner du riz, du sable ou des haricots pour déterminer quel contenant contient le plus, le moins ou la même quantité. Demander à l'élève de trouver un autre contenant de même capacité.

Résultat d'apprentissage général : Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.

Stratégies d'évaluation

Performance

- Distribuer des contenants de diverses tailles et formes en inclurant deux qui sont identiques. Demander à l'élève de choisir deux contenants et d'en comparer la capacité en utilisant du riz et une pelle. Poser le type de questions suivantes :
  - Le contenant le plus haut contient-il plus ou moins ?
  - Le contenant le plus large contient-il plus ou moins ?
  - Quels contenants contiennent la même quantité ?

  (MFE1.4)
- Montrer deux contenants transparents identiques remplis de diverses quantités d'eau colorée, de riz, de pâtes ou de sable. Demander à l'élève lequel contient le plus. Lequel contient le moins ? Comment le sais-tu ?

  (MFE1.4)
- Donner deux contenants identiques vides. Remplir le premier au trois quarts avec de l'eau. Demander à l'élève de remplir le deuxième contenant en utilisant moins d'eau. Par la suite, demander à l'élève de remplir le contenant avec la même quantité d'eau que le premier. Finalement, demander à l'élève de remplir le contenant avec plus d'eau que le premier. Observer l'élève pour voir comment il détermine la quantité d'eau à ajouter dans le contenant et pour voir quelle terminologie il utilise pour comparer la capacité de chacun des contenants.

  (MFE1.4)
- Observer l'élève pendant qu'il joue à la cuisine. Lui demander de comparer la taille des tasses, des verres, des bols et des pots en jouant au magasin ou au restaurant, en faisant semblant de préparer des repas ou en prenant le thé. Noter s'il utilise des mots comme plus, moins ou égal.

  (MFE1.4)

Ressources et notes

Ressource autorisée

Chenelière Mathématiques M Guide d'enseignement

Module 3 :

Lesson 7, p. 38-40

Banque d'activités

- *Jacques, son haricot et les pots de plantes,* p. 41
- *Les seaux de sable*, p. 41
- *Les boîtes de sable* p. 41

Grand livre : p. 26-29, 36

Ressources suggérées

Liens : https://www.k12pl.nl.ca/curr/fr/mat/pri/maths/mat/liens.html

- jeux et activiés au sujet des formes et de la mesure

Musique

Musique

Description

Au primaire, le but du programme de musique est de permettre à l'élève de vivre des expériences musicales capables de susciter chez lui des réactions affectives et cognitives. En plus de développer les habiletés communes aux matières du domaine artistique telles la créativité, l'imagination, la concentration et l'attention. La musique développe chez l'élève l'écoute, le rythme et la conscience du tempo.

Ressources pédagogiques *Autorisées*

Musique M à 6e année- Maternelle - Programme d'études (2013) Document de travail

Ressources de l'enseignant

Titres envoyés en 2005

Maternelle à 6e année

- Chansons pour s'amuser...Encore / More Songs to Play, Games to Sing
- Encore une fois, amusons-nous!
- Epanouissons-nous par la musique
- Orff au Canada : une mosaïque / An Art Orff Mosaic from Canada
- Danse, mon coeur danse, Danses et chansons du Québec pour les enfants
- Le tour du monde en chansons
- Chansons et rondes pour s'amuser
- Chansons douces, chansons tendres
- Chansons drôles, chansons folles
- Via Musica
  - Mes chansons *ma musique A, maître (Guérin)*
  - *Mes chansons, ma musique A, élève (Guérin)*
  - *Mes chansons, ma musique*
    La série Via musica recueil A audio CD
  - *Mes chansons ma musique B, maître (Guérin)*
  - *Mes chansons, ma musique B, élève (Guérin)*
  - *Mes chansons, ma musique*
    La série Via musica recueil B audio CD

- *Tes chansons ta musique D (maître)*
- *Vive les canons recueil E*
- *Nos chansons harmonisées 2 voix Recueil F*
- *Nos chansons harmonisées 3 voix Revueil G*
- *Nos chansons harmonisées Recueil F (maître)*
- *Tes chansons, ta musique C (maître)*

- *French Folk Songs Children Love*
- *Musique s'il vous plaît 1 (guide et trois CD)*
- *Musique s'il vous plaît 2 (guide et trois CD)*
- *Comptines tout au long de l'année*
- *A la découverte de la musique Trousse 1*
- *A la découverte de la musique Trousse 2*
- *A la découverte de la musique Trousse 3*
- *L'Acadie en chanson (CD)*
- *Rigodon...chansons!*
- *Emile Benoit Vive la rose*
- *Les grands succès de la musique acadienne (CD)*
- *Les 2 rives - 1604-2004: 400 ans des chansons en français*
- *Damien Lussier: En français svp.*
- *Chantons avec Edouard et Micha Trousse pédagogique*
  - *Cassette*
  - *Livret de l'élève*
  - *Feuillet d'activités*
  - *Guide pédagogique*
- *Ti-jardin: Mémoires franco-terre-neuviens (CD)*

Ressources de l'enseignant

Titres ajoutés en 2013

Maternelle à 6e année

- *Les cahiers de Brigitte 1* (cahier et disque)
- *Le Carnaval des animaux* (livre et CD)
- *Couleurs de tubes* (livre et CD)
- *Épanouissons-nous par la musique*
- *Outils d'éducation musicale* (Via musica)
- *Ouvrez la porte sur Orff* (livre et CD)
- *Pierre et le loup* (livre et CD)
- *Tubes à tubes* (livre et CD
- *Vivement la musique* (Livre et CD)

Maternelle

Rythme/mesure

Mélodie/hauteur

Qualités expressives

Contextes

Maternelle	
Rythme et la mesure *Les élèves devront pouvoir* 1. écouter, présenter et créer • pulsations régulières • rythmes • chansons marchées	**Mélodie/la hauteur** *Les élèves devront pouvoir* 1. écouter, présenter et créer • en haut et en bas • la voix chantée 2. chanter juste, beaucoup de chansons simples à l'unisson par imitation (prépare *s*$_{l}$ *d* et *r d*)
Qualités expressives *Les élèves devront pouvoir* 1. écouter, présenter et créer • fort/doux • rapide/lent • les sons qui arrivent des diverses sources	**Contextes** *Les élèves devront pouvoir* 1. écouter, présenter et créer • chansons/jeux • musique folklorique

Le rythme et la mesure

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - pulsations régulières
   - rythmes
   - chansons de marche

Liens avec les autres matières

Education physique

Exécuter des habiletés locomotrices et non locomotrices au son de la musique

Créer des combinaisons rythmiques simples

Faire l'essai de toute une gamme de mouvements créatifs dans le cadre d'activités individuelles ou de groupe.

Mathématiques

Les régularités : trois éléments
RAS MRR1
Démontrer une compréhension des régularités répétitives (à deux ou trois éléments) en :
- identifiant
- reproduisant
- prolongeant
- créant

des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de sons et d'actions.

Français

Volet Communication orale

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Ecouter, présenter, créer

chanter	jouer
parler	bouger
répondre	improviser
choisir	

Ecouter, présenter, créer

- À toutes les étapes du programme de musique, les élèves doivent s'exercer à maintenir la pulsation. La pulsation peut être jouée en tapant des mains, en donnant des petits coups sur son corps, en claquant des doigts, en marchant ou à l'aide des instruments de la classe, par exemple des claves, des blocs de bois, des tambourins, etc. (n° 2 *Som Som* ou n°17 *Hirondelle* dans *Mes chansons ma musique A*, p.13 et 44*)*
- Les élèves peuvent maintenir la pulsation en chantant des chansons, en jouant à des jeux, en récitant des comptines et des vers ou en écoutant de la musique enregistrée.
- Les élèves doivent s'exercer à marcher au rythme de la pulsation avant les premiers jeux en spirale ou en cercle dans lesquels les élèves marchent en suivant la pulsation.
- Au son du tambour, les élèves marchent en suivant la pulsation régulière d'une mesure à quatre temps. Les élèves doivent s'arrêter quand le tambour arrête. Augmentez le degré de difficulté en changeant souvent.
- Jouer à un jeu où un élève désigné choisit comment « créer » la pulsation, p. ex. en tapant des mains, en tapotant les épaules, etc.
- Les élèves chantent la chanson et tapent dans leurs mains en suivant les mots.
- Les élèves peuvent former une bouche avec leurs doigts pour « dire » les mots. On peut aussi utiliser des marionnettes.
- Les élèves répètent des formules simples que l'enseignant tape dans ses mains.
- Utilisez des poèmes et des comptines pour pratiquer la répétition de formules rythmiques et de pulsations.
- Jouer des pièces simples au piano ; les élèves répondent en reproduisant la pulsation.

N.B. Les élèves présentent l'habileté en groupe (l'enseignant ou un élève dirige le groupe) ou seuls.

Le rythme et la mesure

Exemples d'activités d'évaluation

Observez chaque élève et évaluez sa capacité de maintenir la pulsation et de reproduire la formule rythmique.

Utiliser les grilles de vérification (Annexe A)

Ressources et notes

La structure de la langue française affecte la nature des cadences dans la langue musicale. (Voir page 195 de *Mes Chansons ma musique A*).

- Utilisez des chansons et des jeux qui sont binaires ou ternaires.
- L'anacrouse (ou levée) est un départ sur une pulsation faible.
- Un grand nombre de chansons françaises commence sur une pulsation faible.
- Les rythmes les plus simples sont : ♩ | ♩ et ♩ | ♫ .

Ressources autorisées

Annexe B

Vivement la musique
Activité 1, Activité 8
Jeux 2.7, 2.8, 7.1 (voix chantée), 11.1, 11.3

Epanouissons-nous par la musique
Chapitre 9 - Mouvement et chansons à danser
Chapitre 11 - Apprentissage de base
Chapitre 12 - A l'aide

Mes chansons ma musique A
n°4 - *Balalin, balalan*
n°7 - *Au rond, papillons*
n°37 - *Frère Jacques*
n°54 - *Prom' nous dans le bois*

Le rythme et la mesure

Résultats d'apprentissage	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront pouvoir 1. écouter, présenter et créer • pulsations régulières • rythmes • chansons de marche	

Le rythme et la mesure

Exemples d'activités d'évaluation

Ressources et notes

À la découverte de la musique Trousse 1
CD Plage A1 : *Reel du bon vieux temps*
CD Plage B3 : *Like the Ocean*
Pages 47-57

Orff au Canada : une mosaïque
Page 3 - *Bienvenue*
Page 60-61 - *dos à dos*
Page 135 - *Jolie Annabelle*
Page 263 - *J'ai vu le loup, le renard et la belette*

Chansons et rondes pour s'amuser
p.62 - *Sur le pont d'Avignon*
p.44 - *Un p'tit pouce qui marche*

La mélodie/la hauteur

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - haut et bas (aigu/grave)
   - la voix chantée

2. chanter juste, beaucoup de chansons simples à l'unisson par imitation (prépare ***s***$_1$ *d* et *r d*)

Liens avec les autres matières

Français

Volet Communication orale

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Ecouter, présenter et créer

chanter jouer
parler bouger
répondre improviser
choisir

Ecouter, présenter et créer

- Les élèves font la distinction entre la voix qui parle et la voix qui chante. Explorer leurs quatre voix : la voix qui appelle quelqu'un, la voix qui chuchote, la voix qui chante, la voix qui parle.
- L'enseignant se sert de sa voix pour illustrer des sons aigus ou graves. Les élèves sont encouragés à imiter, p.ex., japper comme de gros ou de petits chiens, miauler comme des chatons ou rugir comme des tigres. Utiliser une histoire comme Boucle d'or et les trois ours.
- Les élèves donnent des exemples de choses de leur environnement qui sont élevées ou basses, p. ex., les nuages, les roches.
- Les élèves créent des sons, p. ex., le son des sirènes, des trains qui sifflent, des fantômes.
- Racontez une histoire à l'aide de poupées ou de marionnettes dans laquelle un personnage parle avec une voix aiguë et un autre avec une voix grave. Demander aux élèves de fermer les yeux et de trouver quel personnage est en train de parler. Il faut parler, mais aussi chanter. Tour à tour, les élèves peuvent reproduire la voix aiguë ou grave.
- Encouragez les élèves à parler en modifiant l'intonation de leur voix. Chaque élève utilise la voix la plus aiguë ou la plus grave qu'il peut produire. (Utilisez une comptine ou une phrase.)
- Les élèves écoutent des notes aiguës et graves jouées avec les instruments qui se trouvent dans la classe ou au piano et trouvent la direction mélodique en se penchant pour les notes graves et en s'étirant pour les notes aiguës. Utilisez d'abord des intervalles plus grands qu'une octave. Lors des leçons suivantes, utilisez progressivement une quinte et, finalement, une tierce mineure.

La mélodie/la hauteur

Exemples d’activités d’évaluation	Ressources et notes

La mélodie/la hauteur

Résultats d'apprentissage *Les élèves devront pouvoir*	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
1. écouter, présenter et créer • haut et bas (aigu/grave) • la voix chantée	• Utilisez les tubes sonores (Boomwackers) pour créer des sons aigus et graves. • Utiliser la chanson *Hirondelle* ou *C'est demain dimanche*. (Voir **Ressources et notes**)
2. chanter juste, beaucoup de chansons simples à l'unisson par imitation (prépare ***s***$_1$ *d* et *r d*)	• Les élèves doivent produire un son aigu ou grave avec leur voix ou une autre source sonore. • Utilisez la voix (avec la syllabe « ooh ») et le mouvement pour représenter le fait de prendre l'ascenseur du sous-sol au sommet d'un édifice. • Raconter l'histoire de la page 63 de la ressource *À la découverte de la musique, Trousse 1.*
	N.B. Se servir de mouvements corporels est une stratégie importante pour faire comprendre la notion de haut et de bas (aigu/grave). Les élèves peuvent créer un mouvement haut ou bas correspondant à une section aiguë ou grave de la pièce musicale. (Jouez des pièces simples au piano ou avec des xylophones comportant des sections aiguës et graves qui produisent des contrastes.) • Chanter en écho avec les noms des élèves ou des phrases courtes. • Commencez en utilisant seulement deux notes : s1 d et r d. L'enseignant chante le nom de l'élève, et celui-ci répète. L'enseignant devrait modifier la note de départ tout au long de ces activités, lorsque l'élève est à l'aise pour chanter. • Utilisez le son "ou" pour faire correspondre le ton, p. ex., coucou. • Mettez l'accent sur la différence entre les sons de la voix parlée et ceux de la voix chantée. • Chantez doucement. Les jeunes élèves ne peuvent généralement pas produire un bon ton lorsqu'ils chantent d'une voix forte. • Chantez des chansons lentement et clairement. Laissez le temps aux élèves qui ont de la difficulté à distinguer les notes de bien les entendre. • Choisir les chansons simples à l'intérieur de capacités vocales limitées des élèves.

La mélodie/la hauteur

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées Annexe B *Vivement la musique* Activité 16 Jeux 1.1, 2.2 *À la découverte de la musique Trousse 1* page 63 *Tubes à Tubes* *Couleurs de tubes* *Mes chansons ma musique A* (Livre de l'élève) Pages 4-7 - Répertoire des chansons Chansons qui contiennent les notes s_l *d* et *r d* Chansons à chanter seul nº1 - *À la ronde des muets* nº2 - *Som-som, béni som* nº 12 - *Quelle heure est-il ?* nº17 - *Hirondelle* nº32 - *C'est demain dimanche* nº40 - *Il tombe de l'eau* nº52 - *Le fermier dans son pré* *Orff au Canada : une mosaïque* Page 3 - *Bienvenue* Page 112 - *La météo*

La mélodie/la hauteur

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - haut et bas (aigu/grave)
   - la voix chantée

2. chanter juste, beaucoup de chansons simples à l'unisson par imitation (prépare ***s***$_1$ *d* et *r d*)

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

- Donner le ton de départ avant que les élèves chantent. Par exemple, chanter à la bonne hauteur les mots « Prêts ? Commencez ».
  - ✓ Aidez les élèves à trouver la note de départ d'une chanson à l'aide du son « hum ».
  - ✓ Établir beaucoup de chansons associées à une animation variée (rondes, jeux, danses, et autres formes d'expressions rythmiques et mélodiques).
- Sélectionnez des chansons qui permettent à chaque élève de répondre
- Placez les chanteurs qui ne sont pas à l'aise entre ceux qui sont à l'aise ou près d'eux.
- Prenez les présences en utilisant s_l et *d*. Par ex., *Où est Samantha ?* Samantha répond à s_l et *d – je suis ici*. Chantez aussi des questions en utilisant *d r* s_l . Par exemple, *Qui porte du bleu ?* Les élèves chantent la réponse.
- Exprimer par les jeux et les mouvements les réponses individuelles des élèves. Par exemple :
  - ✓ mimer les paroles d'une chanson
  - ✓ exprimer, à l'aide de mouvement approprié la hauteur du son entendu
  - ✓ émettre les sons en utilisant la voix

Remarque : Il est très important que les élèves chantent sans accompagnement (notamment le piano) ; leur modèle doit être une autre voix (celle d'un élève ou de l'enseignant).

Apprentissage par le jeu

Fournissez aux élèves une variété de matériaux pour qu'ils fabriquent leur propre sinstruments de musique et donnez-leur du temps pour que chaque enfant présente son insrument. Encouragez les enfants d'inclure de la danse et de l'art dramatique dans leurs jeux.

La mélodie/la hauteur

Exemples d'activités d'évaluation

Utiliser les grilles de vérification (Annexe A)

Observez et écoutez chaque élève pour déterminer sa capacité d'utiliser sa voix pour chanter et de reconnaître et de produire des sons aigus et graves.

Jouez à des jeux et utilisez des mouvements lorsque les élèves doivent répondent individuellement. Par exemple :

- dramatisation/mimique de chansons et de jeux
- création de mouvements en réponse à des sons aigus et graves
- création de sons aigus et graves
- chant individuel

Écoutez les réponses de chaque élève en leur faisant répéter des passages musicaux. Faites un jeu de « relais » pour évaluer le chant de chaque élève.

Les élèves peuvent chanter coucou. Un élève commence par chanter le nom d'un autre élève, qui continue en chantant le nom d'un autre élève à son tour.

Les élèves ferment leurs yeux et répondent selon qu'il s'agit de sons aigus ou graves. Observez et évaluez les réponses des élèves.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Epanouissons-nous par la musique
Page 1 - *Bonjour*
Page 6 - *Où est Pierre ?*
Page 11 - *Bizarre, bizarre*
Page 29 - *Regarde-moi*
Page 54 - *Il neige*
Chapitre 12 - À l'aide

À la découverte de la musique Trousse 1
Reconnaître la hauteur des registres d'une œuvre musicale.
CD plage B-4 : *Personnage aux longues oreilles*, tiré du *Carnaval des animaux*
Page 29-33 - Productions vocales variées

Musique s'il vous plaît
Pages 4-5 - *Mon âne*
Page 42 - *Ti ya ya*
Page 19 - *Le jeune élève chante bien*
Page 19 - *Quand le père Noël*

Chansons douces, chansons tendres, p.47 - Le fermier dans son pré

Grilles d'évaluation - *À la découverte de la musique Trousse 1* pages 18-22

Qualités expressives

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - fort/doux
   - rapide/lent
   - les sons qui proviennent de diverses sources

Liens avec les autres matières

Français
Volet Communication orale
Volet Lecture
Volet Écriture

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Ecouter, présenter et créer parmi lesquels :

chanter	jouer
parler	bouger
répondre	improviser
mimer	choisir

Aussi
- sons de l'environnement
- sons produits par la voix
- instruments de la classe

Ecouter, présenter et créer
fort/doux

- Choisissez une comptine connue. L'enseignant la récite fort, puis doucement. Les élèves disent s'il s'agit d'un son fort ou doux. Les élèves prononcent ensuite la comptine fort ou doucement, selon ce qu'on leur demande. Les élèves ne doivent pas forcer leur voix ni crier.

- L'enseignant joue d'un instrument rythmique, et les élèves doivent indiquer la force du son. On demande ensuite aux élèves de jouer un ton fort ou doucement à l'aide d'un instrument, et les autres élèves doivent déterminer si le son est fort ou doux. Les élèves peuvent poursuivre en jouant le rythme d'une courte chanson ou d'une comptine fort ou doucement.

- L'enseignant chante des chansons connues d'une voix forte ou douce, puis les élèves disent si c'est fort ou doux. C'est ensuite au tour des élèves de chanter d'une voix forte ou douce, selon ce qu'on leur demande.

- Présentez les mots **forte** et **piano** pour désigner les notions de fort et de doux. Montrez comment écrire ces mots.

- Utilisez un instrument pour montrer ce que veulent dire fort et doux.

- Utilisez l'image d'un lion qui s'appelle **forte** (fort) et l'image d'une souris qui s'appelle **piano** (doux). L'enseignant met les deux images derrière son dos, puis montre aux élèves une image. Les élèves répondent « fort » ou « doux ».

Qualités expressives

Exemples d’activités d’évaluation	Ressources et notes

Qualités expressives

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - fort/doux
   - rapide/lent
   - les sons qui proviennent de diverses sources

Liens avec les autres matières

Education physique

Identifier, maintenir et utiliser l'espace de façon adéquate.

Démontrer une compréhension de l'orientation spatiale.

Démontrer les principes mécaniques d'une variété d'habiletés locomotrices.

Démontrer une compréhension des concepts fondamentaux de locomotion humaine.

Identifier les effets du mouvement sur le corps.

Faire l'essai de toute une gamme de mouvements créatifs dans le cadre d'activités individuelles ou de groupe.

Exécuter des habiletés locomotrices et non locomotrices au son de la musique

Créer des combinaisons rythmiques simples

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

rapide/lent

- Chantez en imitant un train qui monte une montagne (ralentit), descend de l'autre côté (accélère) et entre en gare (s'arrête progressivement).

- Les élèves doivent chanter une chanson qu'ils connaissent et battre la mesure avec l'enseignant. Celui-ci bat une mesure de quatre temps à un tempo plus rapide, et les élèves battent la mesure et chantent la chanson à un tempo plus rapide. L'enseignant demande : « Mon nouveau tempo était-il plus rapide ou plus lent qu'avant ? » L'enseignant bat ensuite une mesure de huit temps plus lentement qu'avant de façon à ce que les élèves le remarquent. Ensuite, les élèves doivent chanter la chanson et battre la mesure selon le nouveau tempo.
  L'enseignant demande encore une fois : « Ma nouvelle pulsation était-elle plus rapide ou plus lente qu'avant ? »

- ***Jeu chaud ou froid*** – utilisez un instrument, par exemple un xylophone, qui peut produire des sons aigus et graves. Un premier élève est choisi pour cacher un objet dans la classe, pendant qu'un deuxième attend à l'extérieur de la classe. Une fois l'objet caché, le deuxième élève revient dans la classe et essaie de trouver l'objet. L'enseignant joue une note grave si l'élève est loin de l'objet et joue progressivement des notes plus aiguës si l'élève s'approche de l'objet. Si l'élève se trouve à côté de l'objet, l'enseignant joue la note la plus aiguë que l'instrument peut produire, ce qui indique à l'élève qu'il a découvert l'endroit où est caché l'objet.

- L'élève peut remuer les bras, le torse, les jambes, la tête ou les pieds en suivant le rythme, en fonction des mots ou du personnage de la chanson ou de la comptine. Par exemple, bercer le bébé dans n°2 *Som-Som, béni som*, sonner la cloche dans n°36 *Les clochettes de mon pays*, scier le bois comme n°53 S*cions, scions du bois,* et ramer dans le bateau dans n°74 *Le bateau endormi.* Prenez des exemples où il faut se balancer, se pencher, tourner, s'étirer, bondir.

Qualités expressives

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Annexe B *À la découverte de la musique* Trousse 1 Pages 32-33 - Effets sonores sur comptines *À la découverte de la musique* (Trousse 1) pages 39-43, *À la découverte de la musique* (Trousse 2) Page 64 - Très très fort *À la découverte de la musique* Trousse 3 Pages 30-33 - Sons de l'environnement

Qualités expressives

Résultats d'apprentissage	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront pouvoir 1. écouter, présenter et créer • fort/doux • rapide/lent • les sons qui proviennent de diverses sources	• Les élèves peuvent proposer ou créer des gestes et des mouvements correspondant à des chansons bien connues. Ils peuvent aussi proposer de nouveaux mots ou vers. • Ayez recours à des mouvements comme marcher, sautiller, se mettre sur la pointe des pieds, sautiller, arrêter ou galoper pour expérimenter des mouvements dans l'espace. Utiliser des chansons et des jeux. Jouer au piano de courts exemples qui appellent des mouvements opposés. • Explorez l'espace environnant ; en avant, en arrière, à côté, en haut, en bas • Jouez une pièce musicale où le tempo et l'état d'esprit changent. Les élèves font des mouvements en fonction de la musique. • Offrez aux élèves des occasions d'expérimenter et de créer des sons avec les instruments de la classe. Par exemple, combien de sons peut-on produire en jouant du tambour de différentes façons (avec la main, les doigts, une mailloche, en frappant dans le centre, en grattant, etc.) ? • Les élèves doivent expérimenter à l'aide des sources sonores qui se trouvent dans la classe (p. ex., métal, verre, bois, carton). • Remplacez un mot dans un poème ou une chanson connue en demandant à un élève de jouer d'un instrument qui se trouve dans la classe pour remplacer le mot. Par exemple, les élèves chantent Sur le pont d'Avignon, mais au lieu de chanter « pont », « danse » ou « rond », un élève joue d'un instrument. Les élèves peuvent proposer différents instruments. • Explorer les sons produits par la voix. Voir les suggestions dans la section Mélodie/hauteur. • Montrez aux élèves comment tenir les instruments. • À tour de rôle, les élèves jouent une pulsation ou une formule rythmique à l'aide des instruments de la classe pendant que les autres élèves chantent une chanson connue. • Jouez à un jeu où les élèves doivent fermer leurs yeux et trouver quel est l'instrument dont on joue.

Qualités expressives

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Mes chansons ma musique A n°5 - *Rondin, picotin* *Orff au Canada : une mosaïque* Page 3 - *Bienvenue* Pages 112-113 - *La météo* Pages 130-131 - *Le jeu de l'orage* Chapitre 24 - Tips for Teachers *Epanouissons-nous par la musique* Page 114 - *Ding, ding, ding, ding* (instruments) Page 25 - *Jeu de réaction* Chapitre14 - Les instruments *À la découverte de la musique* *À la découverte de la musique Trousse 1* CD Plage A2 : *Reel* CD Plage A4 : *Ouverture : Guillaume Tell* Page 28 - free movement in space *À la découverte de la musique Trousse 1* CD Plage A4 : *Hall of the Mountain King* *À la découverte de la musique Trousse 3* pages 82-83. *Musique s'il vous plaît* Page 6 - *Chut !* Page 34 - *Le Carnaval des Animaux* Page 38 - *Histoires sonores* Page 44 - *Dis-moi bonsoir* Page 45 - *Berceuse de Brahms*

Qualités expressives

Résultats d'apprentissage	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront pouvoir 1. écouter, présenter et créer • fort/doux • rapide/lent • les sons qui proviennent de diverses sources	• Ajoutez des instruments, des mouvements ou des mises en scène à des livres et à des histoires. • Lisez une histoire et dressez une liste de sentiments qui y sont liés. Demandez aux élèves d'utiliser leur voix ou leur corps, ou encore de produire des sons avec des instruments pour illustrer l'histoire et les sentiments. Relisez l'histoire en demandant à un ou des élèves de produire le bon son au bon moment. L'enseignant peut aussi guider les élèves afin qu'ils créent une histoire simple et qu'ils expérimentent, de la même façon, les sons apparentés. Par exemple, frapper à la porte, jouer du xylophone pour monter une montagne, etc. Les élèves peuvent aussi mettre en scène des histoires. • Discuter *l'histoire des trois ours* ou une autre histoire. Les élèves doivent créer des effets sonores avec leur voix et avec des instruments, et ils doivent mettre en scène l'histoire en bougeant librement.

Qualités expressives

Exemples d'activités d'évaluation

Utilisez des listes de vérification (annexe A).

Observez et écoutez chaque élève.

Les élèves doivent dessiner dans les airs la direction mélodique du son. Évaluez et consignez ce qu'ils font.

Les élèves doivent bouger au son d'une mélodie. Observez et évaluez le caractère approprié du mouvement.

Utilisez des feuilles de travail. Jouez des exemples de pièces musicales. Les élèves peuvent encercler l'image correspondant aux éléments suivants :

- instrument rythmique ou mélodique
- fort ou doux
- rapide ou lent
- état d'esprit

Ressources et notes

Autres

Chants, poèmes et histoires qui se trouvent dans les ressources du programme de Français et le programme de Santé

Contextes

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - chansons/jeux
   - musique folklorique

Liens avec les autres matières

Education physique

Faire l'essai de toute une gamme de mouvements créatifs dans le cadre d'activités individuelles ou de groupe.

Français

Volet Communication orale

Volet Écriture

Arts plastiques

RAS3.1.2
explorer des images d'époques et de cultures différentes.

RAS4.1.2
discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations.

RAS8.1.1
expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art.

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Ecouter, présenter et créer parmi lesquels :
chanter
jouer
parler
bouger
répondre
improviser
mimer
choisir

Aussi
- leur culture et celle des autres
- la musique vocale et instrumentale

Ecouter, présenter et créer

- Utilisez des aides visuelles (vêtements, images, aliments) pour chanter ou écouter de la musique d'une autre culture.
- Demandez aux élèves d'écouter et de chercher des sons ou des passages aigus/graves, forts/doux, rapides/lents dans les exemples musicaux.
- Montrez deux images opposées pour illustrer la musique. Par exemple, une image de chevaux qui galopent à toute allure et une image d'un cheval qui broute tranquillement. Faites jouer l'*Ouverture : Guillaume Tell* de Rossini (À la découverte de la musique Trousse 1). Quelle image correspond le mieux à la musique ?
- Les élèves doivent faire un dessin pour exprimer le tempo d'un court extrait musical.
- Les élèves créent un mouvement pour exprimer le tempo de la musique.
- Montrez une ou des images correspondant à la musique pendant que les élèves écoutent un échantillon musical.
- Interrogez les élèves. À quoi la musique vous fait-elle penser ? Que vous rappelle-t-elle ? Comment vous fait-elle vous sentir ?
- Utilisez des jeux et des chansons d'action ; les élèves doivent mettre en scène une situation ou créer des personnages.

Contextes

Exemples d’activités d’évaluation	Ressources et notes

Contextes

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront pouvoir

1. écouter, présenter et créer
   - chansons/jeux
   - musique folklorique

Liens avec les autres matières

Enseignement religieux

RAS 5.1
identifier des manières appropriées d'exprimer ses sentiments

Sciences humaines

Unité 2 Les racines

RAS 2.3
donner des exemples illustrant que les familles (au plan local, national et mondial) ont différents rituels, traditions et célébrations.

Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

- Incluez des exemples vocaux et instrumentaux de la musique de Terre-Neuve-et-Labrador.
- Jouez des exemples de pièces musicales au piano et à l'aide d'autres instruments, et utilisez des enregistrements.

N.B. Chantez une chanson simple à la fin de la leçon pour le plaisir de raconter une histoire. Il faut enseigner à l'élève à écouter de façon critique sa propre voix, la voix de l'enseignant ainsi que la voix d'autres élèves. Il ne faut pas écouter uniquement des enregistrements.

Apprentissage par le jeu

Créez une boîte d'accessoires dans laquelle les enfants pourront explorer une variété d'instruments musicaux, de genres de musiques, de musique en feuilles, du papier pour les compositions, des foulards et des rubans pour l'art dramatiques, des microphones, des pupitres à musique, un bâtion de conducteur, un lecteur de musique, et des modèles de symboles propres à la musique.

Contextes

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Utilisez des listes de vérification (annexe A). Évaluez la capacité de l'élève à exprimer sa réponse : • verbalement • à l'aide d'une image • par la dramatisation ou la mimique • en bougeant	Utilisez des chansons et des jeux d'élève **Ressources autorisées** Annexe B *Mes chansons ma musique A* Index des chansons *Orff au Canada : une mosaïque* *Epanouissons-nous par la musique* Chapitre 9 - Mouvement et chansons à danser Chapitre 10 - Exploration sonore et attention auditive *À la découverte de la musique Trousse 1, 2, 3* Mouvement *Musique s'il vous plaît* Page 16 - *La danse des canards* Page 22 - *Écouter et bouger - Sonate pour flûte et harpe* Page 37 - *Arc-en-ciel (*musique et expression corporelle)

Santé

Santé

Description

Le programme de santé se veut une approche qui fait le lien entre les besoins quotidiens, les intérêts et les expériences de l'élève de la maternelle et son apprentissage de pratiques santé.

Ressources pédagogiques
Autorisées

- Assortiment d'aliments-jouets (1 par classe)
- Cartes - illustrations
  - Les émotions
  - Les gens de mon quartier
- Liste de titres de littérature jeunesse (voir page suivante)
- Soyez en sécurité - Santé Canada 2003
  http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php

Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2011)

Maternelle 2011

activité physique (L'), Sharon Gordon(2006)
Aidons-nous, collection En avant(2005)
Assez de télé !, David F. Marx (2006)
Attention ! La maison est pleine de dangers, Bénédicte Carboneill (2010)
Championne !, Frederic Magnan(2010)
chenille qui fait des trous (La), Éric Carle(2004)
collation (La), collection Raton laveur, Paule Brière(2008)
Collection J'aime mon métier, Scholastic (2010) (4 titres)
Deux amis pour la vie, Éric Battut(2010)
dragon n'est pas un poisson !(Un) (2006)
Drôles de poissons, Lucy Cousins, (2010)
Éléphant prend son bain, Kristina Andres, (2010)
Elmer et Papillon, David Mckee (2003)
Elmer, David McKee, (1989)
Eva veut grandir, Dona Casarin (2003)
Fais bien attention, Kathy Schultz (2005)
Gros ours grincheux, Nick Bland (2009)
Il n'y a pas deux enfants pareils, Christina Mia Gardeski 2005)
J'aime la Terre, Todd Parr, (2011)
J'entends, collection Allez hop! Les sens, Sally Hewitt (2009)
Je goûte, collection Allez hop! Les sens, Sally Hewitt (2009)
Je sens, collection Allez hop! Les sens, Sally Hewitt (2009)
Je touche, collection Allez hop! Les sens, Sally Hewitt (2009)
Je vois, collection Allez hop! Les sens, Sally Hewitt (2009)
J'étais comment quand j'étais bébé ? Jeanne Willis, Ross Willis (2006)
Jojo l'ourson : Une journée pleine d'émotions, Sylvie Lachance (2010)
Lave-toi les mains !, Tony Ross (2010)
Ma première visite chez le dentiste, Eve Marleau et Michael Garton(2011)
Mangeons !, collection En avant (2004)
Mes cinq sens, collection En avant (2004)
On partage tout !, Robert Munsch(2009) – grand livre
ours très sale (L'), Britta Teckentrup (2008)
Pas de dragon dans ma maison !, Jean Pendziwol(2006)
Petit Bleu et Petit Jaune, Leo Lionni (2000)
Petit Ours Brun chez le dentiste, Bayard Jeunesse (2006)
pompiers,(Les) Stéphanie Ledu, Milan (2005)
Pop mange de toutes les couleurs, Bisinki-Sanders(2008)
Pour vivre et grandir, collection En avant, Scholastic (2004)
Pourquoi Malo est-il triste ?, Karine-Marie Amiot (2003)
Prends soin de tes dents, collection Apprentis lecteurs, Don L. Curry (2007)
propreté (La), collection Apprentis lecteurs, Sharon Gordon(2006)
repas préféré de Petit Ours Brun,(Le) (2007)
Ta dent branle?, collection Apprentis lecteurs, Lisa Trumbauer (2005)
Tous différents, Todd Parr (2006)
visite de Mamie(La), Jill Paton Walsh (1992)

Introduction

Dans la section Santé du Guide de la Maternelle, vous trouverez les éléments suivants :

- Les unités du programme d'études :

  Unité 1
  Tout sur moi : Corps en santé et connaissance du corps

  Unité 2
  Tout sur moi : Emotions et esprit sains

  Unité 3
  Autour de moi : Ma famille, mes amis et ma communauté

  Unité 4
  Autour de moi : Mon environnement

- Une liste des ressources

- Une annexe pour chacune des unités :

  Annexe : Unité 1

  Annexe : Unité 2

  Annexe : Unité 3

  Annexe : Unité 4

Concepts à l'étude :
- Croissance et hygiène
- Alimentation saine
- Santé buccodentaire
- Vie active
- Caractère unique
- Emotions
- Rapports personnels
- Famille et communauté
- Partage et coopération
- Respect
- Recyclage
- Sécurité à la maison
- Sécurité au jeu
- Sécurité incendie

Veuillez noter la numération des résultats d'apprentissage utilisée dans ce document

Par exemple :

1.2.3 - Le 1 indique l'unité 1 - voir plus bas
1.**2**.3 - Le 2 indique le RAG - RAG 2 voir plus bas
1.2.**3** - Le 3 indique le troisième résultat spécifique du RAG - voir plus bas

Unité 1 - Tout sur moi : Corps en santé et conscience du corps

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

1.2.3 goûter à des aliments sains, familiers ou non

Unité 1

Corps en santé et connaissance du corps

Echéancier proposé : 12 semaines

Unité 1
Tout sur moi : Corps en santé et connaissance du corps

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Les élèves devront :

1.1.1 nommer les pratiques d'hygiène personnelle et préciser en quoi elles contribuent à la santé du corps;
1.1.2 comprendre que les aliments sains, selon Le Guide alimentaire canadien pour manger sainement, donnent de l'énergie au corps et l'aident à grandir;
1.1.3 discuter l'importance de se brosser les dents et d'aller régulièrement chez le dentiste;
1.1.4 explorer des façons de rester actif à tous les jours
1.1.5 reconnaître les sens et leurs fonctions;
1.1.6 reconnaître que certains aspects des personnes changent et d'autres non.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Les élèves devront :

1.2.1 se servir de pratiques d'hygiène personnelle qui contribuent à un corps en santé;
1.2.2 démontrer la capacité de faire des choix alimentaires sains;
1.2.3 goûter à des aliments sains, familiers ou non;
1.2.4 faire des choix pour être actif à tous les jours.

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et à se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

L'élève devrait pouvoir :

1.3.1 discuter de l'importance de faire des choix alimentaires sains et de l'activité physique pour le développement d'un corps en santé;
1.3.2 reconnaître l'importance du rôle du dentiste et des parents et des tuteurs dansle domaine de la santé bucco-dentaire;
1.3.3 développer des habitudes d'hygiène personnelle qui favorisent la santé.

Les aspects de la personne qui sont traités dans cette unité sont les suivants : développement et hygiène, saine alimentation, santé bucco-dentaire et vie active. Les résultats d'apprentissagepeuvent être regroupés ainsi :

- Croissance et hygiène : RAS 1.1.6, 1.5 et 1.1.1; peuvent être suivis des RAS 1.2.1 et 1.3.3
- Alimentation saine: RAS 1.1.2; peut être suivi des RAS 1.2.2, 1.2.3 et 1.3.1
- Santé bucco-dentaire : RAS 1.1.3; peut être suivi du RAS 1.3.2
- Vie active : RAS 1.1.4; peut être suivi du RAS 1.2.4

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.1.1 nommer les pratiques d'hygiène personnelle et préciser en quoi elles contribuent à la santé du corps.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

Nota : la discussion sur les pratiques d'hygiène devrait notamment porter sur l'importance de ne pas partager les effets personnels comme les peignes et brosses à cheveux, les brosses à dents, les chapeaux, etc.

- Discutez de l'hygiène avec les élèves et dressez la liste des routines qu'ils accomplissent chaque jour pour garder leur corps propre et en santé. Exemples d'activités : se laver les mains et le visage, prendre un bain, se brosser les cheveux, se brosser les dents, porter des vêtements propres. Expliquez l'importance de chacune des pratiques d'hygiène pour la santé. Par exemple, le rôle du lavage des mains est important pour la prévention de la transmission des microbes.

- ***Jeu de rôle :*** Simulez les pratiques d'hygiène utilisées pour se préparer à aller à l'école. L'enseignant peut assigner une pratique d'hygiène à un élève et lui demander de la simuler devant la classe, ou encore, en groupe, des élèves peuvent exécuter un court sketch de leur routine du matin ou du soir.

- Chantez une chanson au sujet du brossage de dents (p.ex., « Brosse, brosse, brosse » de Passe Partout). Ajoutez les gestes associés au brossage des dents.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les pratiques d'hygiène comme le lavage des mains avant de manger et après être allé aux toilettes.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Ressources du ministère Health and Community Services :

- Affiche sur le lavage des mains http://www.health.gov.nl.ca/health/publichealth/cdc/hygiene/index.html (Voir Annexe - Unité 1)

- Campagne de promotion Lavez, couvrez, prévenez http://www.health.gov.nl.ca/health/publichealth/cdc/hygiene/index.html

Accessoires pour démontrer les pratiques d'hygiène : brosse à dents, débarbouillette, savon, etc.

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 1.1.2 comprendre que les aliments sains, selon le Guide alimentaire canadien pour manger sainement, donnent de l'énergie au corps et l'aident à grandir.	• Expliquez aux élèves que la consommation de boissons et d'aliments sains donne à notre corps ce dont il a besoin pour avoir de l'énergie. Demandez aux élèves de courir, de bondir, de sauter, etc., et expliquez leur que ce sont les boissons et les aliments sains qui leur donnent l'énergie nécessaire pour exécuter ces mouvements. • Demandez aux élèves de faire comme si leur corps était une voiture. Expliquez que les voitures ont besoin d'essence pour se déplacer, tout comme notre corps a besoin de nourriture. Qu'arriverait-il si votre voiture n'avait plus d'essence? Qu'arriverait-il si tu ne mangais pas sainement? Poursuivez en jouant à « ***L'arrêt au puits*** ». Pour ce jeu, un circuit est établi dans le gymnase, dans la salle de classe ou à l'extérieur. Les élèves pourront y circuler en faisant semblant de conduire leur voiture. Chaque élève reçoit de quatre à six cartes illustrées ou objets (comme des aliments jouets) sécuritaires et faciles à transporter. Une fois que les élèves ont effectué un tour du circuit en courant, ils laissent une carte ou un aliment à un endroit désigné et continuent jusqu'à ce qu'il ne leur reste aucune carte ou aliment jouet. Cela signifie que leur réservoir d'essence est vide et qu'ils ne peuvent plus avancer. Pendant que les élèves se reposent, demandez leur : « Est-ce qu'une voiture peut avancer sans essence? Est-ce que les gens peuvent grandir ou avancer sans aliments?» Continuez l'activité en demandant cette fois aux élèves de ramasser une carte ou un aliment à chaque tour qu'ils font. Ils font ainsi le plein et peuvent continuer à avancer. • Désignez trois élèves qui choisiront chacun un aliment parmi une sélection d'aliments jouets ou d'illustrations, et intégrez les aliments choisis à une chanson ou une comptine vue en classe, p.ex., Savez-vous planter des choux, A la pêche aux moules, etc. • Faire le tri : À l'aide de circulaires, d'aliments jouets ou d'illustrations, donnez des exemples d'aliments sains. Soulignez que certains des aliments choisis par les élèves figurent dans Le Guide alimentaire canadien pour manger sainement.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves pendant qu'ils jouent à ***L'arrêt au puits*** et qu'ils choisissent les aliments.

Activité
Proposez l'activité « Les aliments sains me donnent de l'énergie pour _____ ». Voir Annexe - Unité 1
Les élèves peuvent découper des images dans les revues.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe 1 : feuille d'activité « Les aliments sains me donnent de l'énergie pour _____ »

Assortiment d'aliments de jeu pour la classe pour le jeu de ***L'arrêt au puits.***

Le Guide alimentaire canadien pour manger sainement (Santé Canada)
http://www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index-fra.php

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 1.1.3 discuter l'importance de se brosser les dents et d'aller régulièrement chez le dentiste.	• Si vous en avez la possibilité, présentez aux élèves une vidéo d'une visite chez le dentiste. Discutez de l'importance de se brosser les dents deux fois par jour, dont un brossage effectué par un adulte, et d'aller chez le dentiste. Une infirmière de la santé publique peut être invitée à parler de l'importance de se brosser les dents pour la santé bucco-dentaire. • Mettez un œuf blanc dans un contenant rempli de boisson gazeuse sucrée foncée, et un autre œuf blanc dans un contenant rempli d'eau claire. Indiquez aux élèves que les œufs sont semblables à nos dents, et de s'imaginer, pour cette expérience, qu'il s'agit de dents. Demandez leur de prédire ce qui arrivera à l'œuf dans la boisson gazeuse, et à celui dans l'eau. Le résultat peut être présenté après 30 minutes. Par la suite, les œufs peuvent être remis dans leur solution respective pour une période plus longue. Demandez aux élèves de consigner leurs observations à l'aide de dessins ou par écrit dans leur journal de bord au cours des prochains jours. Qu'arrive-t-il à l'œuf et pourquoi (p.ex., couleur et solidité de la coquille)? Après leur avoir expliqué que la boisson gazeuse contient du sucre, discutez de ce qui se trouve sur l'œuf (plaque) et de la façon de le nettoyer. Utilisez une brosse à dents et du dentifrice pour nettoyer l'œuf. L'enseignant devrait faire la comparaison avec les aliments et les boissons que nous consommons et leurs effets sur nos dents. Les enfants peuvent éliminer les microbes se trouvant sur leurs dents en se les brossant, en passant la soie dentaire et en allant chez le dentiste deux fois par année. Indiquez que l'eau n'a pas endommagé l'autre œuf parce qu'il s'agit d'une boisson saine à la fois pour nos dents et pour notre corps. Le jus d'orange peut également être utilisé pour démontrer l'effet du sucre et de l'acidité sur nos dents. **Mise en garde : certains enfants peuvent être allergiques aux œufs.**

(suite)

Exemples d'activités d'évaluation

Activité
Proposez aux élèves d'illustrer une visite chez le dentiste.
Invitez les élèves à illustrer la phrase : « Je garde mes dents en santé en ... » Utilisez la feuille d'activité qui se trouve à l'Annexe - Unité 1.

Observation
Prenez des notes anecdotiques sur la compréhension démontrée verbalement par l'élève de l'effet des choix alimentaires sur la santé bucco-dentaire.

Journal de bord
Inviter les élèves à consigner leurs observations au sujet de l'expérience de l'œuf. Mentionnez-leur la couleur et la solidité de la coquille.

Activité
Trier les reproductions/illustrations d'aliments et de boissons selon deux catégories : les aliments qui peuvent endommager les dents et ceux qui ne leur causent aucun mal. Ce serait une bonne occasion de mettre l'accent sur les boissons. L'eau claire constitue le meilleur choix du fait qu'elle ne contient aucun sucre, que ce soit naturel ou ajouté

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe - Unité 1 :
- « Tableau hebdomadaire de brossage des dents »
- « Je garde mes dents en santé en... »

À l'aide de fiches de croissance, de ruban cache ou de papier ruban d'additionneuse, consignez et faites le suivi de la croissance des élèves pendant l'année scolaire.

Newfoundland and Labrador Dentist Association
http://www.nlda.net/Aboutframes.htm

Association dentaire canadienne
http://www.cda-adc.ca/fr/oral_health/faqs_resources/teaching_resources/eggsperiment.asp

Des ressources gratuites sont offertes en cliquant sur l'onglet «communiquez avec nous» du site Web colgate.ca ou Crestcanada.ca/fr

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.1.3 comprendre l'importance de se brosser les dents et d'aller régulièrement chez le dentiste. *(suite)*

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Le jeu du Méchant sucre (jeu du chat ou tag)***
  Dans ce jeu, un enfant est le Méchant sucre et tous les autres sont des dents. Le Méchant sucre porte un collier muni d'une dent cariée et essaie d'attraper les autres élèves qui portent des colliers munis d'une dent saine. Des modèles de dent cariée et de dent saine se trouvent à l'Annexe - Unité 1. Si le Méchant sucre attrape un élève, un autocollant noir, qui représente le sucre ou la plaque, est placé sur la dent saine de ce dernier.

- ***À qui le sourire?***
  À l'aide d'un appareil numérique, prenez en photo le plus beau sourire de chacun des enfants. Coupez la photo de manière à ce qu'il ne reste que la bouche. Indiquez le nom de l'enfant au verso. Donnez à chacun des enfants un modèle de tête où il collera le sourire et dessinera le reste des traits du visage. Présentez les visages accompagnés du texte « À qui le sourire? »
  Mise en garde : pour certains élèves, ce jeu peut constituer une question de nature délicate. Il en reviendra à l'enseignant d'utiliser ou non cette activté.

Apprentissage par le jeu

Accordez aux élèves du temps dans le coin théâtre pour qu'ils simulent des situations à la maison, dans la maison de poupées, au supermarché, au restaurant, dans une banque alimentaire, chez le dentiste, chez le médecin ou chez l'optométriste.

Exemples d'activités d'évaluation

Retour sur le jeu du Méchant sucre
Discutez de ce qu'il est possible de faire lorsque l'on trouve du sucre ou de la plaque (autocollants) sur les dents. Vous devriez ensuite aborder le sujet du brossage des dents. Les élèves peuvent faire semblant qu'ils se brossent les dents en retirant les autocollants de leur collier.

Discussion
Mener une discussion sur les soins dentaires, de leur importance pour conserver un sourire en santé toute sa vie et le caractère unique du sourire de chacun.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 1 : modèles de dents pour le jeu du Méchant sucre.

Matériel nécessaire
de la corde ou du fil pour fabriquer les colliers.

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 1.1.4 désigner des façons de rester actif à tous les jours.	• Discutez avec les élèves de ce que signifie être actif, et des raisons pour lesquelles il est important de l'être chaque jour. Parlez de l'importance de l'activité physique dans le développement d'os et de muscles forts (y compris le cœur), et dans la production d'énergie pour le corps. Procédez à une activité de remue-méninges demandez aux élèves de trouver des illustrations pour illustrer des façons d'être actif à tous les jours. • ***Activité de réponse active*** Lisez une liste de choix d'activités qui favorisent ou non la santé. À l'énoncé d'une activité bonne pour la santé, les élèves sautent sur place à un pied. À l'énoncé d'une activité qui ne favorise pas la santé, ils font des flexions de jambes en se tenant debout. • ***Collage*** Demandez aux élèves d'apporter une photo d'eux ou une illustration provenant d'un document imprimé qui représente une vie active et saine. Créez un collage ou un tableau d'affichage collectif à l'aide des images recueillies, ou au moyen de photographies numériques, produisez un grand livre de classe intitulé « Se mettre en forme en s'amusant ».

Lien avec les autres matières

Education physique

Jeux- Habiletés non-locomotrices

1. Identifier des habiletés non-locomotrices qui contribuent à améliorer la santé et le style de vie.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les réponses actives des élèves, puisqu'elles démontrent leur compréhension des activités qui favorisent la santé.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 1 : « Choix d'activités favorisant ou non la santé »

Si l'école possède des boîtes d'accessoires pour diverses activités physique, vous pouvez les utiliser.

Connaissances et compréhension
RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.1.5 nommer les sens et leurs fonctions.

Liens avec les autres matières

Sciences

RAS 201-4

Observer des êtres vivants et des objets inanimés

Faire des observations en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Les plantes vues de près

Faire des observations de plantes en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Les animaux vus de près

Faire l'observation d'animaux de compagnie en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Observer le temps qu'il fait chez-nous

Observer la météo en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Coup d'œil sur le sol

Observer divers échantillons du sol en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Apprivoiser l'eau

Observer des échantillons d'eau en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Pour chacun des sens, proposez les activités suivantes :

  - **Vue** : jouez à « Je vois avec mes yeux... ».

  - **Ouïe** : utilisez des sons courants préenregistrés (oiseaux qui pépient, chien qui aboie, klaxon, sonnette, etc.). Faites les entendre aux élèves pour qu'ils devinent de quoi il s'agit.

  - **Toucher** : placez des objets pouvant être reconnus par le toucher dans un sac opaque. Demandez aux élèves de mettre leur main dans le sac pour toucher aux objets. Une fois que tous les élèves sont passés, demandez à chacun d'entre eux de nommer un objet qu'ils croient pouvoir identifier correctement. Encouragez les élèves à utiliser l'énoncé "J'ai touché à ..." dans leur réponse. À la fin de l'activité, sortez les objets du sac un à la fois pour que tous puissent bien les voir. Indiquez si l'objet a été reconnu et précisez ses caractéristiques physiques qui permettent de le reconnaître au toucher (p. ex. texture, forme).

  - **Goût :** à l'aide des repas d'aliments facilement accessibles, explorer le vocabulaire en lien avec les goûts qu'ils connaissent des aliments (salé, amer, sûr, sucré), afin de se rappeler les goûts des aliments familiers. Si possible, organisez une dégustation qui permettra de faire le lien entre l'aliment et la sensation qu'il produit. **Mise en garde : Attention aux allergies alimentaires**.

  - **Odorat** : rassemblez divers matériaux qui ont une odeur (fleur, extrait de vanille, cannelle, etc.). Faites sentir chaque matériau aux élèves sans qu'ils puissent les voir. Demandez aux élèves de dire ce qu'ils sentent. **Mise en garde : Attention aux allergies et sensibilités aux odeurs.**

- Fournissez aux élèves des images ou des objets et demandez leur d'indiquer les sens qu'ils utilisent pour reconnaître ces choses. Par exemple, un élève peut voir une pomme et dire qu'il reconnaît le fruit par ses yeux, en la voyant, par ses mains, en la touchant, par sa langue, en la goûtant, par son nez, en la sentant et par ses oreilles, en entendant le bruit qu'elle fait quand on la croque.

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Dessinez ou sélectionnez une diversité d'images de sources imprimées pour illustrer la compréhension des sens sous chacun des titres suivants :

- Ce que j'aime goûter
- Ce que j'aime toucher
- Ce que j'aime voir
- Ce que j'aime sentir
- Ce que j'aime entendre
-

Les élèves peuvent communiquer leurs réponses au moyen de l'activité de la chaise de l'auteur.

Le travail sur les sens peut être intégré dans un livre à thème saisonnier comme « Je sens l'automne ».

Activité du maïs soufflé : Préparez du maïs soufflé avec les enfants et demandez leur d'indiquer les sens qui sont stimulés aux différentes étapes de sa préparation et de sa dégustation. **Mise en garde : attention aux allergies.**

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe

- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Idées d'objets pour le sac : boules d'ouate, cuiller, paille, laine, pierre, éponge.

Aliments à goûter :
- Sûr - citron
- Salé - grains de sel
- Sucré - grains de sucre
- Amer - cacao en poudre

Nota : Avant de préparer ou de distribuer des aliments, prenez garde aux allergies, aux restrictions alimentaires et au danger d'étouffement que présentent les petits morceaux.

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.1.6 reconnaître que certains aspects des personnes changent et d'autres non.

Lien avec les autres matières

Sciences

Introduction aux cycles de vie

RAS 100-3 Discerner la constance et la détecter la constance et la régularité d'objets et d'événements et décrire ces régularités à l'aide de mots

- reconnaître que tout cycle de vie signifie croissance et changement

- reconnaître plusieurs attributs humains qui évoluent au fil du temps

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Photos de moi***
  Demandez aux élèves d'apporter à l'école une photo récente d'eux et une photo prise quand ils étaient bébés, si possible. Faites leur comparer leur apparence dans chacune des photos. Identifiez les aspects qui n'ont pas changé et ceux qui ont changé. Exposez les photographies sous le titre « Comme nous avons changé ».

  Semblables – mêmes parties du corps, mêmes sens
  Différences – capacité de mouvement, taille, parole, poids, cheveux (selon l'âge), dimension des parties du corps, expériences alimentaires (biberon, verre/gobelet, aliments solides, etc.), degré d'autonomie

- ***Activité de suivi : « J'ai changé »***
  Demandez aux élèves d'énoncer ou d'illustrer les changements qu'ils constatent dans les deux photos qu'ils ont apportées.

- Invitez un parent à amener un bébé ou un tout petit dans la classe. Demandez aux élèves de se comparer avec le bébé/tout petit en observant les similitudes et les différences. Demandez leur de prédire les changements qui se produiront d'ici à ce que le bébé atteigne leur âge, et d'indiquer ce qui ne changera pas.

- Organisez un coin « autoportrait » dans lequel les élèves consigneront leur taille à trois occasions. Une photo numérique peut être prise par la même occasion. Soyez attentifs aux signes de croissance, à la fois dans les courbes de croissance et dans les photos. Ces dernières peuvent être utilisées pour produire un diaporama de fin d'année scolaire.

- Mesurer les élèves à plusieurs reprises pendant l'année pour suivre leur croissance. Leur croissance peut faire l'objet de discussions:

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Lien maison - école : créez un tableau chronologique ou une affiche à l'aide de photos qui montrent la croissance de l'enfant.

En leur présentant une image d'un enfant plus vieux, demandez aux élèves d'indiquer en quoi ils sont différents de lui et en quoi ils sont semblables.

Discussion
À l'aide de morceaux de vêtements de bébé, comme des chaussons, discutez des changements qui ont eu lieu. Les élèves devraient reconnaître la croissance qui s'est produite entre la naissance et l'âge de cinq ans.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Roots for empathy/Racines de l'empathie
Si ce programme est offert dans votre communauté, il pourrait servir de ressource pour expliquer les changements développementaux chez l'enfant.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.2.1 se servir de pratiques d'hygiène personnelle qui contribuent à un corps en santé.

A voir :

- Se brosser les dents à la maison avec l'aide d'un parent
- Se laver les mains avant de manger et après être allé aux toilettes
- Éternuer dans sa manche
- Se peigner les cheveux
- Se servir de mouchoirs en papier pour tousser, éternuer et se moucher

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Comment les microbes se transmettent-ils?***
  Étendez vous de la poudre scintillante ou de la farine sur les paumes de vos mains et faites semblant d'éternuer dans vos mains. Serrez la main de vos élèves, leur transmettant ainsi la poudre ou de la farine comme s'il s'agissait de microbes. Expliquez aux élèves que des microbes se trouvent sur les mains et qu'ils sont transmis lorsque l'on serre la main de quelqu'un ou que l'on touche aux objets. C'est pourquoi il est important de se laver les mains avant de manger ou de toucher à notre bouche, à notre nez ou à nos yeux. Faites la démonstration d'un lavage de mains approprié en utilisant du savon et de l'eau tiède pour enlever la poudre ou la farine tout en chantant la chanson de l'alphabet pour veiller à ce que le lavage soit suffisamment long. Ce serait l'occasion d'inviter l'infirmière de la santé publique de l'école pour qu'elle démontre comment la lumière noire permet de détecter les microbes sur les mains.

Apprentissage par le jeu

Prévoir une boîte d'accessoires pour les jeux. On y trouvera des animaux en peluche, des poupées, des brosses à dents, de la soie dentaire, du savon, une serviette, une débarbouillette, des mouchoirs en papier, une couverture, un miroir, des vêtements de poupée et une brosse à cheveux pour bébé.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Les élèves démontrent qu'ils sont en mesure de bien se laver les mains pour enlever la poudre ou la farine tout en chantant la chanson de l'alphabet. L'Annexe - unité 1 offre un exemple d'affiche sur le lavage des mains.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe 1 : feuillet sur le lavage des mains du ministère Health and Community Services

- Ressources du ministère Health and Community Services
  - Campagne de promotion Lavez, couvrez, prévenez *http://www.health.gov.nl.ca/health/publichealth/cdc/hygiene/index.html*
- Travailleur avisé, travailleur en santé *http://www.livesafeworksmart.net/french/index.htm*

  http://www.livesafeworksmart.net/french/K-8/pdf/fr_germs.pdf Attention à la propagation des germes, parties 1 et 2

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.2.2 démontrer la capacité de faire des choix alimentaires sains

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Introduisez ce résultat d'apprentissage au moyen d'une discussion où les élèves échangent ce qu'ils comprennent par aliments santé. Demandez-leur de donner un exemple d'aliment santé. Inscrivez toutes les suggestions. Présentez le Guide alimentaire canadien et faites comprendre aux élèves que les aliments les plus sains s'y trouvent. Indiquez aux élèves que certains aliments ne devraient être consommés qu'à l'occasion. L'intention n'est pas d'enseigner le guide alimentaire, mais de le présenter et de permettre aux élèves de se familiariser aux types d'aliments qui s'y trouvent.

- Préparez une pizza santé! Discutez des différents types de pizza et demandez aux élèves de proposer des choix santé pour la croûte et les garnitures. Faites les choisir une croûte et des garnitures qu'ils accepteraient d'essayer et confectionnez cette pizza en classe, si vous en avez la possibilité. Établissez des liens entre les choix qu'ils ont faits et la discussion tenue précédemment sur le Guide alimentaire. **Mise en garde : Attention aux allergies alimentaires.**

- À l'aide d'une variété d'aliments de jeu et d'illustrations, demandez aux élèves de faire le tri entre les « aliments que je devrais manger chaque jour » et les « aliments que je devrais manger seulement de temps en temps ».

- En grand groupe, pratiquez-vous à faire des choix de boissons et d'aliments sains dans la composition d'un repas. Pour faire suite à cette activité, les élèves peuvent dessiner ou utiliser des sources imprimées pour composer leur propre repas sur un napperon en papier. Divisez la classe de sorte que les élèves trouvent des idées pour le déjeuner, le dîner, le souper et les collations. Si vous en avez la possibilité, affichez le résultat dans la classe.

Lien avec les autres matières

Éducation physique

Contrôle et positionnement du corps

4. Reconnaître les choix alimentaires sains

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Demandez aux élèves de distinguer les aliments santé des aliments à limiter à l'aide des aliments de jeu. Les élèves devraient associer les aliments choisis aux aliments sains présentés dans le Guide alimentaire canadien.

À l'aide d'assiettes en carton, de marqueurs et de circulaires de supermarchés, demandez aux élèves de créer un repas santé comprenant des aliments de tous les groupes alimentaires.

Comme prolongement à cette activité, les élèves et l'enseignant peuvent simuler une conversation entre un client et un serveur au restaurant. Le client peut demander conseil au serveur ou le serveur peut recommander au client l'option la plus santé au menu.

Observation
Observer l'habileté des élèves à associer des aliments à chacune des catégories suivantes : (1)les aliments que je devrais manger chaque jour et (2) les aliments que je devrais manger seulement de temps en temps.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

- Guide alimentaire canadien (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index-fra.php*

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.2.3 goûter à des aliments sains, familiers ou non.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

Nota : Avant de préparer ou de distribuer des aliments, prenez garde aux allergies, aux restrictions alimentaires et au danger d'étouffement que présentent les petits morceaux. Avisez les parents ou tuteurs que l'enfant essaiera de nouveaux aliments.

- Discutez avec les élèves de l'importance d'être ouvert à l'idée d'essayer de nouveaux aliments. Indiquez-leur que souvent, il faut essayer plusieurs fois un nouvel aliment avant qu'il commence à nous plaire.

  - Ayez une variété d'aliments sains (fruits et légumes) prêts à faire goûter aux élèves.

  - Remettez un certificat « Je l'ai essayé ! », tel que celui présenté dans l'Annexe -Unité 1, aux élèves qui ont essayé un nouvel aliment. Les élèves pourront le coller dans leur journal.

- Si possible, visitez une épicerie ou une ferme pour explorer la variété de fruits et de légumes qui s'y trouve. Des aliments d'autres groupes alimentaires peuvent être utilisés si on le souhaite (p. ex. pain, fromage). Si vous le pouvez, faites goûter les aliments aux élèves.

- ***Fruit-surprise*** - Demandez à chacun des élèves d'apporter un fruit (congelé, en conserve, embouteillé ou frais), puis coupez et préparez le fruit pour faire une salade de fruits. Les élèves pourront manger la salade comme collation.

Exemples d'activités d'évaluation

Passeport de dégustation
Créez un passeport pour chacun des élèves. Ils y noteront les occasions où ils ont essayé un aliment sain, avec lequel ils étaient familiers ou non. À la manière d'un passeport estampillé au moment d'entrer ou de sortir d'un pays, les élèves tamponneront leur passeport alimentaire en inscrivant le nom de l'aliment essayé (ou en collant une image), la date et le lieu de dégustation. Cette activité peut se dérouler sur une assez longue période pour permettre aux élèves et à leur famille d'avoir le temps d'utiliser le passeport. Les passeports remplis peuvent être présentés au reste de la classe.

Date	Aliment	Maison	Ecole
13 mai	Fraise		X

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexes - Unité 1:
- Certificat « Je l'ai essayé ! »
- Lien entre l'école et la maison : « Essaie, tu aimeras peut être » (2 pages)

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.2.4 faire des choix pour être actifs à tous les jours

Lien avec les autres matières

Éducation physique

Jeux - habiletés locomotrices

3. Identifier les effets du mouvement sur le corps

Jeux - habiletés non locomotrices

2. Faire l'essai de toute une gamme de mouvements créatifs dans le cadre d'activités individuelles ou de groupe

3.Combiner toute une gamme d'habiletés non locomotrices qui exigent l'utilisation de diverses articulations et positions

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Avec l'aide des parents/tuteurs, faites en sorte que les élèves consignent leurs activités quotidiennes dans le tableau « Aide mémoire des activités quotidiennes » se trouvant à l'annexe 1. Cette activité peut se dérouler pendant un certain temps (une ou deux semaines). Une fois qu'ils ont rempli le tableau, les élèves le rapportent à l'école et présentent leurs choix d'activités parascolaires au reste de la classe.

- En procédant à une séance de remue-méninges, dressez une liste d'activités qui aident à rester forts et en santé.

- ***Activité de groupe***
  Dans un grand cercle, les élèves font circuler un ballon de plage ou un gros cube souple d'une personne à l'autre.
  - Au signal de l'enseignant, les passes arrêtent et la personne qui a le ballon ou le cube dirige la classe pour l'activité indiquée ou dessinée sur le ballon ou sur le cube la plus près de son pouce droit.
  - L'enseignant a choisi diverses activités physiques et les a inscrites sur le ballon ou le cube au préalable.

  Des activités peuvent être écrites à la main sur le ballon de plage à l'aide d'un marqueur indélébile ou écrites sur un papier collé sur le ballon. Il est également possible qu'un cube ou ballon se trouve déjà dans les boîtes à activités de la classe. Il s'agit d'une bonne occasion de montrer de nouvelles activités physiques aux élèves.

Apprentissage par le jeu

Prévoir une boîte d'accessoires d'activité physique pour jouer à l'intérieur ou à l'extérieur qui contient des cordes à sauter, des craies, des sacs de fèves, des cerceaux, des foulards, des rubans, des ballons, des quilles et des cuillers (scoops).

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observer des élèves au cours d'activités physiques. Consigner vos observations sur des fiches anecdotiques.

Activité
Pour accentuer l'idée du choix, demandez aux élèves de choisir une activité physique qu'ils accompliront après l'école, comme marcher, jouer dehors ou faire de la bicyclette. Après avoir complété cette activité, les élèves pourront illustrer leurs activités . Les élèves pourront demander à leurs parents ou tuteurs de compléter le certificat de l'Annexe - Unité 1. Ces documents pourront être affichés sur un tableau collectif intitulé « Nous sommes actifs ».

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe- Unité 1 :
Aide-mémoire des activités physiques
http://jumpropeforheart. ca/fr/

Annexe -Unité 1 :
Certificat « Je bouge ! »

Jeu de marelle à la récréation ou à l'heure du dîner, à l'intérieur ou à l'extérieur

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.3.1 discuter l'importance de faire des choix alimentaires sains et de l'activité physique pour le développement d'un corps en santé.

Lien avec les autres matières

Éducation physique

Jeux - habiletés locomotrices

3.Identifier les effets du mouvement sur le corps

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Activités et aliments favorisant la santé***
  Découpez des images d'aliments sains et d'activités bonnes pour la santé dans des dépliants et des magazines dans le but de compléter un tableau collectif. Utilisez ou adaptez le modèle fourni à l'Annexe-Unité 1.

- Proposez aux élèves de produire ensemble un spectacle de marionnettes dans lequel les personnages choisissent des activités et des aliments sains. Par exemple :
  Il y a deux amis. Le premier veut aller jouer dehors, tandis que l'autre veut écouter son émission de télévision préférée. Simulez leur conversation.
  OU
  À l'heure de la collation, deux amis décident ce qu'ils aimeraient manger. Celui qui a choisi une collation santé justifie son choix et essaie de convaincre son ami d'en faire autant.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observer les élèves au cours des discussions et des activités portant sur l'importance de choisir des activités et des aliments santé. Noter leur niveau de compréhension et de participation.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 1 :
Collage « Aliments et activités favorisant la santé » (2 pages)

Illustrations tirées de magazines

Cartes-illustrations
Les gens dans mon quartier :
photo du dentiste et de ses instruments

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 1.3.2 reconnaître l'importance du rôle du dentiste et des parents ou des tuteurs dans le domaine de la santé bucco-dentaire.	Discutez des personnes qui aident les enfants à prendre soin de leurs dents. Insistez sur le rôle de ces personnes (parents, dentistes, hygiénistes, etc.) dans l'hygiène dentaire des enfants. Exemples de points à discuter : Qui aide ? Les parents ou les tuteurs, les dentistes et les hygiénistes Comment aident-ils ? **Parents ou tuteurs** – aident à brosser les dents au moins une fois par jour, amènent les enfants chez le dentiste, les aident à choisir des aliments nutritifs. **Dentistes** – font l'examen dentaire, le nettoyage, le traitement au fluor et autres traitements

Exemples d'activités d'évaluation

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 1 : « Ma liste de pratiques d'hygiène de tous les jours»

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 1.3.3 dévelpper des habitudes d'hygiène personnelle qui favorisent la santé.	Au moyen de la discussion, les élèves planifieront une routine du matin et du soir qui tient compte des habitudes d'hygiène personnelle et de leur contribution à une bonne santé. L'enseignant peut afficher une liste de vérification comme celle se trouvant à l'Annexe- Unité1 intitulée « Ma liste de pratiques d'hygiène de tous les jours » que les élèves utiliseront à la maison. ahaque matin , pendant les routines de classe, l'enseignant peut faire un sondage pour savoir qui a fait quoi.

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Créez un tableau en classe des pratiques d'hygiène qui composent la routine du matin et celle du soir.

Lisez le livre, *L'ours très sale* de Britta Teckentrup, ou tout autre livre portant sur les pratiques d'hygiène quotidiennes. Demandez aux élèves de rédiger ou de dessiner dans leur journal au moins deux routines (ou pratiques d'hygiène qu'ils ont en commun avec le personnage principal du livre.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Unité 2

Émotions et esprit sains

Échéancier proposé : 9 semaines

Unité 2
Tout sur moi : Émotions et esprit sains

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Les élèves devront :

2.1.1. reconnaître que les traits de caractère et les talents individuels font de chacun une personne unique;
2.1.2. comprendre que chaque personne éprouve diverses émotions;
2.1.3. comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres

Compétentes et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Les élèves devront :

2.2.1. démontrer que chacun possède des caractéristiques qui le rendent unique;
2.2.2 distinguer les sentiments éprouvés par chaque personne.

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et à se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Les élèves devront :

2.3.1. évaluer les traits de caractère et les talents individuels qui font de chacun une personne unique;
2.3.2. examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les émotions de ces derniers.

Les résultats d'apprentissage établis dans la présente unité ont trait au développement d'émotions et d'un esprit sains. Les concepts mis en évidence sont les suivants : chaque personne est unique, chaque personne a des émotions avec lesquels elle doit composer, et chaque personne entretient des rapports personnels avec des gens. Les résultats d'apprentissage peuvent être regroupés ainsi :

Caractère unique : RAS 1.1; peut être suivi de 2.1 et 3.1
Émotions : RAS 1.2; peut être suivi de 2.2
Rapports personnels : RAS1.2; peut être suivi de 3.1

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

1.1.1 reconnaître que les traits de caractère et les talents personnels font de chacun une personne unique.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines
Unité 1: L'identité
M.1.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.

Les élèves devront :
- déterminer les caractéristiques les rendant uniques et spéciaux.

- prendre conscience que toutes les personnes ont des caractéristiques uniques et spéciales

Enseignement religieux

RAS 4.1 Savoir que les fêtes et journées spéciales sont une façon de reconnaître en quoi les gens sont à la fois semblables les uns aux autres et uniques

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Montre et raconte***
  Dans le cadre d'une discussion de grand groupe, explorez les talents qui font que chaque enfant est unique. Encouragez les élèves à apporter une photo ou un objet qui représente leur talent. Par exemple, si un enfant est doué au soccer, il peut apporter une paire de souliers à crampons, un uniforme de soccer ou une photo d'équipe. Après chaque exposé, l'effet personnel devrait être ajouté à l'étalage d'objets qui montre le caractère unique de chacun.

- ***Autoportrait***
  Demandez aux élèves de se dessiner, de se peindre ou de créer une représentation de la façon dont ils se perçoivent. Les élèves peuvent écrire leur nom au bas de leur portrait. À la discrétion de l'enseignant, la signification du nom peut également être indiquée ou le(s) parent(s)/tuteur(s) peuvent fournir des renseignements sur la façon dont le nom a été choisi. L'enseignant peut conserver les portraits afin de répéter l'activité plus tard dans l'année et de faire ressortir la croissance qui a eu lieu depuis le premier portrait.

- Formez des groupes de deux et demandez à chacun des élèves de représenter le caractère unique de son partenaire. Une fois les œuvres terminées, les élèves présenteront le portrait qu'ils ont fait en précisant au moins un trait de caractère physique ou un talent qui fait de son compagnon une personne unique. **Nota** : L'enseignant devrait montrer comment faire le dessin en insistant sur la forme du visage, la couleur des yeux, le style de coiffure et la couleur des cheveux, le teint de la peau, les taches de rousseur, les lunettes et comment décrire un trait de caractère ou un talent qui rend la personne unique.

- ***Cahier de découpures/ Scrapbooking***
  Distribuez à chacun des enfants une page d'album afin qu'ils créent un collage représentant les traits de caractère et les talents qui les rendent uniques. Le collage comprendra une photo d'eux, leur nom écrit de manière créatrice à l'aide d'un instrument autre qu'un crayon ou un marqueur, des représentations de choses qu'ils aiment faire ou manger, etc.

- ***Un livre au sujet de ____.***
  Au moyen d'un remue-méninges de groupe ou d'une autre activité d'exploration, dressez une liste de mots/expressions qui décrivent le caractère unique des élèves. Servez-vous de cette liste comme banque de mots à utiliser pour d'autres activités. Chaque enfant crée une page sur le même élève de la classe en utilisant le gabarit fourni en annexe, soit « _____ pense que _____ est _____ ». Au premier espace vide, il écrit son nom. Au deuxième espace vide, celui de l'élève visé, et au troisième espace vide, il écrit quelque chose à propos de cet élève. L'auteur dessine ensuite l'élève en question. Lorsque tous les enfants ont terminé l'activité, les feuilles peuvent être colligées pour former un livre collectif.

Exemples d'activités d'évaluation

Montre et raconte
De l'étalage d'objets, choisissez un objet ou une photo appartenant à un élève. Demandez à la classe d'identifier les traits de caractère et les talents de cette personne et en quoi ils le rendent unique.

Auto portrait
Chaque élève présente son autoportrait au reste de la classe et explique les traits de caractère qui le rendent unique.

Je m'appelle Unique
À la maison, les élèves chercheront à obtenir des renseignements sur la façon dont leur nom a été choisi. Ces renseignements peuvent être communiqués oralement ou par écrit (sur une affiche, par exemple).

Présentation orale
Demandez à chacun des élèves de présenter au reste de la classe la représentation artistique qu'ils ont faite de leur partenaire et d'indiquer ce qui le rend unique.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 2 : Gabarit
« _____ pense que _____ est _____. »

Ressources pour l'enseignement religieux à la maternelle :
Fêtes et journées spéciales
Mon nom est cadeau - Aqiqah

Fournitures d'arts plastiques
Fournissez à chaque élève ce dont il a besoin pour peindre, comme un chevalet, un tabouret, de l'aquarelle, des pinceaux, des tabliers et du papier, pour ainsi lui permettre d'effectuer le portrait de son partenaire. L'élève peut également utiliser un miroir.

Fournitures d'arts plastiques
papier, timbres, lettres en mousse, colle, poudre scintillante, fil, papier peint pour le fond, etc.

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.1.2 comprendre que chaque personne éprouve diverses émotions.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité1: L'identité
M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.
- déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.
- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Enseignement religieux
RAS 5.1 Identifier des manières appropriées d'exprimer ses sentiments

Education physique

Jeux - habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- En groupe, explorez une diversité d'émotions : joie, excitation, ennui, peur, inquiétude, colère, tristesse et déception. À l'aide de cartes-illustrations portant sur les émotions, discutez de l'émotion qu'éprouve l'enfant sur la photo.

- Présentez une sélection de cartes-illustrations portant sur les émotions. Discutez des situations qui peuvent susciter différentes émotions. Voici des suggestions : organiser une fête ou y assister, se rendre au magasin et ne pas obtenir la marchandise convoitée, n'avoir rien à faire, être exclu d'une activité, prendre l'autobus scolaire pour la première fois, parler avec des élèves plus vieux, assister à une réunion ou un concert, etc. Les élèves pourront choisir la ou les cartes-illustrations qui, selon eux, correspondent au scénario et expliquer leur choix.

- À l'aide d'un appareil numérique, prenez en photo les élèves pendant qu'ils expriment différentes émotions au moyen du langage corporel et de l'expression faciale. Ces photos peuvent être utilisées pour produire un livret d'émotions ou un diaporama.

- À l'aide de la chanson *Si tu aimes le soleil*, établissez une corrélation entre le langage corporel, les expressions faciales et les mots exprimant des émotions.

- Créez un livre collectif de mots exprimant des émotions. L'enseignant peut se promener dans la classe avec un appareil photo pour capter les émotions associées à des situations telles que recevoir un cadeau, se faire briser son jouet préféré, désirer un jouet avec lequel quelqu'un d'autre joue, s'amuser dans la neige, jouer dans la classe d'éducation physique, chanter une chanson, être surpris par quelqu'un qui s'approche sans faire de bruit, se trouver sur scène, etc. Les photographies peuvent être prises dans des situations réelles ou dans le cadre de jeux de rôles. Les élèves pourront aider à classer les photos selon les émotions démontrées.

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Invitez les élèves à mimer l'expression faciale et le langage corporel approprié à une situation donnée. Par exemple, pendant la lecture d'un livre de littérature-jeunesse, l'enseignant peut faire une pause et évaluer la mesure dans laquelle les élèves comprennent que les émotions du personnage changent au cours de l'histoire.

A l'aide de la photo numérique les représentant,demandez aux élèves d'écrire le nom de l'émotion pour compléter l'énoncé : « Je me sens_____ quand je _____. ».
Collez la photo dans le haut d'une feuille et inscrire la phrase dessous.

Observation
Observez si les élèves ont classé les photos selon l'émotion démontrée dans le livre collectif des mots exprimant des émotions.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Newfoundland and Labrador Public Libraries
Tumble Books
www.nlpl.ca.
Certains titres sont disponibles en français

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.1.3 comprendre que les rapports d'une personne avec les autres et sa manière de jouer ont un effet sur ses émotions et sur ceux des autres.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité1: L'identité
M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.
- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Enseignement religieux
RAS 5.1 Identifier des manières appropriées d'exprimer ses sentiments

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

3. Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences individuelles.

Jeux - habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- À l'aide de livres de littérature-jeunesse, explorez les effets du comportement d'une personne sur les émotions des autres et les diverses façons dont peuvent réagir les gens à une même situation, par ex., conflit, se perdre, être exclu, donner un cadeau, partager un jouet, inviter quelqu'un à jouer. Demandez aux élèves de parler d'une situation où leur comportement a eu une incidence sur les émotions d'une autre personne.

- Explorez les stratégies qui permettent de dominer les sentiments négatifs comme la colère, la jalousie etc. Les élèves simuleront une situation ou utiliseront des marionnettes pour faire la démonstration d'une stratégie à la classe. Les éventuels scénarios pour les jeux de rôles peuvent être conçus par les élèves et l'enseignant.

  Possibilités de stratégie pour contrer les sentiments négatifs :
  - Respirer profondément cinq fois
  - S'éloigner
  - Exprimer ses sentiments (en ses propres mots)
  - Demander conseil à un adulte
  - Se parler à soi-même (dites-vous « Je suis maître de la situation », « Ça va aller »)
  - Dessiner ou écrire comment on se sent

  Comme prolongement à cette activité, les élèves peuvent, à l'aide de marionnettes, simuler la résolution d'un problème.

Apprentissage par le jeu

Accordez aux enfants du temps de jeu dans divers cadres d'apprentissage.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves pendant l'activité suggérée et notez leur niveau de participation.

Activité
Demandez aux élèves d'exprimer comment ils se sont sentis lors de l'exercice sur les stratégies pour contrer leurs émotions négatives.

Observation
Observer les élèves pendant les activités et notez s'ils utilisent les stratégies pour contrer leurs émotions pendant les activités de classe.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - Emotions
  - Les gens de mon quartier
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Consultez le site *http://peacefulschoolsinternational.org/* pour obtenir des messages/ressources contre l'intimidation (en anglais seulement).

- Pleins feux sur l'intimidation *http://www.bced.gov.bc.ca/sco/resourcedocs/bullying_f.pdf*
- Ecoles acceuillantes et sécuritaires (Safe and caring schools) *http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/languepremiere/pdf/Safe-and-Caring-Booklet.pdf*

  http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/languepremiere/pdf/brochure_complet.pdf

  http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/safeandcaring/index.html

Vous pouvez utiliser les marionnettes des ressources pour l'enseignement religieux à la maternelle.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.2.1 démontrer que chacun possède des caractéristiques qui le rendent unique.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Lisez une histoire et discutez des caractéristiques qui font en sorte que chaque personne est unique. Demandez aux élèves de faire un dessin dans lequel figure au moins une caractéristique qui les rend uniques.

- Créez des livrets individuels « Je suis unique » à l'aide du modèle fourni à l'Annexe-Unité 2. Les élèves présenteront et afficheront leur livret une fois qu'ils l'auront terminé. Cette activité peut s'inscrire dans les activités « Élève de la semaine » qui ont lieu tout au long de l'année scolaire.

- ***Création d'un livret personnel « Je suis unique » et présentation orale.***
  Quelques critères pouvant être proposés : présentation de l'enfant, une caractéristique physique, un sport ou une activité qui lui plaît, une chose qui le rend unique, etc.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines
Unité 1: L'identité
M.1.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.

Les élèves devront :
- déterminer les caractéristiques les rendant uniques et spéciaux.
- prendre conscience que toutes les personnes ont des caractéristiques uniques et spéciales

Enseignement religieux

RAS 4.1 Savoir que les fêtes et journées spéciales sont une façon de reconnaître en quoi les gens sont à la fois semblables les uns aux autres et uniques

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves et noter leur compréhension de l'activité et leur réalisation d'un dessin individuel et sa présentation à la classe.

Observez les livrets « Je suis unique » et noter leur compréhension de l'activité.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 2 :
Modèle pour le livret « Je suis unique »

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.2.2 distinguer les émotions éprouvés par chaque personne (p. ex., joie, tristesse, peur, colère).

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité1: L'identité
M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.
- déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.

Enseignement religieux
RAS 5.1 Identifier des manières appropriées d'exprimer ses sentiments

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Utilisez les cartes illustrations d'émotions pour identifier diverses émotions et les expressions faciales et le langage corporel y correspondant. Brassez les cartes et tournez-les face vers le bas. Demandez à un élève de choisir une carte et de mimer l'émotion pendant que ses camarades essaient de deviner de quelle émotion il s'agit. L'activité se poursuit jusqu'à ce que chacun des élèves ait eu l'occasion d'exprimer une émotion.

- En groupe, précisez de quelle manière les différentes émotions sont exprimées, discutez-en et faites-en la démonstration. Pour inciter les élèves à participer, l'enseignant devra peut être démontrer quelques émotions. Lorsque l'enseignant nomme une émotion, il doit encourager les élèves à l'exprimer au moyen du langage corporel et de l'expression faciale. Une fois que les élèves se sentent à l'aise de démontrer les émotions, l'enseignant peut leur demander de nommer l'émotion exprimée par d'autres élèves dans des situations précises. Voici des suggestions : recevoir une surprise, rendre visite à un ami, arriver dans une nouvelle école, se faire prendre un jouet sans se le faire demander, être incapable de boutonner son pantalon dans les toilettes de l'école, être poursuivi par un chien, la première neige, un jus renversé sur son cartable, etc.

- Dans le cadre des jeux de rôles, deux élèves expriment des émotions déjà vécues. Ils doivent réagir à diverses situations à l'aide d'expressions faciales et corporelles. Leurs camarades essaient d'identifier les émotions et déterminent si les émotions des deux élèves sont les mêmes dans diverses situations, p.ex., lorsqu'ils tiennent un hamster, qu'ils tiennent une araignée, qu'ils trouvent un cheveu dans leur soupe, qu'ils mordent dans une coquille d'œuf laissée dans leur sandwich, qu'ils mangent un bonbon sûr, qu'ils lancent des cailloux dans l'océan, qu'ils dorment chez un ami, qu'ils échappent du spaghetti sur eux, etc.

Exemples d'activités d'évaluation

Jeu de rôles
Évaluez l'expression faciale et le langage corporel de l'élève qui simule l'émotion.

Activité
Affichez des images d'expressions faciales et des gestes corporels qui correspondent aux émotions éprouvées dans diverses situations. Évaluez si les élèves sont en mesure de reconnaître l'émotion représentée.

Observation
Observez les réponses des élèves pendant qu'ils identifient les sentiments et qu'ils déterminent s'ils sont identiques ou différents.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.3.1 évaluer les traits de caractère et les talents personnels qui font de chacun une personne unique.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 1: L'identité

M.1.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.

Les élèves devront :
- déterminer les caractéristiques les rendant uniques et spéciaux.
- prendre conscience que toutes les personnes ont des caractéristiques uniques et spéciales

Unité 2 : Les racines

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents.
- prendre conscience de l'importance du respect des traditions, des rituels et des célébrations des autres.

Enseignement religieux

RAS 4.1 Savoir que les fêtes et journées spéciales sont une façon de reconnaître en quoi les gens sont à la fois semblables les uns aux autres et uniques

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Pendant l'heure du cercle, demandez à chacun des élèves de compléter l'énoncé suivant : « Je suis unique parce que… ». Les élèves doivent indiquer au moins une caractéristique physique ou un talent.

- En procédant à un remue-méninges, dressez une liste de traits de caractère, de talents ou d'aspects uniques possibles chez les gens. La liste peut comprendre des éléments tels que : court vite, chante bien, danse bien, a un côté artistique, est en fauteuil roulant, porte des lunettes, aime les livres, est diabétique, etc. Une fois la liste terminée, demandez aux élèves de s'attribuer au moins un des traits de caractère ou talents énumérés en écrivant ou en collant leur nom à côté du trait de caractère ou du talent.

- ***Assiettes de traits***
  Le produit fini de cette activité est une fleur créée à partir d'une assiette de papier au centre de laquelle est collée la photo d'un élève. Le bord de l'assiette sera assorti de pétales en papier comportant des dessins qui illustrent une qualité ou une caratéristique physique de l'élève. Ces dessins auront été faits par d'autres élèves de la classe ou du groupe. Un pétale devrait être laissé vide pour que l'élève ajoute une de ses caractéristiques à sa propre assiette. L'enseignant peut choisir la marche à suivre la plus efficace pour la classe. Par exemple, il peut diviser la classe en petits groupes afin que chacun des élèves n'ait à créer des pétales que pour un petit nombre d'élèves.

Exemples d'activités d'évaluation

Heure du cercle
Les élèves devraient être en mesure de nommer au moins une caractéristique ou un talent qui les rend uniques.

Activité
Examinez les fleurs terminées et les dessins. Demandez à chacun d'indiquer comment il se sent lorsqu'il reçoit les pétales pour leur fleur. de leurs camarades de classe.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

2.3.2 examiner les rapports personnels qu'il entretient avec les autres et leur effet sur les sentiments de ces derniers.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité1: L'identité
M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.
- déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

3. Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences individuelles.

Jeux - habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant.

Jeux - exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

4. Démontrer une compréhension de l'efficacité de la coopération de groupe.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Lisez un livre de littérature jeunesse portant sur le sujet de rapports personnels et comment les gens interagissent entre eux. L'enseignant peut poser des questions pendant la lecture de l'histoire pour discuter avec les élèves des actions des personnages et de leurs relations avec les autres personnages de l'histoire.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves pendant l'activité suggérée et notez leur niveau de participation.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Unité 3
Autour de moi : Ma famille, mes amis et ma communauté

Écheancier proposé : 8 semaines

Unité 3
Autour de moi : Ma famille, mes amis et ma communauté

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Les élèves devront :
3.1.1 comprendre que nous appartenons tous à une famille;
3.1.2 comprendre que les amis partagent convenablement et jouent de manière coopérative;
3.1.1 reconnaître certains travailleurs communautaires et l'aide qu'ils peuvent nous fournir.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Les élèves devront :
3.2.1 démontrer qu'il peut partager et jouer de manière coopérative;
3.2.2 faire preuve de respect envers les autres

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et à se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Les élèves devront :
3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens;
3.3.2 reconnaître que la coopération et le respect d'autrui contribuent à sa santé personnelle et à celle des autres

Cette unité porte sur le partage et la coopération qu'exigent l'amitié et l'appartenance à une famille et l'amitié, le respect de soi et d'autrui font partie intégrante. Ces concepts s'appliquent également au fait d'appartenir à une plus vaste communauté. Les résultats d'apprentissage peuvent être regroupés ainsi :

Famille et communauté : RAS 1.1, peut être suivi de 1.3
Partage et coopération : RAS 1.2 et 2.1; peuvent être suivis de 3.2
Respect : RAS 2.2.; peut être suivi de 3.1

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 3.1.1 comprendre que nous appartenons tous à une famille	• ***Qui compose ta famille?*** Posez cette question aux élèves et consignez sur un tableau de papier les noms que les élèves donnent aux membres de leur famille. Pendant la discussion, les élèves pourront constater que chaque personne utilise des noms différents pour désigner le même membre d'une famille comme : Mère, maman, belle-mère Père, papa, beau-père Grand-mère, mamie, mémé, grand-maman Grand-père, papi, pépé, grand-papa Discutez ensuite des diverses combinaisons de structure familiale. **Mise en garde: Cette activité peut être de nature délicate pour certains élèves.** • Lisez un livre de littérature portant sur le thème de la famille. Discutez avec les élèves des différentes structures familiales décrites dans l'histoire et de leur ressemblance avec leur propre famille. Comme activité de suivi, demandez aux élèves de remplir la feuille « Qui habite chez toi? » qui se trouve à l'annexe 3. • Les élèves pourront apporter une photo ou faire un dessin de leur famille. Servez-vous de la photo ou du dessin pour identifier les membres de la famille et montrer le caractère unique de chaque famille. À l'aide de la photo ou du dessin, vous pouvez réaliser une des activités suivantes : - Créer un tableau d'affichage des photos/dessins de famille. - Présenter les photos ou dessins à la classe dans le cadre d'une activité « Montre et raconte ». - Créer une page d'album intitulée « Toute ma famille ». Les différentes pages pourront être regroupées pour produire un tableau d'affichage de style courtepointe. - Décrire ce qui se passe dans la photo de famille ou le dessin. • Concevez un album de famille qui illustre la famille ou des gens qui habitent avec l'élève. L'album peut être réalisé à la maison, à l'école ou une combinaison des deux, pour ensuite être présenté à la classe. Les enfants pourront utiliser un cahier d'exercices, un journal, un album photo ou un album de découpures. Les photos et les renseignements contenus dans l'album doivent avoir une signification pour l'élève et être accompagné de la date, du nom des gens et du lieu. Au moment de la présentation à la classe, l'élève doit être en mesure de parler seul des photos et du texte figurant dans l'album. Ce dernier ne devrait pas faire plus de cinq pages. L'enseignant pourra fournir des étiquettes (p.ex., mon père, ma grand-mère, mon chien, etc...)

Lien avec les autres matières

Sciences humaines
Unité 2 : Les racines
M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques.
- identifier les personnes importantes qu'ils considèrent comme des membres de leur famille immédiate et étendue.

Exemples d'activités d'évaluation

Activité
Au moyen d'un dessin, les élèves représenteront leur famille ou les gens qui habitent chez eux.

Proposez de faire un arbre généalogique dans lequel chacune des feuilles représente un membre de la famille. Les élèves devront coller une étiquette portant le nom de chaque membre de leur famille dans les feuilles. Ils pourront également ajouter une photo ou faire un dessin près du nom.

Quelques variantes à ce projet :

- Tracez la main et l'avant-bras de l'élève pour créer l'arbre et collez des feuilles aux doigts pour représenter les branches.
- Utilisez une vraie branche d'arbre pour accrocher les photos ou dessins et les noms des membres de la famille. Placez la branche dans un contenant ou un pot et faites la tenir à l'aide de cailloux. Les arbres pourront être exposés dans la classe.

Présentation orale
Les élèves présenteront leur album à la classe en identifiant chacun des membres qui la compose.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Nota : La composition de la famille peut constituer un sujet délicat pour certains élèves.

Annexe - Unité 3 :
- Modèle de lettre aux parents pour le projet d'album de famille
- « Voici les personnes qui habitent chez moi. »

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

3.1.2 comprendre que les amis partagent et jouent de manière coopérative.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 1: L'identité

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.

- déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.
- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

4. Respecter l'espace personnel des autres

Jeux - exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

4. démontrer une compréhension de l'effacacité de la coopération de groupe

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Lisez quelques livres de littérature jeunesse portant sur le sujet de l'amitié et discutez-en. Discutez de la manière dont les personnages partagent et échangent les choses, attendent leur tour et jouent de façon coopérative.

- Dans le cadre d'une séance de remue-méninges, prenez en note les choses que nous devrions dire et faire pour partager et jouer de manière coopérative.

- L'enseignant démontrera en quoi consiste partager. Présentez des objets qu'il convient de partager et d'autres qui ne devraient pas l'être comme les ustensiles ou une brosse à cheveux. Invitez les élèves à trier les objets dans des boîtes différentes portant les étiquettes **On partage** et **On ne partage pas.**

- L'enseignant utilisera des phrases positives pour reconnaître les comportements coopératifs et de partage des élèves. Ceci mettra l'accent sur l'imporantce de partager et de jouer de manière coopérative. Cette activité peut se dérouler pendant toute l'année et être intégrée à des initiatives scolaires favorisant les comportements positifs. Les suggestions qui suivent ont pour but de renforcer ces comportements :

- ***Mots positifs***
  L'enseignant écrit et affiche les commentaires positifs formulés par les élèves pendant la journée. Le nom de l'élève qui a fait le commentaire peut également y figurer.

- ***Jetons positi***fs
  L'enseignant ajoute un jeton dans un bocal chaque fois qu'un élève fait un commentaire positif ou adopte un bon comportement. Lorsque le bocal est plein, la classe obtient une récompense laissée à la discrétion de l'enseignant.

- ***Balance positive***
  A l'aide d'une balance à plateaux sur lesquels ont été collés un visage heureux d'un côté et un visage triste de l'autre, l'enseignant encourage les élèves à partager et à jouer de manière coopérative en ajoutant un trombone du côté heureux chaque fois qu'il observe un bon comportement. L'objectif de la classe est de faire en sorte que les comportements positifs l'emportent sur ceux qui les rendent tristes.

Exemples d'activités d'évaluation

Activité
Lisez un livre de littérature-jeunesse que vous aurez choisi. À l'aide de questions guidées, évaluez la capacité des élèves de reconnaître les exemples de partage et de jeu coopératif dans l'histoire racontée.

Observation
Observez la participation des élèves à la discussion et les exemples de manières de partager et de coopérer qu'ils donnent. Les réponses des élèves pendant la discussion devraient être révélatrices de ce qu'ils comprennent du partage, du jeu à tour de rôle, de l'échange et de toute autre manière de démontrer l'esprit sportif.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

3.1.3 reconnaître certaines personnes qui travaillent dans la communauté et l'aide qu'ils peuvent nous fournir

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 1: L'identité

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent

- prendre conscience que les groupes se forment pour différentes raisons, et ont divers objectifs.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Dans le cadre d'une activité de remue méninges, dressez une liste des gens qui travaillent dans la communauté et des outils et objets liés à leurs fonctions. Certains élèves ont peut-être des parents qui sont travailleurs communautaires et pourront communiquer ce qu'ils savent de leur rôle dans la communauté. Signalez aux élèves que toutes les professions sont ouvertes autant aux femmes qu'aux hommes. Prenez les cartes-illustrations Les gens dans mon quartier et dissimulez soit le côté droit, soit le côté gauche de la carte. Demandez aux élèves de deviner le travailleur à l'aide des outils et objets connexes ou vice versa, selon la partie de la carte qu'ils peuvent voir.

- ***Conférence/sortie*** : Invitez une ou des des personnes qui travaillent dans la communauté à expliquer à la classe de ce qu'ils font et comment ils peuvent aider, p.ex., les enseignants, les parents, les infirmiers, les médecins, les policiers, les brigadiers scolaires, les pompiers, les agriculteurs, les pêcheurs et les bénévoles.

- À l'aide des cartes-illustrations *Les gens dans mon quartier,* demandez aux élèves de donner des exemples de situations dans lesquelles ces travailleurs peuvent nous aider.

- Fournissez des boîtes d'accessoires relatives au travail ou aux intervenants communautaires pour lesquels les élèves montrent un intérêt. Ces boîtes peuvent renfermer des costumes, des livres, des instruments, des affiches et des objets liés à la fonction du travailleur. Les élèves choisiront des objets qu'ils utiliseront pour jouer à faire semblant.
  Dans le cadre d'un projet à la maison, les élèves pourront apporter des objets qui les intéressent pour aider à composer les boîtes d'accessoires. Afin d'éviter les objets en double, les élèves pourront être regroupés par intervenant communautaire.

Exemples d'activités d'évaluation

Activité de correspondance
A l'aide d'images, jumelez les personnes qui travaillent dans la communauté et les outils qu'ils utilisent dans le cadre de leurs fonctions. Lorsqu'un élève associe deux cartes correspondantes, il doit nommer le travailleur.

Inviter les élèves à dessiner une personne qui travaille dans la communauté.

Présentez aux élèves des photos de gens qui travaillent dans la communauté et un scénario qui nécessite l'aide d'un de ces travailleurs. Demandez-leur d'identifier la personne à qui ils demanderaient de l'aide dans le scénario donné. Selon le scénario, les élèves doivent choisir le travailleur communautaire qui convient et justifier leur choix.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Annexe-Unité 3 :
Scénarios concernant les intervenants communautaires

Pour des idées de boîtes d'accessoires pour le jeu dramatique, voir www.alphabet-soup.net/articles/article13.html (en anglais).

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

3.2.1 démontrer qu'ils peuvent partager et jouer de manière coopérative.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 1: L'identité

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.

- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Education physique

Jeux - exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

4. démontrer une compréhension de l'effacacité de la coopération de groupe

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Demandez aux élèves de donner des exemples précis de jeux amusants auxquels ils jouent avec leurs amis. Discutez de ce qui rend ces jeux amusants et des raisons pour lesquelles ils ont du plaisir avec leurs amis (p. ex. parler, rire, partager, attendre son tour, jouer de façon juste). Ce serait l'occasion de mettre l'accent sur des concepts tels que la lutte contre l'intimidation, l'énergie positive, le jeu sécuritaire et les bonnes manières.

- Les élèves utiliseront un jeu appartenant à la classe ou l'enseignant demandera à quatre ou cinq élèves d'apporter un jeu ou un jouet de la maison afin de démontrer en quoi consistent le partage et le jeu coopératif. L'enseignant en profitera pour renforcer positivement ces compétences à l'aide de phrases positives pour aider à mettre l'accent sur l'importance des comportements positifs chez l'enfant.

- Préparez des ateliers qui exigent que les élèves jouent de manière coopérative. Voici quelques exemples d'atelier : construire une tour en blocs, dessiner ou peindre ensemble, partager un livre, jouer à *Serpents et échelles* ou à un autre jeu, utiliser des blocs ou des liens d'attributs/de motifs, jouer à « la maison » à l'aide d'aliments jouets et d'accessoires de jeu dramatique, faire un casse tête ensemble, etc. Les élèves passeront d'un centre à l'autre, en rotation, et changeront de partenaire à chaque activité. Ils devront collaborer en vue de déterminer la meilleure façon d'utiliser le matériel. L'enseignant observera leur manière de jouer et veillera à ce qu'ils utilisent un langage social approprié.

- L'enseignant peut demander aux élèves de proposer des exemples de situations dans lesquelles ils disent « s'il vous plaît », « pardon » ou « merci », et d'autres formules pouvant être utilisées. Choisissez un livre portant sur le sujet et lisez-le aux élèves. Discutez ensuite de l'utilisation d'un langage poli qui comprend « merci », « puis je… », « lorsque tu auras terminé… », « aimerais-tu… », « je suis désolé(e)… », etc.

- Proposer aux élèves des jeux de rôles dans lesquels ils utilisent un langage et un comportement polis. Scénarios possibles : se joindre à un jeu, vouloir un jouet avec lequel une autre personne joue, présenter un ami/se présenter, présenter ses excuses, recevoir un cadeau, inviter quelqu'un à se joindre à un jeu, etc.

Exemples d'activités d'évaluation

Activité
La participation des élèves pendant la discussion devraient démontrer leur compréhension du partage, de l'échange, du jeu à tour de rôle et des autres rapports qui font que l'enfant joue loyalement. L'enseignant peut poursuivre en demandant aux élèves de dessiner une situation de jeu qui illustre le partage et la coopération ou de répondre oralement à l'énoncé suivant : « J'aime jouer à _____avec des amis qui_____. »

Observation
Observez si les élèves jouent de manière coopérative et utilisent un langage approprié. Observez leur manière de partager, d'échanger et de jouer à tour de rôle.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

3.2.2 faire preuve de respect envers les autres.

A voir

- respecter leur propre espace de travail et de rangement et celui des autres;
- garder leurs mains, leurs pieds et leurs objets près d'eux;
- utiliser un langage poli.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 1: L'identité

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.

- identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

3. Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences indivuduelles

4. Respecter l'espace personnel des autres

Jeux - exercices de manipulation - projection de gros objets

4. Démontrer un souci de sa propre sécurité, ainsi que celle des autres et du milieu environnant.

Français

- Ouverture sur les autres
- Communication orale

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Espace de travail et de rangement personnel***
  Discuter avec les élèves l'importance de prendre soin de leurs affaires et du matériel de classe et de les ranger de manière ordonnée.

- ***Jeux de rôles***
  - demander la permission d'emprunter des objets appartenant à d'autres personnes et les leur remettant à la bonne place;
  - attendre son tour;
  - parler et agir de manière polie;
  - garder ses mains, ses pieds et ses objets près de soi.

- ***Le respect en situation de conversation***
  Les élèves penseront à leur émission de télévision préférée et, au signal de l'enseignant, raconteront tous en même temps de quoi il s'agit et les raisons qui font qu'ils aiment cette émission. Il s'ensuivra une cacophonie où il sera difficile de communiquer et d'entendre les idées. Au moyen d'un signal familier, faites taire les élèves. Une fois qu'ils ont arrêté de parler, posez-leur les questions suivantes :
  - Avez vous compris les idées des autres?
  - Les autres ont-ils compris vos idées?
  - Comment vous êtes-vous sentis?

  Discutez ensuite de façons d'écouter et de communiquer efficacement. Expliquez aux élèves qu'ils sont prêts à écouter lorsqu'ils regardent la personne qui parle et prêtent attention à ses paroles tout en gardant leurs mains et leurs pieds près d'eux et en gardant le silence. Demandez aux élèves de démontrer des aptitudes à écouter et à communiquer pendant qu'ils parlent de leur émission de télévision préférée.

- ***Interruption d'une conversation***
  Montrez aux élèves comment interrompre poliment une conversation en levant la main, en attendant le contact visuel ou une pause dans la conversation, ou en s'excusant. Les élèves devront être en mesure de distinguer une urgence (p. ex. aller aux toilettes, se sentir malade) d'une situation non urgente. En situation d'urgence, l'élève ne devrait pas attendre, mais s'excuser et exprimer la raison pour laquelle il interrompt la conversation. Par exemple : « Excusez-moi. Je ne me sens pas bien. » Autrement, l'élève doit attendre un moment approprié pour interrompre la conversation.

- ***Demander et parler poliment***
  Démontrez aux élèves comment poliment emprunter un crayon, emprunter un jouet qui appartient à un autre élève, demander d'aller aux toilettes, s'inviter chez un ami, parler à un adulte, demander de l'aide, etc. Faites-les s'exercer à demander pardon lorsqu'ils ont tort et à dire aux autres qu'ils les pardonnent. Faites-les s'entraîner à résoudre des problèmes en situations sociales avec leurs pairs, afin de trouver une solution positive et d'éviter le bavardage(porte-panier).

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les aptitudes des élèves à être à l'ordre à l'école et à respecter les lieux : accrocher son manteau, nettoyer après l'heure de la collation, ranger le matériel et les objets après les avoir utilisés, garder ses affaires dans un lieu assigné, etc.

Observation
Observez les interactions quotidiennes entre les élèves.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille .

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

3.3.1 examiner sa propre acceptation des différences chez les gens.

Liens avec les autres matières

Sciences humaines

Unité 2 : Les racines

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents.

- prendre conscience de l'importance du respect des traditions, des rituels et des célébrations des autres.

Enseignement religieux

RAS 4.1 Savoir que les fêtes et journées spéciales sont une façon de reconnaître en quoi les gens sont à la fois semblables les uns aux autres et uniques

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

3. Démontrer la capacité de coopérer et de travailler avec d'autres dans le respect des différences indivuduelles

Jeux - exercices de manipulation - lancer et recevoir avec un outil

3. Discuter des principes d'esprit sportif en relation avec les différences individuelles et la performance

Français

- Ouverture sur les autres
- Communication orale

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

À l'aide d'un livre de litterature jeunesse que vous aurez choisi, engagez une discussion sur les similitudes et les différences entre les gens. Les gens peuvent parler différentes langues, posséder des caractéristiques physiques différentes, jouer à des jeux différents, manger des aliments différents, porter des vêtements différents, avoir des croyances religieuses différentes, etc. Dans le cadre de la discussion sur le livre, insistez sur la façon dont les personnages démontrent, par leurs paroles et leurs gestes, leur acceptation des différences. Par exemple, ce serait une excellente occasion de raconter aux élèves des histoires qui les exposent à des cultures et des personnes différentes. Plus les gens sont renseignés sur les différences, plus ils sont enclins à les accepter.

La discussion sur l'histoire devrait mener les élèves à regarder au delà des caractéristiques physiques et à considérer des éléments tels que les croyances religieuses, la race, le système familial et la langue. Les questions peuvent être axées sur les élèves et sur la façon dont ils se sentiraient s'ils étaient traités différemment des autres. Que peuvent-ils faire ou dire pour inclure les autres?

Exemples d'activités d'évaluation

Activité
Demandez aux élèves de dessiner dans leur journal une occasion où ils ont inclus une autre personne à leur jeu ou à leur groupe social, et comment ils se sont sentis après avoir agi ainsi.

Journal de bord
Dans leur journal de bord, demandez aux élèves de compléter les énoncés suivants par des mots ou un dessin :

Je suis différent(e) et unique parce que_____.

Je suis pareil(le) parce que_____.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 3.3.2 reconnaître que la coopération et le respect d'autrui contribuent à leur santé personnelle et à celle des autres. A noter : Quelques bienfaits pour la santé en général : • La confiance en soi • L'image de soi • La santé émotionnelle • L'inclusion	• Attirez l'attention des élèves sur certains rapports propres aux situations de jeu, comme le partage, l'inclusion d'un ami, les marques de respect, l'utilisation de mots gentils, etc. Demandez-leur de réfléchir à la façon dont ils se sont sentis pendant ces interactions. Les élèves pourront se rappeler les activités réalisées dans le cadre des résultats d'apprentissage 2.1 et 2.2. • À l'aide de livresde littérature jeunesse, encouragez la discussion sur l'aspect que prennent les comportements coopératifs et respectueux et la sensation qu'ils produisent.

Lien avec les autres matières

Education physique

Jeux - orientation spatiale et conscience du corps

4. Respecter l'espace personnel des autres

Jeux - exercices de manipulation - projection de gros objets

4. Démontrer un souci de sa propre sécurité, ainsi que celle des autres et du milieu environnant

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves pendant les diverses activités et notez les comportement positifs.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*
- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Unité 4

Autour de moi : mon environnement

Echéancier proposé : 9 semaines

Unité 4
Autour de moi : mon environnement

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien-être.

Les élèves devront:
- 4.1.1 comprendre que certains produits domestiques courants peuvent être nocifs en cas d'ingestion, de contact avec la peau ou d'inhalation;
- 4.1.2 explorer les effets positifs du recyclage sur l'environnement;
- 4.1.3 reconnaître les bonnes pratiques en matière de sécurité sur, dans ou à côté d'un véhicule motorisé ou non motorisé;
- 4.1.4 reconnaître les environnements de jeu extérieurs sécuritaires;
- 4.1.5 connaître les bonnes pratiques en matière de sécurité en cas d'incendies.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Les élèves devront :
- 4.2.1 adopter de bonnes habitudes de recyclage;
- 4.2.2 utiliser les méthodes appropriées pour obtenir de l'aide de sources fiables en situation d'urgence;
- 4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les aires de jeu;
- 4.2.4 mettre en pratique les consignes de sécurité en cas d'incendie

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et à se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Les élèves devront :
- 4.3.1 appliquer les pratiques en matière de recyclage à la maison, à l'école et dans la communauté.

Cette unité porte sur la protection de l'environnement et à la façon d'agir pour y être en sécurité. Le recyclage contribue à la protection de notre environnement et les sujets relatifs à la sécurité concernent la maison, les environnements de jeu et les incendies. Les résultats d'apprentissage peuvent être regroupés ainsi :

Recyclage : RAS 1.2; peut être suivi de 2.1 et 3.1
Sécurité à la maison : RAS 1.1; peut être suivi de 2.2
Sécurité au jeu : RAS 1.4 et 1.3; peuvent être suivis de 2.3
Sécurité incendie : RAS 1.5; peut être suivi de 2.4

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 4.1.1 comprendre que certains produits domestiques courants peuvent être nocifs en cas d'ingestion, de contact avec la peau ou d'inhalation. A voir : Exemples de produits courants : • Produits de nettoyage • Médicaments • Produits de peinture • Aérosols • Pesticides Quelques symboles de danger : • explosif • corrosif • inflammable • poison	• Remplissez d'eau deux contenants transparents. Ajoutez du sucre dans un des contenants, et du sel dans l'autre, sans que les élèves sachent dans lequel se trouve chacun des condiments. Ils devront deviner lequel des contenants non identifiés contient du sucre et lequel contient du sel. Discutez de la difficulté de la tâche et de la difficulté de savoir ce que renferment les contenants. Il serait très dangereux de goûter en ne sachant pas ce qui se trouve dans les contenants. Insistez sur l'importance de lire les étiquettes et de bien identifier les contenants à recycler. Certaines choses que nous pourrions goûter, sentir ou toucher sont très dangereuses. Expliquez les symboles de danger (explosif, corrosif, inflammable et poison) se trouvant sur des contenants vides et propres que vous aurez apportés. Poursuivez avec l'activité « Symboles de danger » à apporter à la maison qui se trouve à l'annexe 4. • Ramassez des contenants de produits domestiques vides dont certains présentant des symboles de danger et d'autres non. Parmi ces contenants devraient se trouver des produits qu'il est prudent et imprudent d'ingérer, de toucher ou d'inhaler. Exemples de produits : eau embouteillée, crème pour les mains, shampoing, crème à raser, mousse nettoyante pour les pneus, bouteilles de médicaments, etc. Sachez que certains de ces produits ne sont pas nocifs si on les touche ou on les sent, mais le sont si on les ingère. Présentez chaque produit et demandez aux élèves de déterminer s'il peut être ingéré, inhalé ou touché. Vous devrez classer les produits selon qu'ils sont sécuritaires ou non sécuritaires en vous fondant sur ces trois critères. Consignez les produits dans un tableau sous les rubriques « sécuritaire », « non sécuritaire » et « demander à quelqu'un ». Attirez l'attention des élèves sur les symboles de danger qui figurent, ou non, sur de nombreux produits nocifs. Expliquez-leur que les symboles de danger n'apparaissent pas sur tous les produits dangereux (p. ex. les médicaments).

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
Afin de préciser les connaissances préalables des élèves et leur compréhension des produits domestiques dangereux, faites ensemble la colonne « Avant » de l'autoévaluation en matière de sécurité qui se trouve à l'Annexe - Unité 4. L'enseignant lit l'énoncé et les élèves colorent le visage qui indique leur réponse. La colonne « Après » sera remplie à la fin de l'unité.

Une fois l'activité « Symboles de danger » à apporter à la maison terminée, discutez de la présence de produits nocifs dans leur maison, et faites les réfléchir aux pratiques en matière de rangement et de manipulation adoptées pour assurer la sécurité des membres de la famille.

À l'aide de fiches ou de feuilles blanches, les élèves prépareront deux cartes réponses, soit une première munie d'un visage heureux, et la deuxième munie d'un visage triste. L'enseignant présentera chacun des contenants aux élèves et leur demandera s'il est prudent d'ingérer, de toucher ou d'inhaler leur contenu. Les élèves répondront en montrant le visage heureux si le produit est sécuritaire ou le visage triste s'il ne l'est pas. Selon les réponses données par chacun des élèves, l'enseignant peut évaluer s'ils savent quels sont les produits sécuritaires et non sécuritaires que l'on trouve à la maison. Les élèves pourraient également utiliser des petits tableaux blancs individuels, si l'école en possède.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada)
http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php

Annexe - Unité 4 :
- Autoévaluation en matière de sécurité pour l'évaluation des connaissances préalables.
- Activité « Symboles de danger » à apporter à la maison.

Matériel nécessaire
Contenants de produits d'entretien vides et nettoyés : eau de Javel, peinture, aérosols, produits de nettoyage domestique, etc.

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

4.1.2 explorer les effets positifs du recyclage sur l'environnement.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Lisez un ou plusieurs livres au sujet du recyclage et discutez-en. La discussion peut avoir pour but d'encourager et de consolider les pratiques de recyclage dans le cadre d'un projet permanent mené dans la classe ou l'école. Les élèves peuvent évaluer le nombre d'objets à recycler que peut ramasser la classe en une ou deux semaines. Expliquez-leur que ces contenants ou papiers ne seront pas jetés comme des déchets pour se retrouver dans des sites d'enfouissement et qu'ils serviront à fabriquer d'autres produits.

- Montrez aux élèves comment emballer un repas «zéro déchet ». Tous les aliments sont placés dans des contenants réutilisables ou ne nécessitent pas d'emballage. Les serviettes de table sont en tissu. Des ustensiles peuvent être apportés de la maison pour éviter ceux en plastique. Les contenants dans lesquels se trouvent le repas et les boissons sont réutilisables. Discutez avec les élèves des avantages d'apporter une collation « zéro déchet » pour la récréation.

- Discutez de l'utilisation de vieux objets pour fabriquer de nouveaux produits. Par exemple, l'utilisation de boutons, de papier et de corde pour produire une œuvre d'art. Les élèves peuvent discuter de l'utilisation prévue de l'objet à l'origine et de sa nouvelle utilité.

- Présentez aux élèves un sac de maïs soufflé de grand format et des sacs de format individuel, et demandez-leur d'indiquer lequel produit le plus de déchets. Insistez sur la quantité d'emballage utilisé pour produire les sacs de format individuel, et précisez aux élèves que plus de papier ou d'emballage est utilisé pour fabriquer quelque chose, plus cette chose produira de déchets. Expliquez-leur que le fait de mettre le maïs soufflé dans des contenants réutilisables contribue à réduire la quantité de déchets produits.

- Présentez aux élèves un grand pot à jus en verre et un paquet de six petites boîtes de jus. Demandez-leur de prédire lequel des deux produira le plus de déchets. Indiquez-leur qu'il faut beaucoup de papier et de plastique pour fabriquer les boîtes de jus.

- Invitez une personne ressource du Multi Materials Stewardship Board (MMSB) à parler devant la classe de la réduction des déchets, de la réutilisation et du recyclage. Si vous en avez la possibilité, visitez un centre de recyclage où les élèves pourront assister et aider à la transformation des produits en vue de leur recyclage.

Liens avec les autres matières

Enseignement religieux

RAS 6.1 Montrer qu'ils apprécient leur environnement immédiat

Sciences

Se servir des choses qui nous entourent

RAS 102-8 Décrire et démontrer comment on utilise nos connaissances des objets et des substances pour conserver un environnement sain. Introduire les mots : réduction, réutilisation et recyclage

Exemples d'activités d'évaluation

Discussion
Demandez aux élèves ce qui arrive à l'environnement, et pourquoi. Les élèves devraient être en mesure de discuter des avantages de prendre soin de la Terre.

Activité
Prenez un objet qui serait normalement mis à la poubelle et trouvez-lui un autre usage. Par exemple, un contenant de lait vide peut servir de bac à fleurs ou de mangeoire pour les oiseaux.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada)
http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php

Le site suivant offre des ressources en ligne (en anglais) :
www.mmsb.nl.ca

Jour de la terre
http://www.jourdelaterre.org/2011/03/pour-les-ecoles/

Exemples d'effets positifs:
- Réduction du nombre de déchets dans les sites d'enfouissement
- Réduction du nombre d'arbres coupés grâce au papier recyclé
- Planète plus propre
- Produits fabriqués à partir d'anciens produits

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

4.1.3 reconnaître les bonnes pratiques en matière sécurité à adopter sur, dans ou à côté d'un véhicule motorisé ou non motorisé.

Véhicules motorisés : autobus, voiture, bateau, tout terrain

Pratiques sécuritaires : siège d'auto et ceinture, veste de sauvetage, rues sûres, casque pour VTT/motoneige

Véhicules non motorisés : bicyclette, planche à roulettes, patins à roues alignées, luge, trottinette

Pratiques sécuritaires : casque, rues sûres, équipement protecteur, regarder d'abord

Lien avec les autres matières

Education physique

Jeux- habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Identifiez les pratiques en matière de sécurité à adopter à bicyclette et en tant que passager en voiture. Vous pouvez créer une comptine pour aider les élèves à se rappeler ces pratiques.
- Invitez un représentant du NL Safety Council (Conseil de sécurité de Terre-Neuve-et-Labrador) ou de la GRC à faire la promotion des mesures de sécurité et du port du casque à bicyclette devant la classe. Vous pouvez également demander une présentation semblable sur les sièges d'appoint dans la voiture.
- Dressez une liste illustrée de pratiques sécuritaires et non sécuritaires, comme « me promener à bicyclette sans casque ». Lisez à voix haute les énoncés, un par un. Après la lecture d'un énoncé, les élèves détermineront s'il s'agit d'une pratique sécuritaire ou non sécuritaire en répondant de manière active. À l'énoncé d'une pratique sécuritaire, ils sauteront sur place, et à l'énoncé d'une pratique non sécuritaire, ils feront des flexions de jambe. L'enseignant peut modifier les réponses, au besoin.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez le comportement et la participation des élèves lors des activités proposées.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada)
http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php

Campagne « Wear the Gear » [Porte l'équipement] NL Safety Council

Santé Canada
Soyez en sécurité
http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/cons/skates-patin-fra.php

http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/cons/activitybook-cahierdexercices/bike-bicyclette-fra.php

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

4.1.4 reconnaître les environnements de jeu extérieurs sécuritaires.

A voir :

- à la maison
- au terrain de jeu
- dans la cour de l'école
- dans les autres aires de jeu supervisées par un adulte (près de ou dans l'eau, dans les secteurs boisés, près des routes, etc.)

Lien avec les autres matières

Education physique

Jeux- habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Activité***
  Amenez les élèves à l'extérieur pour leur permettre d'examiner leur aire de jeu à l'école. Surfaces de jeu possibles : pelouse, pavé, gravier, neige/glace, etc. L'enseignant peut diriger une discussion sur les caractéristiques de sécurité d'un terrain de jeu et sur la manière d'y jouer prudemment. Discutez également de la sécurité du terrain de jeu selon les différentes saisons. Offrez aux élèves du temps de jeu non structuré pour leur permettre d'adopter des pratiques de jeu sécuritaires. **Nota :** Cette activité peut se faire à plusieurs reprises pendant l'année scolaire, p.ex., au début de l'année scolaire, lors des changements de saison, etc.

- ***Protéger le corps au fil des saisons***
  Au cours de cette activité, discutez du jeu à l'extérieur et de l'importance de se vêtir convenablement selon la saison (p. ex. des vêtements légers pour l'été et des vêtements chauds pour l'hiver), et de se protéger du soleil. Par ex., il faut mettre de la crème solaire, porter un chapeau et boire de l'eau pour s'hydrater.

- Au moyen d'une activité de remue-méninges, dressez une liste d'endroits où les enfants jouent fréquemment. Pour chacun de ces endroits, demandez aux élèves si un adulte devrait être présent et les raisons pour lesquelles ce devrait être le cas. Discutez des lieux qui représentent de grands dangers pour l'enfant (par ex., près de ou dans l'eau). En grand groupe, établissez une liste de conseils de sécurité pour le jeu à l'extérieur. Ces conseils devraient être axés sur les mesures à prendre pour faire de l'endroit concerné un lieu sécuritaire pour le jeu. Quelques exemples de conseils :
  - Rester près d'un adulte, demander la permission de s'éloigner
  - Vérifier auprès d'un parent/tuteur avant d'entreprendre une activité (p. ex., aller dans l'eau)
  - Écouter le parent/tuteur
  - Suivre les règles de jeu sécuritaire
  - Porter des vêtements sécuritaires et l'équipement de protection et de sécurité.

Exemples d'activités d'évaluation

Jeux de rôle
Présentez aux élèves une situation hypothétique. Demandez-leur de simuler la situation en y intégrant des pratiques en matière de sécurité. Par exemple, « ton ballon roule jusque dans la rue et tu dois le récupérer de manière sécuritaire ».

Activité de synthèse
L'enseignant lit les énoncés de l'activité de l'Annexe -Unité 4 Suis-je en sécurité et demande aux élèves d'indiquer leur réponse en dessinant un visage heureux ou triste selon le cas.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada)
http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php

Annexe-Unité 4
Suis-je en sécurité ?
- à la maison
- à l'école
- dans la maison

Connaissances et compréhension

RAG 1 : Les élèves démontreront qu'ils comprennent les aspects de leur santé, ainsi que les problèmes et défis qui ont une incidence sur la santé et le bien être.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 4.1.5 reconnaître les bonnes pratiques en matière de sécurité à adopter en cas d'incendies. A voir • Ne pas jouer avec des sources de feu • Arrête, tombe et roule • À quatre pattes sous la fumée • Sortir, rester dehors	• Ce résultat d'apprentissage spécifique met l'accent sur les pratiques de prévention des incendies. Il s'intéresse également aux mesures à prendre pour rester en sécurité en cas d'incendie. Commencez par une discussion sur l'importance d'éviter les sources de feu comme les allumettes, les briquets, les bougies, les feux de camp, etc. Discutez des dangers que pourraient représenter ces sources de feu pour les élèves, pour les autres et pour leur environnement. Nommez les bonnes pratiques en matière de sécurité à adopter concernant chacun de ces risques d'incendie. • Poursuivez par une discussion sur les pratiques en matière de sécurité qui devraient être adoptées en cas d'incendie

Exemples d'activités d'évaluation

Représentation visuelle
Demandez aux élèves de dessiner une pratique qui les protège des incendies. Il peut s'agir d'un lieu de rassemblement désigné par la famille ou l'enseignant en cas d'incendie.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

- http://www.jsuisprudentjsuiscontent.com/ Jeu interactif « On peut jouer! Faut pas toucher! ».

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

4.2.1 adopter de bonnes habitudes de recyclage.

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- Montrez aux élèves comment préparer les matières recyclables et réutilisables avant de les placer dans les bacs à recyclage désignés. Pour ce qui est des boissons, les élèves s'exerceront à vider les contenants, à enlever les pailles et les bouchons et à mettre les contenants dans le bac. Pour ce qui est du papier, mettez en place une routine quotidienne de triage qui permettra de classer le papier selon qu'il peut être réutilisé comme papier brouillon ou qu'il doit être recyclé. D'autres initiatives écologiques peuvent être intégrées à la routine de la classe, s'il y a lieu.

- Fabriquez une nouvelle chose à partir d'une vieille chose. Réalisez un projet respectueux de l'environnement comme :
  - Fabriquer une mangeoire pour les oiseaux ou un pot à fleurs à partir d'un contenant de lait.
  - Fabriquer du papier recyclé à partir de papier utilisé.
  - Fabriquer un vase à partir d'un contenant ayant déjà été utilisé.

Lien avec les autres matières

Enseignement religieux

RAS 6.1 Montrer qu'ils apprécient leur environnement immédiat

Sciences

Se servir des choses qui nous entourent
RAS 102-8 Décrire et démontrer comment on utilise nos connaissances des objets et des substances pour conserver un environnement sain. Introduire les mots : réduction, réutilisation et recyclage

RAS 200-5 identifier le matériel et proposer un plan pour son utilisation

Exemples d'activités d'évaluation

Activités
L'élève doit découvrir si la classe adopte une pratique « verte » et, si ce n'est pas le cas, déterminer si cette pratique représente un objectif pour sa famille.

Préparez un tableau qui représente chacune des pratiques de recyclage que la classe pourrait adopter.

Observations
Observez les élèves et notez leurs propres pratiques de recyclage au cours de l'année.

Aimants aux messages écologiques
Invitez les élèves à créer un message 'vert', par ex., un rappel d'enlever la paille avant de mettre la boîte à jus dans un bac de recyclage. Affichez ces messages aux endroits appropriés.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

Le site *www.mmsb.ca* offre des ressources en ligne (en anglais seulement).

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront : 4.2.2 utiliser les méthodes appropriées pour obtenir de l'aide de sources fiables en situation d'urgence. A connaître : • ses coordonnées à la maison comme son adresse et son numéro de téléphone • le(s) nom(s) de ses parents et de la gardienne • les personnes-ressources dans la communauté en cas d'urgence	• Discuter avec les élèves afin de déterminer leur degré de compréhension de ce qui constitue une « urgence ». Présentez le vocabulaire nécessaire pour demander de l'aide. Assurez-vous que chaque élève puisse dire son nom, les noms de ses parents, son adressse et son numéro de téléphone à la maison. Utilisez des téléphones jouets pour pratiquer les choses à dire lorsqu'on demande de l'aide au téléphone (à la maison, à un voisin ou à un proche, au service de police, à une gardienne, au service d'incendie, etc.). Faites semblant qu'une situation d'urgence se présente et demandez aux élèves d'appeler à l'aide au moyen du téléphone jouet. Les élèves peuvent déterminer qui ils doivent appeler à l'aide. Il faut insister sur le sérieux d'utiliser les numéros des services de police et d'incendie. • Créez une fiche d'identification personnelle renfermant les coordonnées de l'élève à utiliser en cas d'urgence. Voir l'exemple de fiche à l'annexe 4. La fiche peut être plastifiée et placée à un endroit approprié (p. ex. dans le sac à dos) avec la permission du parent/ tuteur. Discutez de la façon d'utiliser la fiche en situation d'urgence. • Faites la distinction entre les sources d'aide fiables et non fiables en situation d'urgence. Par exemple, si l'enfant se retrouve séparé de sa famille dans un endroit qui ne lui est pas familier. Il pourrait être nécessaire de définir les termes « fiable », « non fiable » et « endroit non familier ». Demandez aux élèves d'indiquer de quelle manière ils obtiendraient de l'aide dans une telle situation. Faites une liste (illustrée ou non) des mesures à prendre suite aux commentaires des élèves. Affichez la liste dans la classe.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez l'élève pendant les jeux de rôles et vérifiez si l'élève peut dire son nom, le nom de ses parents et s'il connaît les numéros de téléphone nécessaires ainsi que son adresse.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

Téléphone jouet, vrai téléphone ne servant plus ou représentation d'un clavier de téléphone sur papier

Numéros de téléphone locaux

Cartes photos Les gens dans mon quartier

Annexe -Unité 4 : modèle de fiche pour les coordonnées en cas d'urgence

Communiquez avec la GRC pour obtenir une trousse d'identification

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront :	
4.2.3 adopter des pratiques sécuritaires dans les environnements de jeu.	• Lisez un livre de littérature-jeunesse au sujet de la sécurité et invitez les élèves à nommer les diverses pratiques sécuritaires. • Créez en grand groupe, un tableau illustrant les pratiques sécuritaires pour différentes aires de jeu. Par ex., on ne pousse pas, on fait attention quand on court, on attend son tour, etc.

Liens avec les autres matières

Education physique

Jeux- habiletés locomotrices

4. Se montrer soucieux de sa propre sécurité, ainsi que de celle des autres et du milieu environnant

Les activités rythmiques
3. Suivre les directives pour assurer sa propre sécurité, celle des autres et celle du milieu environnant

Arts plastiques

7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique.

Exemples d'activités d'évaluation

Évaluation par la réponse active
Dans le gymnase, dans la salle de classe ou au terrain de jeu, les élèves accompliront les gestes qui s'imposent pour participer à une activité physique en toute sécurité. Par exemple, l'enseignant dira : « Préparez-vous, nous partons à bicyclette! ». Les élèves accompliront alors le geste sécuritaire de mettre leur casque, puis feront semblant d'aller à bicyclette. Lorsque l'enseignant dira « Arrête! », l'activité physique deviendra « aller en bateau », « faire de la planche à roulettes » ou autre. L'enseignant observera si les élèves ont compris les pratiques en matière de sécurité liées à chacune des activités.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

Le site *http://www.jsuisprudentjsuiscontent.com/* offre des ressources en ligne.

Compétences et habiletés

RAG 2 : Les élèves démontreront qu'ils peuvent utiliser les compétences, les ressources et les méthodes nécessaires pour produire des conditions et adopter des comportements qui favorisent leur santé et celle de leur famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage
Les élèves devront :	
4.2.4 respecter les consignes de sécurité en cas d'incendie.	• Observez les cartons illustrations de « Arrête, tombe, roule » sur le site Web http://www.jsuisprudentjsuiscontent.com/. Interrompez l'histoire et discutez des dessins se trouvant sur chacun des cartons. À la fin de l'histoire, faites s'exercer les enfants à arrêter, tomber et rouler. • Faites un exercice d'évacuation en cas d'incendie à l'école. Présentez aux élèves les étapes à suivre lors de l'évacuation d'un lieu. Une fois l'exercice terminé, discutez des étapes de l'évacuation et des raisons pour lesquelles il est important de les suivre. Identifiez tout manque d'efficacité pour sortir de l'immeuble. • Divisez la classe en petits groupes et désignez un représentant pour chacun des groupes. Examinez les résultats du dernier exercice et mettez les groupes au défi de faire mieux. En grand groupe, les représentants formuleront les suggestions d'amélioration. Effectuez de nouveau l'exercice avec toute la classe. **Mise en garde** : Cette activité pourrait être difficile pour certains. la discrétion de l'enseignant est de mise.

Apprentissage par le jeu

Fournissez aux élèves des instruments pour écrire, des blocs notes, de grands morceaux de carton bristol, du carton, du papier, des cartes routières et un chapeau de pompier pour qu'ils puissent établir des voies d'évacuation en cas d'incendie et dessiner des affiches et des signaux.

Exemples d'activités d'évaluation

Observation
Observez les élèves lors de l'activité « Arrête, tombe, roule ». Notez leur compréhension des trois étapes à suivre.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

Attitudes et comportements

RAG 3 : Les élèves évalueront leurs connaissances, leurs attitudes et leurs aptitudes, suivront leurs progrès et se fixeront de nouveaux objectifs en matière de santé en tant que personne et que membre d'une famille.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les élèves devront :

4.3.1 appliquer les pratiques en matière de recyclage à la maison, à l'école et dans la communauté.

Liens avec les autres matières

Enseignement religieux

RAS 6.1 Montrer qu'ils apprécient leur environnement immédiat

Sciences
Se servir des choses qui nous entourent

RAS 102-8 Décrire et démontrer comment on utilise nos connaissances des objets et des substances pour conserver un environnement sain. Introduire les mots : réduction, réutilisation et recyclage

RAS 200-5 identifier le matériel et proposer un plan pour son utilisation

Exemples d'activités et stratégies d'apprentissage

- ***Discussion de groupe***
  Après avoir examiné les avantages du recyclage et après que les élèves se soient exercés au recyclage, discutez avec eux de leur rôle à la maison, à l'école et dans la communauté à en ce qui concerne recyclage.

- ***Sortie éducative***
  Visitez un centre de recyclage ou un site d'enfouissement local afin de constater la quantité d'objets mis au recyclage ou jetés à la poubelle. Discutez de la façon dont les individus et les familles peuvent aider à augmenter le nombre d'objets mis au recyclage et à diminuer le nombre déchets qui se retrouvent dans les sites d'enfouissement.

- Rassemblez un assortiment de déchets et d'objets recyclables propres et mettez-les dans un sac à poubelle opaque. Les objets doivent être propres et ne pas présenter de bords coupants. Chaque élève devra sortir un objet du sac et le trier en le plaçant soit sur la table des matières recyclables, soit sur celle des déchets. Une fois que tous les objets ont été triés, passez chacun d'entre eux en revue et demandez à la classe s'il se trouve sur la bonne table. Commencez par la table du recyclage. Demandez aux élèves de quel objet il s'agit et s'il peut être recyclé. Changez-le de table au besoin. Demandez aux élèves de penser à une autre utilité que pourraient avoir les objets qui se trouvent parmi les déchets pour ainsi en réduire le nombre. Remettez les déchets dans le sac et comparez le volume de ce dernier avec son volume original. Demandez aux élèves de réfléchir aux décisions qui ont été prises pour établir si l'objet constituait un déchet ou une matière recyclable, et en quoi leur décision pourrait être bénéfique ou dommageable pour l'environnement.

Exemples d'activités d'évaluation

Aide mémoire vert
Lisez une liste d'énoncés qui représentent des pratiques de recyclage ou de production de déchets. Demandez aux élèves de lever ou de baisser le pouce selon leurs pratiques. Si la pratique est appliquée, les élèves lèveront le pouce. Si elle ne l'est pas, ils baisseront le pouce.

Suggestions d'énoncés
- J'apporte une collation "zéro déchets".
- Je trie le papier.
- Je retire la paille de la boîte à jus avant de la mettre à la poubelle.

Ressources/Notes

Ressources autorisées

- Ensemble d'aliments de jeu pour la classe
- Cartes-illustrations
  - *Emotions*
  - *Les gens de mon quartier*

- Consulter la liste de ressources pour la liste de titres de littérature jeunesse autorisés et recommandés

Notes et autres ressources

Soyez en sécurité (Santé Canada) *http://www.hc-sc.gc.ca/cps-spc/pubs/indust/stay_safe-soyer_en_securite/index-fra.php*

Si les centres de recyclage ne sont pas accessibles, essayez les usines de compostage.

Le site www.mmsb.nl.ca offre des ressources en ligne (en anglais seulement).

Annexes
Unité 1

Comment se laver les mains
1 Mouillez vos mains
2 Appliquez du savon
3 Frottez toutes les surfaces
15 sec
4 Rincez
5 Séchez
6 Fermez le robinet avec un essuie-tout
Newfoundland & Labrador
HealthLine 1•888•709•2929
Reproduit avec l'autorisation de Vancouver Coastal Health
Newfoundland Labrador
www.gov.nl.ca/health

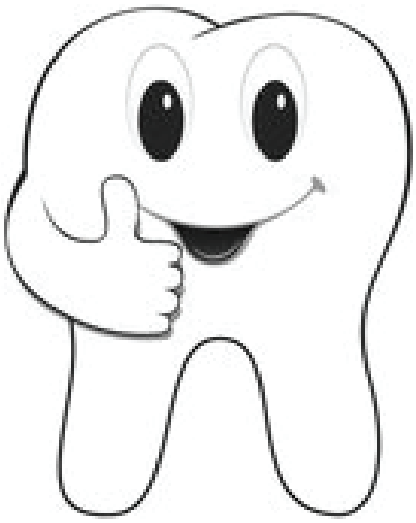
Nom :_____

Les aliments sains me donnent de l'énergie pour_____

_____

_____

Tableau hebdomadaire de brossage des dents



Rappelle-toi de te brosser les dents au moins deux fois par jour, en particulier après le déjeuner et avant le coucher. Utilise le tableau ci-dessous et, pendant sept jours, coche une case chaque fois que tu te brosses les dents, matin et soir!

Rapporte ton tableau à l'école une fois qu'il est rempli.

Date de début :_____

Date de fin :_____

Coche une case à chaque brossage, matin et soir

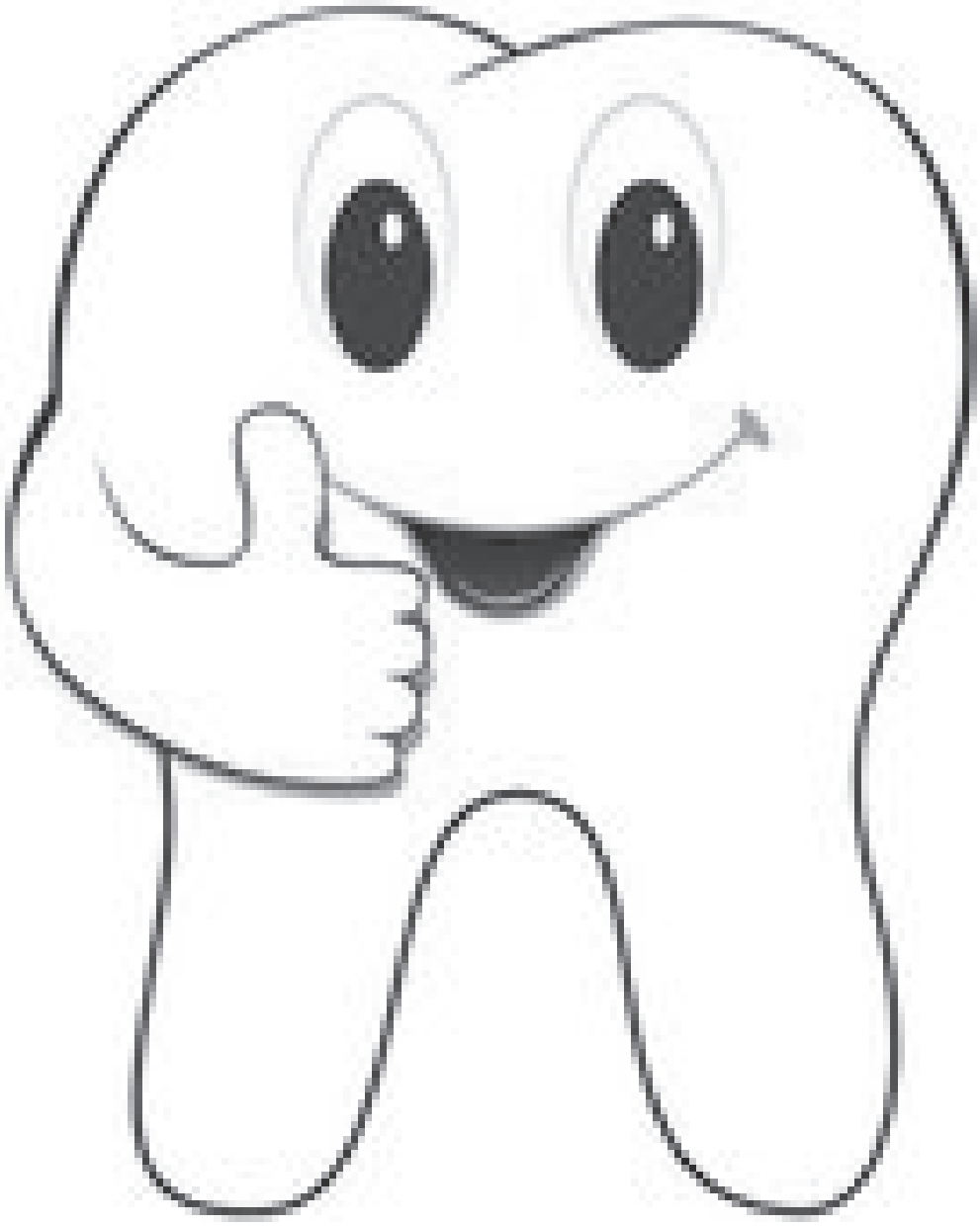
Jour 1		Jour 2		Jour 3		Jour 4		Jour 5		Jour 6		Jour 7	
☀	☐	☀	☐	☀	☐	☀	☐	☀	☐	☀	☐	☀	☐
☾	☐	☾	☐	☾	☐	☾	☐	☾	☐	☾	☐	☾	☐

Nom:_____

Directives : Fais un dessin qui représente les moyens que tu prends pour garder tes dents en santé.

Voici comment je garde mes dents en santé :

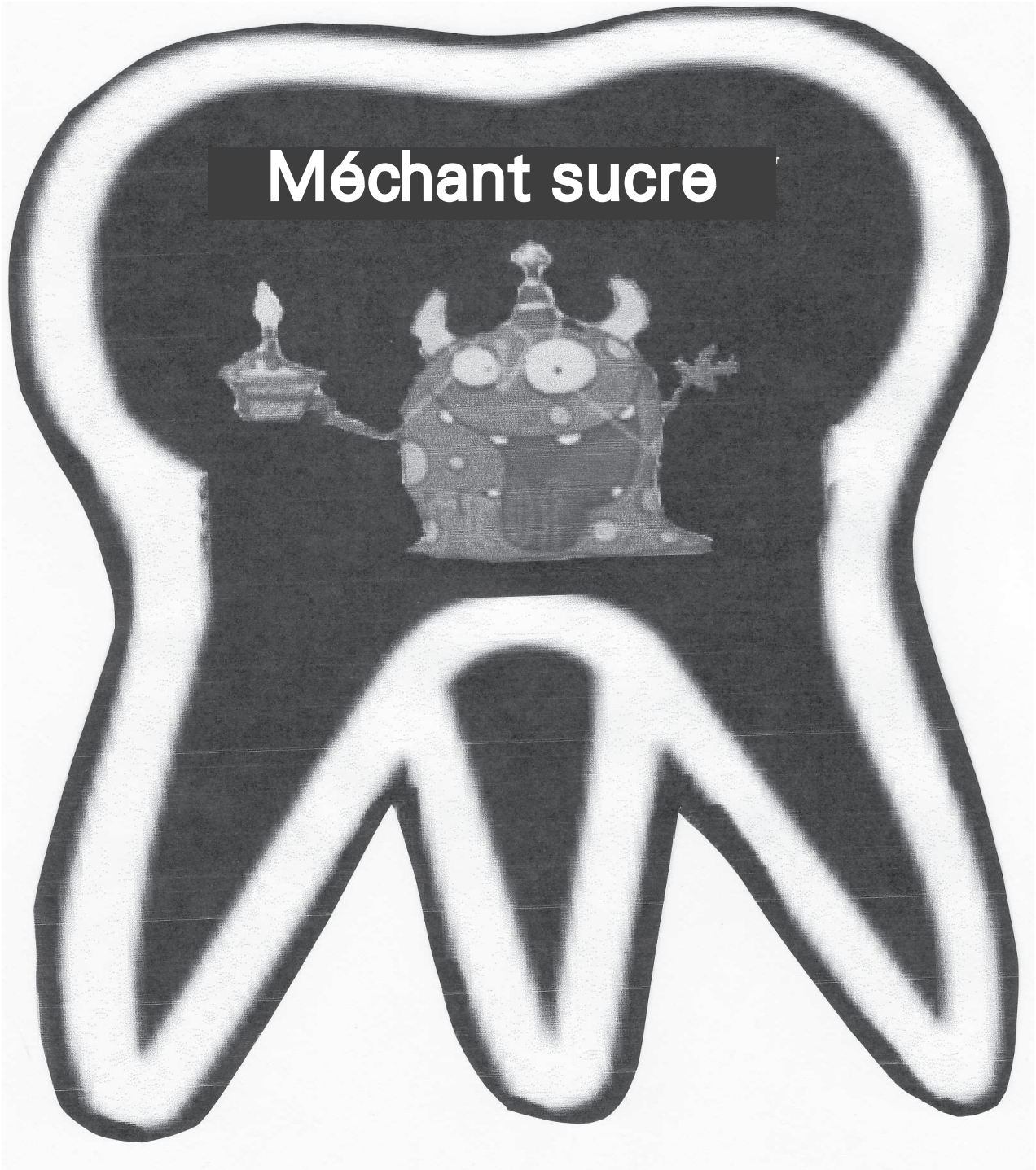
Jeu du chat (tag) du Méchant sucre



Reproduire l'image sur du papier fort ou du papier de bricolage. Couper et plastifier, dans la mesure du possible. (Une dent par enfant.) Les enfants qui ne sont pas le Méchant sucre, accrochent cette « Dent saine » autour de leur cou.

Si le « Méchant sucre » les attrape, ils doivent apposer un autocollant noir sur leur « Dent saine ».

Jeu du chat (tag) du Méchant sucre



Reproduire l'image sur du papier fort ou du papier de bricolage. Couper et plastifier, dans la mesure du possible. L'enfant qui est le « Méchant sucre » accroche cette dent à son cou.

Choix d'activités favorisant ou non la santé

Directives : Expliquez que même si certaines activités sont bonnes pour les moments tranquilles, il est important d'être actif chaque jour et d'accomplir des activités qui favorisent la santé. Lisez, une à une, les activités qui suivent. Après la lecture d'une activité, les élèves doivent décider s'il s'agit d'une activité qui favorise la vie active et en santé.

À l'énoncé d'une activité favorisant la santé, ils sautent 5 fois sur place; à l'énoncé d'une activité qui ne favorise pas la santé, ils effectuent 5 flexions en se tenant debout.

- M'étendre sur le sofa et écouter la télé
- Marcher jusqu'au magasin avec ma famille
- Jouer au soccer avec mes amis
- Ranger ma chambre le plus vite que je peux
- Courir dans la cour
- M'amuser au terrain de jeu pendant une heure
- Jouer aux blocs Lego
- M'asseoir et jouer à un jeu vidéo
- Jouer dans la neige
- Aller nager
- Jouer à cache cache
- Manger des aliments sains
- Lancer et attraper un ballon avec un partenaire
- Jouer au hockey avec mes amis
- Regarder mes amis jouer au hockey
- Veiller tard et écouter un film
- Faire le tour de la maison 10 fois sans arrêt en courant
- Faire le portrait d'un ami

"Je l'ai essayé !"
Félicitations à

_____

qui a goûté à

_____

aujourd'hui.

Date: _____ Témoin: _____

Lien entre l'école et la maison

Essaie, tu l'aimeras peut-être !

Rapportez une bande à l'école chaque fois que votre enfant essaie un aliment nouveau, et il recevra un certificat « Je l'ai essayé! ».

Je l'ai essayé!

Nom_____

Aliment essayé : _____

Réaction (commentaires directs, si possible)

_____

Je l'ai essayé!

Nom_____

Aliment essayé : _____

Réaction (commentaires directs, si possible)

_____

Je l'ai essayé!

Nom_____

Aliment essayé : _____

Réaction (commentaires directs, si possible)

_____

Lien entre l'école et la maison

Essaie, tu l'aimeras peut-être !
Tu pourrais aimer...

Pomme

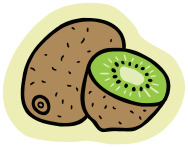
Bleuets

Abricots

Avocat

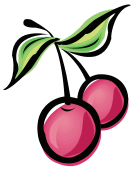
Bananes

Pamplemousse

Kiwi 

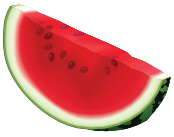
Courgette

Limes

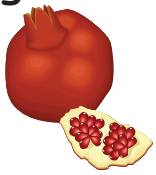
Cerises 

Salade de fruits

Mangue

Melon d'eau 

Rhubarbe

Grenade 

Nectarine

Pêche

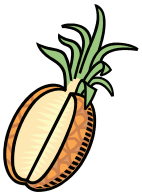
Framboises

Dattes

Prune

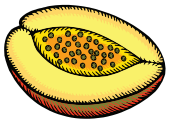
Poire

Fraises

Ananas 

Carambole

Cantaloup

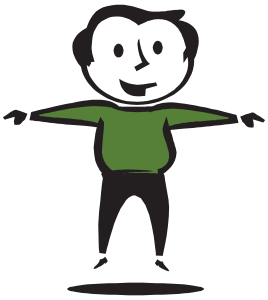
Papaye 

Aide mémoire des activités physiques

Mon nom : _____

Directives : Consigne tes activités physiques quotidiennes individuelles, en famille ou en groupe/ équipe dans le tableau ci dessous. Dessine un visage heureux ou un visage triste pour indiquer comment tu t'es senti pendant l'activité. Rapporte ensuite cette feuille à l'école le _____.

Date	Activité physique		

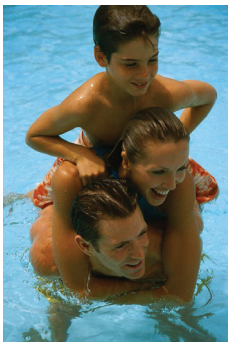


Félicitations !

_____

a relevé le défi

"Je bouge"



Date: :_____ Signature d'un parent: _____

Activité: _____

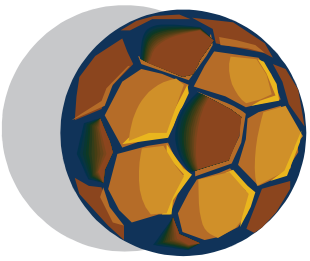


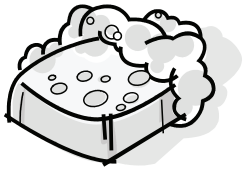
Tableau - Aliments et activités favorisant la santé

Directives : Colle des images d'aliments sains et d'activités bonnes pour la santé sous le visage heureux. Colle des images d'aliments et d'activités qui ne favorisent pas une bonne santé sous le visage triste.

Quels aliments me gardent en santé?	

Quelles activités me gardent en santé?

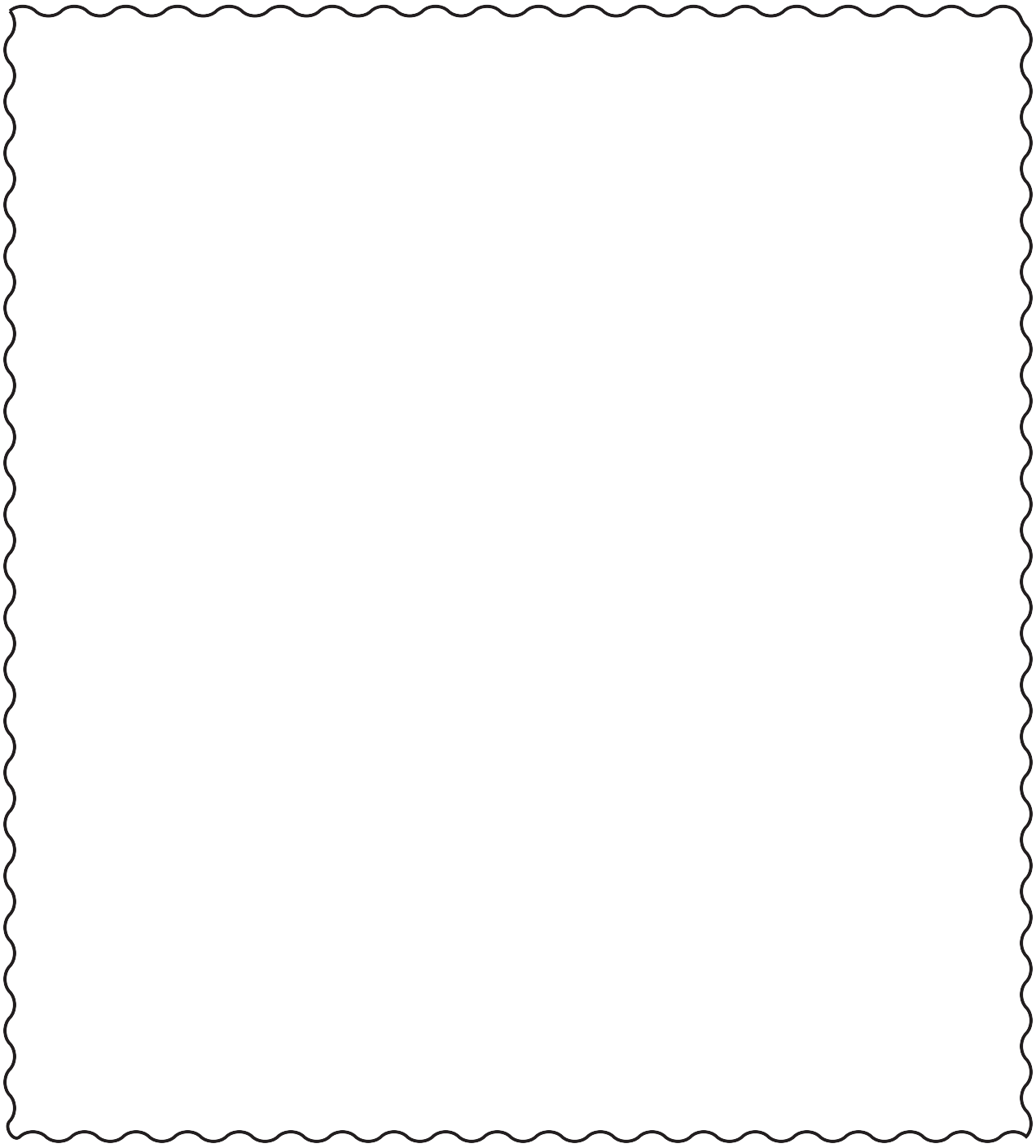
Ma liste de pratiques d'hygiène de tous les jours

- o Je me brosse les dents après chaque repas.
- o Je reste à la maison si j'ai le rhume.
- o Je me lave le visage et les mains le matin et le soir avant de me coucher.
- o Je me lave les mains avant de manger. 
- o Je me lave les mains après avoir éternué ou toussé.
- o Je me lave les mains avec du savon et de l'eau après être allé(e) aux toilettes.
- o J'éternue dans ma manche et j'utilise des mouchoirs en papier.
- o Je ne partage pas les ustensiles, les assiettes, les pailles et les verres.

Annexes
Unité 2

_____ pense que_____

est _____



Je suis unique

Je m'appelle _____.

Regardez-moi!
J'ai _____.

J'aime

Je suis unique !
Il n'existe personne d'autre
comme moi.

Annexes
Unité 3

Chère famille,

Le mois prochain, dans le cadre de nos programmes de sciences humaines et de santé, nous nous intéresserons aux familles, à l'histoire des familles, aux rôles des membres de la famille et à la façon dont ces rôles changent avec le temps. De plus, nous examinerons les traditions et les fêtes propres à chaque famille. Afin de permettre à votre enfant d'établir un lien entre ces concepts et sa propre expérience, nous vous demandons de l'aider à créer un album. Tous les élèves présenteront leur album devant la classe.

Il s'agit d'un projet « à la maison ». Vous pouvez utiliser un cahier d'exercices, un album photo ou un album de découpures (scrapbook). Assurez-vous que les photos contenues dans l'album sont significatifs pour votre enfant. L'enfant doit être en mesure de discuter seul des photos et des étiquettes-mots qui s'y trouvent. Les étiquettes seront fournies par l'enseignant. L'enfant peut coller lui-même les étiquettes-mots ou inscrire le nom des personnes. L'album ne devrait pas dépasser cinq pages. N'oubliez pas d'indiquer les dates, les noms et les lieux.

L'album doit être remis au plus tard le_____. Toutefois, les enfants qui l'auront terminé avant pourront l'apporter à l'école avant cette date.

Nous vous remercions de votre aide.

Dear Family,

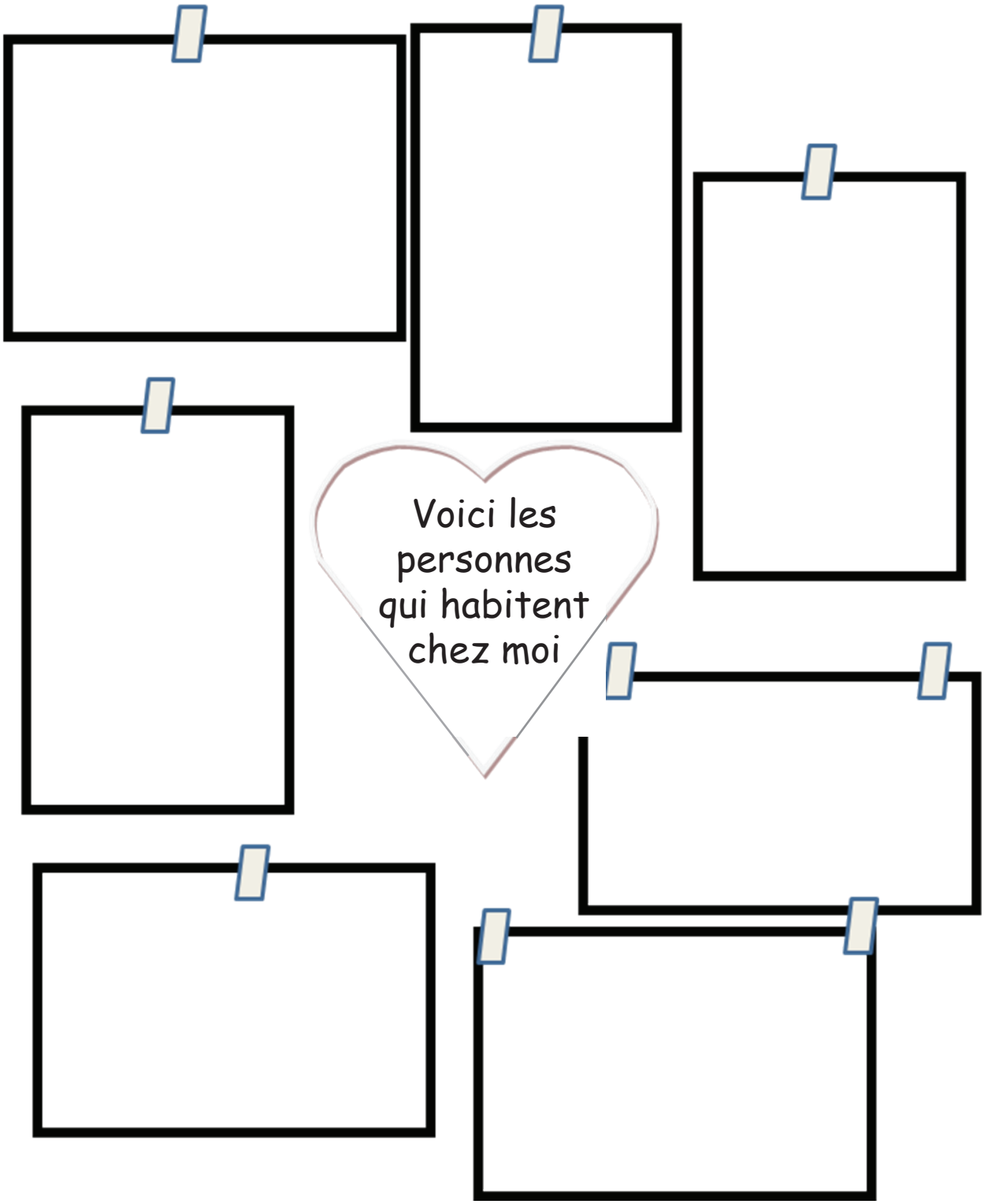
Next month in our Social Studies and Health programs we will be learning about different family structures, family histories, the roles of family members and how these roles change over time. As well, we will explore traditions and celebrations that are unique to each family. In order to help your child connect these concepts with their own experiences we are asking that you help them create a Family Album. These albums will be presented in class so that your child can share them with their classmates.

This will be an "at home" project. Children may use an exercise book, a photo album or a scrapbook. Please make sure that the photos and information contained in the album are relevant to your child. He/she should be able to independently discuss the photos and labels. The labels will be supplied by the teacher. We suggest that your child tries to glue the labels independantly or write the names (printing the blurbs/captions). The length of the album should be kept to a maximum of five pages. Please do not forget to include dates, names of people and places.

The album should be submitted on _____. Children may bring their album to school if it has been completed before this date.

Thank you for your support,

Nom : _____



Scénarios concernant les intervenants communautaires

- J'ai acheté une nouvelle tondeuse et j'ai besoin d'un endroit pour la ranger l'hiver. Je me ferai construire un cabanon dans lequel je pourrai l'entreposer. Qui peut m'aider?
- La maison de mon voisin est en feu. Qui peut m'aider?
- J'aimerais trouver un livre sur les ours. Qui peut m'aider?
- Ma tante et Dave se marient. Ils ont invité une centaine de personnes au mariage. Ils doivent prévoir le repas du soir. Qui peut les aider?
- Je ne me sens pas bien. Qui peut m'aider?
- C'est mon anniversaire et j'espère recevoir une carte de mes grands parents. Qui peut m'aider?
- Ma famille organise un grand barbecue familial. Nous devons choisir entre du poulet, du bœuf et du porc. Qui peut nous aider?
- Je dois envoyer un paquet dans une autre province rapidement. Qui peut m'aider?
- Je ne trouve plus ma bicyclette dans le parc. Qui peut m'aider?
- J'ai mal aux dents. Qui peut m'aider?
- Notre école doit être nettoyée chaque jour. Qui peut nous aider?
- Mon chien est malade. Qui peut l'aider?
- Je veux changer la couleur des murs de ma chambre. Qui peut m'aider?
- Je suis tombé(e) et me suis éraflé(e) la jambe. Qui peut m'aider?
- Ce sera l'anniversaire de mon père demain et je veux lui acheter un gâteau. Qui peut m'aider?
- Mon pantalon est trop long et je marche dessus. Qui peut m'aider?
- Je souhaite envoyer des fleurs à ma maman pour son anniversaire demain. Qui peut m'aider?
- Je veux apprendre à lire et à écrire, et faire de nouvelles choses chaque jour. Qui peut m'aider?
- Je veux voler dans la cabine de pilotage d'un avion. Qui peut m'aider?

Annexes
Unité 4

Nom : _____

Autoévaluation concernant la sécurité

Directives :
Avant : Indique ce que tu sais maintenant de chaque énoncé en coloriant le visage heureux ou le visage triste.
Après : Indique ce que tu as appris sur chaque énoncé en coloriant le visage heureux ou le visage triste.

Avant		Enoncé	Après	
		Il est prudent de mettre de la peinture dans sa bouche.		

Avant		Enoncé	Après	
		Il est prudent d'inhaler les produits de nettoyage.		

Avant		Enoncé	Après	
		Il est prudent de toucher à de la crème à mains.		

Avant		Enoncé	Après	
		Il est prudent de mettre du shampoing dans sa bouche.		

Avant		Enoncé	Après	
		Il est prudent de goûter aux médicaments de ton ami.		

Symboles de danger

Afin de conscientiser davantage les élèves à l'importance de se protéger contre les produits dangereux que l'on trouve souvent dans les maisons, nous vous demandons de les aider à trouver des contenants sur lesquels figurent les symboles de danger qui suivent. Par la suite, l'élève pourra dessiner ces produits et les classer selon le symbole qui les caractérise. Certains produits présentent plus d'un symbole. L'élève pourra les dessiner plus d'une fois. Veuillez insister sur le fait qu'il est très important de NE PAS TOUCHER à ces produits dangereux.

Poison	**Corrosif**
Explosif	**Inflammable**

Fiches de symboles de danger

Poison

Inflammable

Fiches de symboles de danger

Corrosif

Explosif

Fiche modèle des coordonnées en cas d'urgence

Les numéros de téléphone de

_____

en cas d'urgence

Police : numéro

Pompiers : numéro

Maman :

Papa :

Gardienne :

Autres adultes qui pourraient m'aider

Appeler _____ au _____

Appeler _____ au _____

Directives : Après la lecture de chaque énoncé, les élèves dessineront un visage heureux, pour « oui », ou un visage triste, pour « non », dans la case appropriée.

Suis-je en sécurité?

Pratiques en matière de sécurité à la maison

1. Les médicaments sont conservés en un endroit sûr.	
2. Lorsque j'ai besoin de prendre un médicament, il m'est donné par un adulte.	
3. Les bouteilles de médicaments sont munies de couvercles de sécurité.	
4. L'EpiPen, s'il y a lieu, est rangé correctement dans un étui.	
5. Je ramasse mes jouets qui se trouvent par terre pour éviter de trébucher.	
6. Je porte des chaussures convenables.	
7. Je ramasse les dégâts.	
8. J'attache mes lacets.	
9. Je marche de manière sécuritaire.	
10. Je cours seulement lorsqu'il n'y a aucun danger de le faire.	

Suis-je en sécurité?

Pratiques en matière de sécurité à l'école

1. J'organise mon espace de travail à l'école.	
2. J'organise mon casier/l'espace réservé à mon manteau.	
3. Je suis attentif(ve) aux étrangers qui approchent et s'éloignent de l'école.	
4. Je demande l'aide d'un adulte lorsque j'en ai besoin.	
5. Je connais mon numéro de téléphone.	
6. J'entre à l'école et j'en sors de manière sécuritaire.	
7. Je porte mes vêtements d'extérieur pour jouer dehors.	
8. Je m'habille et me déshabille rapidement.	
9. Je place mes chaussures à un endroit sécuritaire.	
10.Je marche dans les corridors et pour me rendre à l'autobus ou dans l'auto.	

Suis je en sécurité?

Pratiques en matière de sécurité dans la communauté

1. Je mets de la crème solaire.	
2.Je porte un chapeau et des lunettes de soleil.	
3. Je bois de l'eau lorsque je joue.	
4. Je m'amuse prudemment au terrain de jeu.	
5. Je porte mon équipement protecteur à bicyclette, en planche à roulettes, en bateau, etc.	
6. Je porte un gilet de sauvetage lorsque je vais en bateau.	
7. Je marche de manière sécuritaire dans ma communauté.	
8.Je mets ma ceinture de sécurité.	
9. Je m'assois dans un siège d'appoint.	
10. Je m'assois à l'arrière en voiture.	
11. Je désactive le sac gonflable lorsque ne monte à bord d'un camion à cabine unique.	
12. Je respecte le conducteur du véhicule dans lequel je me trouve.	
13. Je reste assis(e) à ma place dans l'autobus.	
14. Je ne mets pas mes affaires personnelles dans l'allée de l'autobus.	
15. Je suis les règles de l'autobus.	

Sciences

Sciences

Description

L'apprentissage des sciences permet à l'enfant de connaître son environnement, de développer des moyens d'appréhender cette réalité et de vivre davantage en harmonie avec son milieu naturel. En maternelle, l'élève se familiarisera avec le monde végétal, le monde animal, avec l'air, l'eau et le sol, avec les objets fabriqués, et les relations entre ces objets. L'élève développera des attitudes et adoptera des comportements qui en fera un individu responsable envers les ressources et les richesses que l'on en retire.

Ressources pédagogiques

Autorisées

- *Sciences* - Maternelle Programme d'études 2011
- *Sciences de la nature (1re à 3e année)* - Programme d'études (version provisoire 2005)
- *Sciences au primaire, 1re à 3e année - Immersion* : Programme d'études (2005)
- *Collection Place aux sciences* (DUV/2006)
  - *Mon monde* (grand livre)
  - *Un monde vivant* (5 livrets)
  - *Des objets utiles* (5 livrets)
  - *Regarde autour de toi* (5 livrets)
  - Guide d'enseignement

Aperçu du module

Introduction

À la maternelle, le programme de sciences mise sur le sentiment d'émerveillement et la curiosité naturelle des enfants. En utilisant leurs cinq sens pour observer et explorer le monde qui les entoure, et par des interactions avec leurs camarades de classe, les élèves commencent à établir des rapports entre les connaissances acquises et les expériences vécues antérieurement, et les connaissances acquises dans de nouveaux contextes pour mieux comprendre le monde qui les entoure. Pour satisfaire sa curiosité innée, l'enfant doit évoluer dans un milieu d'apprentissage dynamique, axé sur le concret et centré sur sa personne, qui accorde une place prépondérante à l'exploration. Il incombe à l'enseignant d'appuyer les enfants en recourant à la solution de problèmes, en les encourageant à innover, à persévérer et à trouver de nouvelles solutions. Les enseignants doivent donner le temps aux enfants de partager leurs questions, de manière formelle et informelle, et de célébrer leurs découvertes.

Objectif et contexte

Les élèves peuvent découvrir les propriétés physiques en explorant l'eau, le sol, les êtres vivants, les machines simples, la météo et l'environnement. Les enfants ont besoin de temps et de multiples occasions pour acquérir les habiletés nécessaires à l'apprentissage de la science. Les enfants doivent avoir l'occasion de montrer ce qu'ils ont appris de multiples façons — par la représentation (p. ex. dessiner une structure ou la prendre en photo), par l'enregistrement (p. ex. noter le nombre de blocs utilisés afin de pouvoir rebâtir la structure une prochaine fois) ou par la discussion de leurs explorations avec un camarade de classe (p. ex. décrire comment ils ont réussi à faire descendre une bille le long d'une rampe).

Il importe que tous les enfants se perçoivent comme des scientifiques lorsqu'ils explorent leur monde. À l'instar de ces derniers, ils feront des observations, consigneront leurs observations, feront des prédictions, poseront des questions, établiront des comparaisons, enquêteront, tireront des conclusions et mettront à profit leurs aptitudes à résoudre un problème. La science est une façon de se renseigner sur le monde dans lequel nous vivons ou d'apprendre à le connaître. Le développement de ce type de pensée et d'apprentissage jettera les bases d'un apprentissage plus poussé à mesure que les élèves approfondiront leur compréhension de la science, tout au long de leurs études.

Liens avec les autres programmes d'études de sciences

L'enseignement du programme d'études doit réfléter un équilibre entre les expériences d'apprentissage axées sur des résultats particuliers en matière de sciences et des expériences d'apprentissage fondées sur des explorations intégrées. On peut concevoir des expériences d'apprentissage intégrées en se concentrant sur un ou plusieurs résultats d'apprentissage scientifique et en tentant de cerner des rapports naturels avec d'autres matières. Chaque module présente des suggestions sur la façon d'établir de tels liens.

L'exploration scientifique à la maternelle offre aux élèves des expériences précoces qui seront approfondies de façon plus formelle dans les programme de sciences au primaire.

Résultats d'apprentissage

Les résultats d'apprentissage suivants sont tirés du *Cadre commun de résultats d'apprentissage en sciences de la nature M à 12*. Les résultats d'apprentissage spécifiques de la colonne 1 de ce programme d'études sont fondés sur ces résultats d'apprentissage pancanadiens.

STSE/Connaissances

Les élèves devront :

100-1 développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu, ressenti, senti, entendu, goûté et pensé;

100-2 explorer et sélectionner différentes façons utilisées pour représenter des idées, des actions et des expériences et pour communiquer avec autrui;

100-3 détecter la constance et la régularité d'objets et d'événements et décrire ces régularités à l'aide de mots;

100-7 décrire comment les humains et d'autres êtres vivants se déplacent pour satisfaire à leurs besoins;

101-1 explorer de quelles façons la manipulation d'objets et de substances peut entraîner un changement de leurs caractéristiques;

101-2 identifier et explorer des façons d'utiliser des outils afin d'aider à accomplir une variété de tâches utiles;

102-8 décrire et démontrer comment on utilise nos connaissances des solides et des liquides pour conserver un environnement propre et sain;

103-1 choisir des objets et des substances pour construire une variété de situations et milieux réels et imaginaires, et jouer des rôles appropriés à ces situations.

Habiletés

Les élèves devront :

Identification du problème et planification
200-1 poser des questions qui mènent à des explorations et à des recherches
200-4 choisir le matériel pour effectuer ses propres explorations
200-5 identifier le matériel et proposer un plan pour son utilisation

Réalisation et enregistrement de données
201-1 suivre une procédure simple, si elle est expliquée, une étape à la fois
201-2 manipuler du matériel de façon avisée
201-3 utiliser des outils appropriés pour manipuler et observer des substances et des objets et pour construire des modèles simples
201-4 faire des observations en utilisant un sens ou une combinaison des sens

Analyse et interprétation
202-1 utiliser des observations personnelles pour décrire des caractéristiques de substances et d'objets étudiés
202-2 classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs
202-3 identifier la méthode de triage la plus utile à une fin précise

Communication et travail d'équipe
203-1 communiquer des questions, des idées et des intentions tout en menant ses explorations
203-2 identifier des objets et des événements courants au moyen d'une terminologie et d'un langage accessibles à autrui
203-4 réagir aux idées et aux actions d'autrui en construisant sa propre compréhension.

Observer des êtres vivants et des objets inanimés

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris :
  - i) vivant
  - ii) inanimé
  - iii) mort/en vie
  - iv) le cycle de vie (100-1)

Le monde des êtres vivants fournit de multiples occasions aux élèves de la maternelle d'utiliser le langage pour décrire leurs observations, poser des questions sur leur milieu, et utiliser divers modes d'exploration et diverses sources pour répondre à leurs propres questions.

Le programme de sciences devrait permettre des observations ciblées. Chaque nouvelle expérience devrait débuter par une discussion des observations. Les questions des élèves au sujet de phénomènes scientifiques seront souvent inspirées par leurs propres expériences d'observation. Des observations attentives aideront les élèves à cibler leur propre travail scientifique et les inciteront à approfondir des énigmes ou des questions issues de l'observation.

L'enseignant devrait tirer parti de toutes les occasions pour demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient. Les élèves remarqueront les dimensions les plus courantes des objets ou des substances qui peuvent être perçus surtout par la vision, notamment la couleur, la forme, la taille et le lustre (éclat). Ces observations jetteront les bases pour le travail portant sur les propriétés des objets et des substances au cours des années suivantes.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent simuler les activités de scientifiques si on leur donne le temps de jouer avec des accessoires (sarraus de laboratoire, lunettes de sécurité, éprouvettes, microscopes, loupes, etc.). Fournir des planchettes à pince et des collections d'objets pour que les enfants fassent des observations et les inscrivent au moyen d'images ou de symboles. On peut aussi fournir des documents d'information et des livres-jeunesse pertinents pour enrichir l'apprentissage des enfants.

Observer des êtres vivants et des objets inanimés

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes

Présentation
Les élèves pourraient faire un collage en utilisant des objets ou des images pour illustrer diverses choses qui peuvent être définies comme vivantes, inanimées ou mortes. Ils pourraient aussi présenter des images sur une affiche pour la montrer à toute la classe.
(202-2, 101-1)

Vivant	Inanimé	A vécu	Maintenant mort

Entretien
L'enseignant pourrait demander aux élèves lesquels des cinq sens ils utiliseraient pour décrire ce qui suit :
Êtres vivants : chat, herbe, araignée, cheval?
Objets inanimés : roche, bicyclette, sifflet, neige?
(201-4, 100-2)

L'enseignant pourrait prolonger cette activité en demandant aux élèves : « Quels mots utiliseriez-vous pour les décrire? » Les élèves devraient utiliser plus d'un sens pour faire leur description.
(201-4, 100-2)

Activité
L'enseignant peut répartir les élèves en cinq petits groupes représentant :
1. L'espace (tenir les bras en cercle devant eux)
2. L'eau (effectuer des mouvements de vagues devant eux)
3. L'abri (tenir les bras en triangle au-dessus de la tête)
4. Les aliments (porter la main à la bouche)
5. L'oxygène (inspirer et expirer)

L'enseignant peut demander à un élève de mimer un être vivant (p.ex. un orignal) et à un autre de mimer un objet inanimé (p. ex. une roche). L'être vivant et l'objet inanimé doivent choisir une personne de chaque groupe pour représenter son ou ses besoins. Par exemple, l'être vivant aura à choisir un élève de chacun des groupes tandis que l'objet inanimé n'aura qu'à choisir de l'espace. (100-2)

Mon monde - Un monde vivant

(100-1)
Guide d'enseignement:
Leçon 1 - p. 42-45
Livret: p. 2-3

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique nº 1

Observer des êtres vivants et des objets inanimés *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • sélectionner différentes façons utilisées pour représenter des idées sur les êtres vivants et pour communiquer avec autrui, y compris : i) des moyens graphiques ii) des moyens verbaux (100-2) • faire des observations de divers êtres vivants et objets inanimés en utilisant les sens. (201-4).	L'enseignant devrait encourager le développement des observations qualitatives, c'est-à-dire l'utilisation de termes tels que « agréable », « dégoûtant » et « dégueulasse ». On aidera les élèves à préciser leurs descriptions, par exemple en disant qu'un objet a la forme d'un « cube », ou qu'il est « duveteux », « brun » et « tacheté de jaune ». On pourrait encourager les élèves à faire des observations quantitatives, c'est-à-dire à utiliser des mesures standard ou non dans le cadre de leurs observations. Par exemple, « … c'est gros comme une balle de base-ball », « … long comme un crayon non taillé » (non standard) ou « … ça pèse 28 kg », « … il a une hauteur de 55 cubes » (standard). Les élèves devraient consigner leurs propres observations en dessinant ce qu'ils voient, en remplissant une fiche préparée par l'enseignant, etc. L'enseignant devrait savoir que les élèves ne font pas toujours la distinction entre les êtres qui ont déjà vécu (c.-à-d. qui sont maintenant morts) et les objets inanimés. Les êtres vivants croissent et changent, ont besoin d'aliments, d'eau, d'air et d'un abri.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication écrite (écriture et représentation)
- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.5
  reconnaître les sens et leurs fonctions

(suite)

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes

Présentation
Les élèves pourraient faire un collage en utilisant des objets ou des images pour illustrer diverses choses qui peuvent être définies comme vivantes, inanimées ou mortes. Ils pourraient aussi présenter des images sur une affiche pour la montrer à toute la classe.
(202-2, 101-1)

Vivant	Inanimé	A vécu	Maintenant mort

Entretien
L'enseignant pourrait demander aux élèves lesquels des cinq sens ils utiliseraient pour décrire ce qui suit :
Êtres vivants : chat, herbe, araignée, cheval?
Objets inanimés : roche, bicyclette, sifflet, neige? (201-4, 100-2)

L'enseignant pourrait élargir cette activité en demandant aux élèves: « Quels mots utiliseriez-vous pour les décrire? » Les élèves devraient utiliser plus d'un sens pour faire leur description. (201-4, 100-2)

Activité
L'enseignant peut répartir les élèves en cinq petits groupes représentant :
1. L'espace (tenir les bras en cercle devant eux)
2. L'eau (effectuer des mouvements de vagues devant eux)
3. L'abri (tenir les bras en triangle au-dessus de la tête)
4. Les aliments (porter la main à la bouche)
5. L'oxygène (inspirer et expirer)

L'enseignant peut demander à un élève de mimer un être vivant (p.ex. un orignal) et à un autre de mimer un objet inanimé (p. ex. une roche). L'être vivant et l'objet inanimé doivent choisir une personne de chaque groupe pour représenter son ou ses besoins. Par exemple, l'être vivant aura à choisir un élève de chacun des groupes tandis que l'objet inanimé n'aura qu'à choisir de l'espace. (100-2)

Mon monde - Un monde vivant

(100-2)
Guide d'enseignement:
Leçon 1 - p. 44-47

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique nº 1

(201-4)
Guide d'enseignement:
Leçon 1 - p. 43-44

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique nº 1

Caractéristiques des êtres vivants

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- Utiliser des observations personnelles pour décrire les caractéristiques des êtres vivants observés, y compris :
  - i) ont besoin d'oxygène (tiré de l'air ou de l'eau)
  - ii) ont besoin d'énergie (aliments ou lumière du soleil)
  - iii) espace
  - iv) abri
  - v) eau (202-1)

- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs (202-2)
  - classer en fonction des catégories suivantes : vivant ou inanimé, en vie ou mort

Liens avec les autres matières

- **Mathématiques**
  La forme et l'espace (la mesure)
  Résultat d'apprentissage MFEI
  Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique

Une feuille tombée au sol, bien qu'elle ne soit plus vivante, ne peut être qualifiée d'inanimée, parce qu'elle a déjà vécu. Bref, elle est morte. Une roche, par contre, est un objet inanimé; elle n'a jamais été vivante.

L'enseignant devrait prendre note qu'il est inutile que les élèves reconnaissent des termes comme « oxygène » et « énergie ». Pour aider les élèves à identifier ces caractéristiques, l'enseignant devrait leur simplifier la tâche à l'aide d'exemples. Par exemple, l'« énergie » pourrait être considérée comme de la « chaleur », c'est-à-dire que chaque être vivant a besoin de chaleur, que ce soit sous forme de rayons solaires, d'eau, etc. Souvent, « oxygène » est synonyme d'« air »; il s'agit d'une approximation acceptable bien qu'il y ait lieu de rappeler aux élèves que l'oxygène n'est que l'un des éléments de l'air (dans une proportion d'environ 20 %). L'enseignant pourrait souligner le fait que c'est l'« air » (plus précisément l'oxygène) présent dans l'eau que les poissons utilisent.

Pour amorcer l'observation des êtres vivants et des objets inanimés, l'enseignant peut amener ses élèves pour une promenade en nature et leur demander d'identifier les choses qu'ils croient être vivantes. Cette promenade peut être répétée à divers moments de l'année pour observer les changements chez les êtres vivants selon la saison. Les élèves peuvent s'arrêter pour observer et décrire ce qu'ils voient, entendent, touchent et sentent.

On peut varier la promenade en demandant aux élèves de regarder vers le haut et d'observer ce qu'ils voient au-dessus d'eux. Ils peuvent ensuite regarder vers le bas pour faire d'autres observations. Les élèves peuvent fermer les yeux et écouter les sons qu'émettent des êtres vivants. Le chant des oiseaux est-il le même en été et en hiver?

L'enseignant et les élèves pourraient créer diverses présentations pour le registre des observations tenu par la classe; ils devraient ajouter sans cesse des termes aux tableaux de la classe portant sur les sens. L'enseignant devrait conserver les registres des observations et les photos pour pouvoir rappeler aux élèves ce qui s'est passé durant chaque période de l'année.

Que ce soit sur le terrain de l'école ou ailleurs, l'enseignant peut fournir à chaque couple ou petit groupe d'élèves un Hula Hoop. Les élèves choisissent un endroit où ils déposent le cerceau et observent tout ce qu'ils y voient. Ils peuvent énumérer des choses, compter des choses ou dessiner ce qu'ils observent. Si l'activité ne risque pas d'endommager le terrain, les élèves peuvent prélever des échantillons des êtres vivants et des êtres inanimés qu'ils observent dans le cerceau, pour les rapporter en classe où ils pourront trier les êtres vivants et les objets inanimés, ou encore les êtres qui sont en vie ou morts, et les présenter de diverses façons (p. ex. un collage).

Caractéristiques des êtres vivants

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activité Durant une promenade en nature, les élèves pourraient recueillir des feuilles mortes. Ils devraient observer les divers stades de décomposition, notamment entre les feuilles nouvellement tombées et les feuilles sèches et en pourriture. On pourrait leur demander si elles sont toutes mortes. Les élèves pourraient produire des œuvres d'art ou d'artisanat, telles que des couronnes d'automne, à des fins d'exposition. (100-3, 201-4, 202-1)	*Mon monde - Un monde vivant* (202-1) Guide d'enseignement: Leçon 1 - p. 42-45
Journal de bord Les élèves pourraient illustrer certains êtres vivants et objets inanimés observés durant leur promenade en nature. L'enseignant pourrait les aider à étiqueter leurs illustrations. (100-2, 202-1)	(202-2) Guide d'enseignement: Leçon 1 - p. 45
Portfolio Sur un graphique, aider les élèves à consigner périodiquement (septembre, décembre, mars, juin) la longueur de leurs bras, la pointure de leurs souliers et le nombre de leurs dents. Enregistrer et comparer la croissance et les changements. (202-1, 100-3)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique n° 2
Présentation Au moyen des feuilles recueillies durant une promenade en nature, les élèves pourraient faire des reproductions par frottage et conserver les feuilles en utilisant du papier ciré et un fer à repasser. (202-2)	

Introduction aux cycles de vie

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- détecter la constance et la régularité d'objets et d'événements et décrire ces régularités à l'aide de mots (100-3)
  - reconnaître que tous les êtres vivants ont un cycle de vie
  - reconnaître que tout cycle de vie signifie croissance et changement
  - dresser une liste de plusieurs étapes du cycle de la vie humaine
  - reconnaître plusieurs attributs humains qui évoluent au fil du temps, y compris :
    i) la croissance/couleur/perte des cheveux
    ii) la taille/le poids
    iii) les rides
    iv) les dents

Les élèves devraient être exposés à divers cycles de la vie durant lesquels l'organisme subit des changements radicaux (p. ex. chez la grenouille, la poule, le papillon, etc.). Les élèves pourraient apporter leurs propres livres sur les cycles de la vie des animaux pour les montrer à leurs camarades et les ajouter à la collection de la classe. L'enseignant pourrait poser des questions exploratoires comme, par exemple : « Qu'est-ce qui arrive à une grenouille durant sa vie? » ou « Quels sont les différents stades de la vie d'une poule?» L'enseignant pourrait établir un rapport entre cette discussion et les êtres humains en demandant : « Les êtres humains ont-ils des stades de vie? Si oui, quels sont ces stades? »

Les élèves devraient discuter des changements qui surviennent durant le cycle de la vie humaine. Ils devraient constater que certaines caractéristiques ne changent pas durant ce cycle. L'enseignant pourrait lire à haute voix des livres portant sur la croissance et le cycle de vie. Les élèves pourraient fabriquer leur propre calendrier humain à l'aide d'images personnelles représentant les divers stades de développement (nourrisson, bambin, préscolaire, maternelle). Les élèves pourraient découper des photos dans des magazines pour illustrer les divers stades (nourrisson, enfant, adolescent, jeune adulte et personne âgée).

Liens avec les autres matières

- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.6
  reconnaître que certains aspects des personnes changent et d'autres non

Apprentissage par le jeu

Se servir de boîtes d'accessoires contenant des articles utilisés dans un hôpital, par les médecins et les infirmières, des animaux en peluche, des articles utilisés par des vétérinaires, des accessoires de dentistes, des matériaux de jeu et des costumes. Les enfants peuvent simuler diverses professions et se servir du vocabulaire de divers professionnels pour illustrer leurs connaissances. Les enseignants peuvent observer et aider les enfants à comprendre les cycles de vie, la croissance et le changement.

Introduction aux cycles de vie

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes

Portfolio
Les élèves pourraient apporter des photos dépeignant leur vie à divers moments (nourrisson, bambin, maintenant) et les placer en ordre chronologique afin de les ajouter à leur portfolio. Ils pourraient faire un dessin représentant ce dont ils pourraient avoir l'air à d'autres étapes de leur vie.

Bébé	2 ans	3 ans	5 ans	Maternelle	6e année	9e année	12e année

(100-3)

Présentation
L'enseignant pourrait inviter un grand-parent (ou un arrière grand-parent) à répondre aux questions des élèves au sujet des divers stades de sa vie. Cette personne pourrait apporter des photos d'elle à divers stades pour souligner l'évolution de son apparence. On pourrait mettre au défi les élèves d'examiner des vieilles photos pour y repérer le grand-parent dans un groupe. (100-3)

Journal de bord
Les élèves pourraient illustrer leur réaction à la présentation du grand-parent dans leur journal de bord. Ils pourraient rédiger un texte simple ou faire un dessin au sujet de leur partie préférée.

(100-3)

Mon monde - Un monde vivant

(100-3)
Guide d'enseignement:
Leçon 1 - p. 44, 45, 48
Leçon 2 - p. 52, 53, 56, 57

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique no 3A

Sac à dos scientifique no 3B

Les plantes vues de près

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris : i) plantes ii) semences (graines) iii) feuille, tige, racines et fleur (100-1)	L'enseignant pourrait exposer une variété de plantes (p. ex. cactus, plante à fleurs, légume, une bouture avec des racines dans un contenant transparent ou un petit arbre, etc.). Les élèves pourraient observer ces échantillons de près pour cerner leurs ressemblances ou leurs différences (p. ex. taille, couleur, nombre de feuilles, odeur, etc.). Ils pourraient aussi choisir leur plante favorite, et dessiner et étiqueter autant de détails que possible. Chaque élève pourrait dire à la classe pourquoi cette plante est sa préférée, en utilisant les images comme aide visuelle.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent créer un jardin dans l'aire des jeux de sable et simuler des emplois liés à la culture des plantes (horticulteurs, spécialistes de l'environnement, etc.). Fournir du terreau, des graines, des gants et des outils de jardinage, des contenants de tailles différentes pour la succession, des règles, des bâtonnets, des plantes, des feuilles, etc.

Les plantes vues de près

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activité Les élèves pourraient examiner un appareil « plante en boîte ». Cet appareil illustre la croissance de la plante, qui s'oriente vers une source de lumière. L'enseignant peut placer un petit plant de haricot (ou d'une autre espèce à croissance rapide) dans le coin d'une boîte à souliers. On peut aménager dans la boîte un labyrinthe d'obstacles (muni de petites ouvertures). Une autre petite ouverture est placée du côté opposé de la boîte. Le plant de haricot se fraiera un chemin dans le labyrinthe pour atteindre la source de lumière. En retirant le couvercle, on pourra observer la croissance de la plante. (201-4, 200-1)	*Mon monde - Un monde vivant* (100-1) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 49-53 Livret: p. 4-5 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4A

Les plantes vues de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • détecter la constance et la régularité des plantes et décrire ces régularités à l'aide de mots, y compris : i) la plus grande-la plus petite (la taille) ii) le nombre iii) la couleur iv) la texture (100-3) • suivre une procédure simple si elle est expliquée une étape à la fois (201-1)	Les élèves pourraient découper des photos ou des illustrations de plantes dans de vieilles revues ou des revues données. L'enseignant pourrait demander aux élèves de classer ou de regrouper les images en fonction d'un attribut particulier (c.-à-d. par dichotomie, par exemple : une fleur – pas une fleur; un arbre – pas un arbre; ou vert – non vert; etc.). Une fois les images réparties en deux groupes, les élèves pourraient subdiviser un des groupes. Par exemple, si les élèves avaient regroupé tout d'abord les images selon qu'il s'agissait d'un arbre ou non, ils pourraient approfondir leur examen des images d'arbres. Ils pourraient subdiviser le groupe « arbre » en fonction des feuilles (feuillus) ou des aiguilles (conifères). Si l'on dispose d'images selon les saisons, on pourrait aussi déterminer s'il s'agit de feuillus ou de conifères selon la couleur des feuilles ou la présence de feuilles sur l'arbre. Enfin, les élèves pourraient classer des images en fonction de la taille. Pour cela, il faudrait que les images présentent un objet de référence (c.-à-d. une auto, une maison, une personne, etc.) pour indiquer la taille de l'arbre. Une fois terminés les regroupements, les élèves pourraient créer un collage représentant leur saison, leur couleur ou leur arbre préféré.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale
  Communication écrite (écriture et représentation)

Les plantes vues de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient trier des objets, des images ou des illustrations selon qu'il s'agit de « plantes » ou de « non-plantes ». Un logiciel de schématisation conceptuelle à l'intention des élèves, pourrait s'avérer très utile dans le cadre de cette activité. Les élèves pourraient faire l'Activité 1 (Annexe A), *Des plantes ou non?* (100-3, 100-1, 201-1) Les élèves pourraient faire l'Activité 2 (Annexe A), *Observons les semences*. Ils pourraient explorer une variété de semences (graines)(p. ex. glands, pommes (cônes) de conifère, maïs, tournesol et citrouille) en utilisant leurs sens pour les classer en fonction de divers attributs. On demandera aux élèves d'expliquer leur(s) règle(s) de classement. (100-1, 201-2, 203-1)	*Mon monde - Un monde vivant* (100-3) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 50 Annexe A: Programme d'études Activité 1: *Des plantes ou non?* Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº B Annexe A: Programme d'études Activité 2: *Observons les semences* (201-1, 201-2, 200-1) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 50 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4A Sac à dos scientifique nº 4B *Autre ressource* Logiciel Kidspiration

Les plantes vues de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • manipuler du matériel de façon avisée (201-2) • poser des questions qui mènent à des explorations et à des recherches (200-1) - reconnaître le but d'un système racinaire • communiquer des questions, des idées et des intentions tout en menant leurs explorations (203-1)	À l'automne, si les conditions le permettent, les élèves pourraient recueillir des feuilles et les classer selon leur taille ou leur couleur. Ils pourraient explorer les textures en faisant un calque, par frottement au crayon, de la surface d'une feuille. On place une feuille d'arbre sous une feuille de papier blanc mince et l'élève, en tenant le crayon à l'horizontale, frotte légèrement le papier de sorte que l'image de la feuille y apparaisse. Les élèves pourraient apporter des boutures et en placer certaines dans des verres d'eau et d'autres dans des verres vides. Ils devraient prédire les résultats et remarquer que des racines pousseront sur la plante placée dans l'eau. Les élèves devraient constater que sans eau ou racine, la plante mourra. Les élèves devraient aussi faire pousser leur propre plante à partir d'une graine. Ils devraient observer et enregistrer la croissance ainsi que les changements survenus au fil du temps. (Le souci et le haricot affichent un excellent taux de germination pour cette activité.)

Liens avec les autres matières

- **Mathématiques**
  La forme et l'espace (la mesure)
  Résultat d'apprentissage MFE1
  Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique comme la hauteur, la masse et le volume.

  Résultat d'apprentissage MFE2
  Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.
- **Français**
  Communication orale

Les plantes vues de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activité Les élèves pourraient constater divers aspects de la croissance d'une plante en observant sa croissance entre deux plaques de verre/ plastique transparent. On peut acheter cet appareil (p. ex. *Root Vue Farm*) par l'entremise de vendeurs de fournitures scientifiques pour le niveau primaire. Grâce à cet appareil, on peut facilement observer la direction et la diversité de la croissance des racines et des tiges. (200-1)	*Mon monde - Un monde vivant* (201-1, 201-2, 200-1) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 51 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4A Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4B (203-1) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 51

Les plantes vues de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- détecter la constance et la régularité dans la croissance des plantes et décrire les régularités à l'aide de mots (100-3)
  - à l'aide de représentations visuelles, recréer dans l'ordre le cycle de vie d'une plante.
- faire des observations en utilisant un sens ou une combinaison des sens (201-4)
- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs (202-2)

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale
- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.5
  reconnaître les sens et leurs fonctions
- **Mathématiques**
  La forme et l'espace
  (les objets à 3D et les figures à 2D)
  Résultat d'apprentissage MFE1
  Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique comme la hauteur, la masse et le volume.

  Résultat d'apprentissage MFE2
  Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et en expliquant la règle de tri.

Les élèves peuvent reprendre les magazines donnés et découper des photos et des illustrations de plantes à divers stades de leur cycle de vie, pour ensuite les placer dans le bon ordre. Les élèves devraient remarquer que cet ordre, comme chez les êtres humains, respecte un cycle. L'enseignant pourrait lire à haute voix un livre au sujet de la croissance d'une plante, par exemple *Citrouille, ma citrouille*, de Jeanne Titherington (n'est plus vendu), et discuter du cycle de vie végétale de la citrouille.

De nombreux courts métrages et films d'animation illustrant le cycle de vie d'une plante pourraient intéresser les élèves. Un plant de citrouille est un excellent sujet à approfondir parce que durant son cycle de vie, la structure, la taille et la couleur de la citrouille subissent des changements spectaculaires (sans compter que les élèves les connaissent peut-être). Après avoir visionné un film ou lu un livre illustrant les diverses étapes du cycle de vie de la citrouille, les élèves pourraient créer une présentation en classe illustrant ces étapes. On pourrait confier chacune des étapes à un petit groupe d'élèves. Chaque groupe pourrait dessiner la plante à cette étape (c.-à-d. graine, petit plant, plant en fleur, apparition de la citrouille, etc.) et placer son dessin dans le bon ordre sur un tableau d'affichage. On pourrait demander aux élèves de nommer ou d'étiqueter les étapes et/ou toutes les « parties » des plantes qu'ils connaissent.

Les élèves devraient observer et décrire les plantes en utilisant divers sens (exception faite du goût). On devrait encourager et aider les élèves à répondre à des questions telles que : « Qu'est-ce que ça sent? » « Quelle est la texture? », etc. On pourrait mettre les élèves au défi de trouver la plante la plus « douce », la plus « odorante » ou la plus « verte ».

Les élèves pourraient explorer les plantes importantes ou significatives dans la culture de Terre-Neuve-et-Labrador. Par exemple, les élèves pourraient étudier l'emblème floral de la province, la sarracénie pourpre, et discuter de son milieu naturel et de sa façon de s'alimenter. L'enseignant pourrait signaler qu'il s'agit d'une plante protégée, qu'il ne faut pas la cueillir ou l'endommager. Il est aussi facile de trouver des plants de petits fruits indigènes (p. ex. bleuet, chicouté, thé des bois, etc.) pour diverses activités. Les élèves pourraient faire une sortie éducative pour découvrir divers types de plantes dans leur habitat naturel. Les parcs, les jardins, la cour d'école et les sentiers pédestres offrent tous d'excellentes occasions d'observer les plantes et leurs caractéristiques de croissance.

Les élèves devraient revoir leur présentation et rétablir l'ordre des plantes selon divers attributs (p. ex. les feuilles, des plus grosses aux plus petites; le plus grand/le plus petit nombre de feuilles; ou les feuilles les plus grasses, etc.).

Les plantes vues de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient mimer la croissance d'une plante à partir de la graine (recroquevillés sur le plancher) en passant par la germination, la croissance et la floraison (ils se redressent lentement, et leurs bras s'étendent vers l'extérieur pour simuler les feuilles et/ou les fleurs). (100-3)	*Mon monde - Un monde vivant* (100-3) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 52-53 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4B
Les élèves pourraient simuler un milieu naturel qu'on ne trouve pas à Terre-Neuve-et-Labrador en plantant un cactus. Ce type de plante exige un substrat rocheux et un sol sec et sablonneux. La faible fréquence des arrosages montrerait que toutes les plantes n'ont pas exactement les mêmes exigences pour assurer leur croissance. (100-3)	
Présentation Les élèves pourraient créer leurs propres fleurs et les présenter à la classe. Il y a plusieurs façons de créer ses propres fleurs. On peut par exemple utiliser des filtres à café et de l'encre hydrosoluble. À l'aide de ces matériaux, les élèves teignent des filtres à café à l'aide des marqueurs hydrosolubles. Une fois ce travail terminé, ils vaporisent un peu d'eau sur le filtre et le laissent sécher. L'encre coule le long du filtre et crée de jolis motifs. Les élèves peuvent fixer un cure-pipe sur le filtre, pour faire office de tige et de feuille. (201-4)	(201-4, 202-2)) Guide d'enseignement: Leçon 2 - p. 50 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 4B

Les animaux vus de près

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris : i) animal ii) sauvage/domestique iii) habitat iv) adaptation (100-1)	Les élèves pourraient discuter du fait que l'animal est un être vivant, mais qu'il ne s'agit pas d'une plante parce que l'animal peut se déplacer d'un endroit à l'autre. L'enseignant devrait produire un diagramme de Venn pour illustrer les différences entre les plantes et les animaux. Les animaux ont des capacités locomotrices, les plantes fabriquent leurs propres aliments, les animaux possèdent un système nerveux (c.-à-d. que certains peuvent voir, entendre, goûter, etc.), les plantes ont des parties particulières (c.-à-d. feuilles, tiges ou racines).
• détecter la constance et la régularité dans la croissance des animaux et décrire ces régularités à l'aide de mots (100-3) - énumérer les diverses étapes du cycle de vie d'un animal (p. ex. grenouille ou oiseau)	L'enseignant devrait présenter une variété de magazines et/ou d'illustrations dépeignant le cycle de vie de divers animaux. (Remarque : Internet est une bonne source d'illustrations.) On pourrait prendre par exemple la grenouille, l'araignée ou le papillon. On permettra aux élèves de découper les illustrations d'animaux à divers stades de leur vie et de les placer en ordre séquentiel.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

Les animaux vus de près

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient représenter le cycle de vie d'une grenouille sous forme de casse-tête. Chaque élève pourrait choisir un stade du cycle de vie d'une grenouille et le dessiner sur une assiette en carton. Les élèves pourraient découper leurs assiettes pour obtenir au plus huit morceaux et placer ces morceaux dans un sac en papier. Tous les sacs seraient réunis et déposés sur le plancher au milieu de la pièce. Tour à tour, les élèves prendraient un sac, feraient le casse-tête et tenteraient de deviner quel stade de la vie d'une grenouille est illustré. (100-3)	*Mon monde - Un monde vivant* (100-1) Guide d'enseignement: Leçon 3 - p. 54-57 Livret: p. 6-7 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 6B
L'enseignant pourrait faire des casse-tête représentant une mère animale et son petit. L'enseignant pourrait trouver diverses illustrations de mères et de petits. Ces casse-tête pourraient être montés sur du carton et découpés en formes irrégulières. Les élèves pourraient faire les casse-tête en faisant correspondre la mère et son petit. (100-3)	
À l'aide d'échantillons de papier peint, les élèves pourraient découper des formes d'animaux. En plaçant ces morceaux sur une plus grande feuille du même papier peint, les élèves remarqueront que leurs morceaux sont camouflés par l'arrière-plan. (100-3)	
Les élèves peuvent utiliser le mouvement pour explorer les déplacements d'une grenouille. Ils peuvent se placer à une extrémité de la pièce tandis qu'un « meneur » se tient à l'autre bout. Le « meneur » dit aux autres comment se déplacer. Il commence par dire soit « œuf », « têtard » ou « grenouille ».« Œuf » veut dire figer et demeurer aussi immobile qu'un œuf, « têtard » veut dire se coucher sur le plancher et « nager », et « grenouille » veut dire sautiller. Le premier élève à se rendre jusqu'au meneur devient à son tour le meneur. (100-3, 202-1, 100-7)	
Les élèves pourraient produire un livre d'illustrations d'animaux imaginaires pour la classe. Chaque « animal » devrait avoir un motif créatif et distinct. Les élèves devraient inclure certaines des caractéristiques dont ils ont discuté (p. ex. mouvement, camouflage, environnement, etc.). Les élèves pourraient nommer leurs créations et les présenter à la classe. (100-3, 100-7, 202-1)	

Les animaux vus de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • détecter la régularité dans les caractéristiques des animaux et se servir du langage pour décrire les régularités (100-3) - reconnaître que les animaux ont des motifs distincts sur leur pelage/peau/écailles	Les élèves pourraient trouver diverses illustrations d'animaux présentant des motifs distincts sur leur corps (ou parties du corps). Ils pourraient discuter des motifs et de leurs raisons d'être (p. ex. camouflage, éloigner les prédateurs, etc.). L'enseignant pourrait, par exemple, montrer l'affiche l'ABC des papillons de Kjell B Sandved (www.butterflyalphabet.com) Les élèves pourraient discuter de la façon dont les animaux se camouflent pour survivre. Ils pourraient choisir un animal à dessiner et à découper. Sur une autre feuille de papier, ils pourraient créer un « environnement » dans lequel leur animal pourrait se camoufler. L'enseignant pourrait poser des questions telles que : « Où un animal peut-il vivre et pourquoi? » Les élèves pourraient essayer de repérer les animaux de leurs camarades dans le cadre d'une présentation portant sur le camouflage. L'enseignant pourrait lire à haute voix un livre sur les tangrams. Les élèves pourraient ensuite créer leurs propres animaux à l'aide des pièces de tangram. Remarquez qu'il n'est pas nécessaire que les élèves identifient les formes. Ils pourraient aussi peindre leurs animaux sur une affiche et la montrer au reste de la classe. Il s'agirait là d'une bonne occasion d'intégrer des concepts mathématiques (tels que des formes géométriques).

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale
  Communication écrite (écriture)
  Communication écrite (lecture)

Les animaux vus de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient représenter le cycle de vie d'une grenouille sous forme de casse-tête. Chaque élève pourrait choisir un stade du cycle de vie d'une grenouille et le dessiner sur une assiette en carton. Les élèves pourraient découper leurs assiettes pour obtenir au plus huit morceaux et placer ces morceaux dans un sac en papier. Tous les sacs seraient réunis et déposés sur le plancher au milieu de la pièce. Tour à tour, les élèves prendraient un sac, feraient le casse-tête et tenteraient de deviner quel stade de la vie d'une grenouille est illustré. (100-3)	*Mon monde - Un monde vivant* (100-3) Guide d'enseignement: Leçon 1 - p. 48 Leçon 3 - p. 57
L'enseignant pourrait faire des casse-tête représentant une mère animale et son petit. L'enseignant pourrait trouver diverses illustrations de mères et de petits animaux. Ces casse-tête pourraient être montés sur du carton et découpés en formes irrégulières. Les élèves pourraient faire les casse-tête en faisant correspondre la mère et son petit. (100-3)	
À l'aide d'échantillons de papier peint, les élèves pourraient découper des formes d'animaux. En plaçant ces morceaux sur une plus grande feuille du même papier peint, les élèves remarqueront que leurs morceaux sont camouflés par l'arrière-plan. (100-3)	
Les élèves peuvent utiliser le mouvement pour explorer les déplacements d'une grenouille. Ils peuvent se placer à une extrémité de la pièce tandis qu'un « meneur » se tient à l'autre bout. Le « meneur » dit aux autres comment se déplacer. Il commence par dire soit « œuf », « têtard » ou « grenouille ». « Œuf » veut dire figer et demeurer aussi immobile qu'un œuf, « têtard » veut dire se coucher sur le plancher et « nager », et « grenouille » veut dire sautiller. Le premier élève à se rendre jusqu'au meneur devient à son tour le meneur. (100-3, 202-1, 100-7)	
Les élèves pourraient produire un livre d'illustrations d'animaux imaginaires pour la classe. Chaque « animal » devrait avoir un motif créatif et distinct. Les élèves devraient inclure certaines des caractéristiques dont ils ont discuté (p. ex. mouvement, camouflage, environnement, etc.). Les élèves devraient nommer leurs créations et les présenter à la classe. (100-3, 100-7, 202-1)	

Les animaux vus de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • utiliser les observations personnelles pour décrire des caractéristiques des animaux étudiés, y compris : i) ils ont de la fourrure/des plumes/des écailles/de la peau ii) ils ont des pattes/ nageoires/ queues/ ailes iii) ils produisent des sons distincts (202-1)	À l'aide d'un ensemble d'illustrations de divers animaux, les élèves pourraient lancer des idées sur leurs ressemblances ou leurs différences. L'enseignant pourrait demander aux élèves de regrouper les illustrations en fonction de diverses caractéristiques, de les enregister et de les partager avec la classe. Une théorie veut que l'adaptation soit le résultat des changements qu'opère un organisme pour répondre à ses besoins. Par exemple, les lapins changent de couleur selon la saison.
• reconnaître des caractéristiques corporelles distinctives qui aident l'animal à répondre à ses besoins, y compris : i) griffes/crocs et becs ii) ouïe et vue fines iii) branchies et queues iv) mouvements distincts (100-7)	L'enseignant pourrait demander aux élèves d'apporter des illustrations de divers animaux possédant des caractéristiques corporelles particulières. Par exemple, on pourrait demander à un élève d'apporter l'illustration d'un animal qui a des griffes, demander à un autre d'apporter l'illustration d'un animal qui a des plumes, et ainsi de suite.
• décrire comment les animaux se déplacent pour satisfaire leurs besoins, y compris : i) la course ii) le saut iii) la nage iv) le vol (100-7)	L'enseignant pourrait animer une discussion sur le but du mouvement chez les animaux. Les élèves devraient prendre conscience que les animaux trouvent des aliments et de l'eau, en plus de migrer ou d'hiberner. Les élèves pourraient jouer à des jeux tels que des charades d'animaux et « Jacques a dit » pour montrer comment les animaux se déplacent, par exemple en sautillant comme une grenouille, en volant comme un oiseau, en ondulant comme un serpent.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication écrite (lecture)

Les animaux vus de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Présentation Les élèves pourraient faire l'Activité 3 (Annexe A), *Un hôtel en bois rond*. Dans cette activité, les élèves observent un rondin, et ce qu'on trouve sur et dans un rondin en décomposition ainsi que dans ses environs, pour déterminer comment celui-ci peut accueillir des êtres vivants et comment des êtres vivants peuvent dépendre d'un rondin pour leur survie. (100-7)	*Mon monde - Un monde vivant* (202-1) Guide d'enseignement: Leçon 3 - p. 56-57 Annexe A: Programme d'études Activité 3: *Un hôtel en bois rond* Activité 4: *La fête des insectes*
Activités Les élèves pourraient faire l'Activité 4 (Annexe A), *La fête des insectes*. Dans cette activité, les élèves jouent à l'insecte et utilisent des objets courants tels que des bâtonnets pour le bricolage et des baguettes pour manger de petits morceaux d'aliments (p. ex. de petits morceaux de fruits et de légumes). (100-7)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 5A
Les élèves pourraient jouer au jeu « Qui suis-je? » avec des illustrations d'animaux. Pour jouer à ce jeu, l'élève place, sans la regarder, une illustration d'un animal sur son front. Ensuite, il fait le tour de la pièce en posant aux autres élèves des questions pour déterminer l'identité de son animal. Par exemple, « Est-ce que j'ai des griffes? », « Est-ce que je nage? », « Est-ce que je mange des insectes? » (202-1, 100-7)	(100-7) Guide d'enseignement: Leçon 3 - p. 57 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 5B et 5A
Journal de bord Les élèves pourraient dessiner leur animal de compagnie ou un animal de compagnie qu'ils aimeraient avoir. L'enseignant pourrait aider les enfants à écrire une courte phrase au sujet de leur animal de compagnie. (202-1)	

Les animaux vus de près *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • classifier des animaux dans des groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs (202-2) - classer des animaux comme domestiques ou sauvages - reconnaître que certains animaux domestiques sont des animaux de compagnie • faire des observations des animaux de compagnie en utilisant un sens ou une combinaison des sens (201-4)	Les élèves pourraient découper des illustrations d'animaux dans des magazines. Ces illustrations pourraient être placées sur un tableau en T portant les inscriptions Animaux de compagnie (domestiques) et Animaux qui ne sont pas des animaux de compagnie (sauvages). L'enseignant pourrait produire un calendrier pour la visite d'animaux de compagnie en salle de classe. L'enseignant pourrait par ailleurs organiser la visite d'un éleveur d'animaux ou une sortie de classe pour visiter la SPCA locale. Le propriétaire de l'animal présente brièvement l'animal et les élèves formulent et enregistrent ensuite leurs observations. Les élèves devraient observer des caractéristiques telles que les dents, les ailes, le nombre de pattes, la couleur, la texture de la peau, ainsi que la façon dont l'animal respire, mange et se déplace. On peut consigner ces observations sur des graphiques et des photos relatifs à chacun des animaux qu'on a pu observer en classe. Pour cette activité de visite d'animaux de compagnie, l'enseignant et ses élèves peuvent créer une présentation uniforme pour enregistrer les observations sur chaque animal. **Mise en garde : Vérifiez la politique du district/de l'école en matière d'allergies.**

Liens avec les autres matières

- **Mathématiques**
  La forme et l'espace (les objets à 3D et les figures à 2D)
  Résultat d'apprentissage MFE1
  Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique comme la hauteur, la masse et le volume.

  Résultat d'apprentissage MFE2
  Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et expliquer la règle de tri.
- **Français**
  Communication orale

  Communication écrite (écriture et représentation)
- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.5
  reconnaître les sens et leurs fonctions

Les animaux vus de près *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Papier et crayon Les élèves pourraient dessiner des animaux sur de petits morceaux de papier sur lequel le nom d'un animal est écrit. Ils plieront le papier en deux et le placeront dans un bocal. Chaque élève pigera un bout de papier tour à tour dans le bocal. Sans révéler le nom de l'animal, l'élève donnera quelques indices (description ou comportement) pour permettre aux autres élèves de deviner de quel animal il s'agit. L'enseignant pourrait fournir des appuis linguistiques ou un cadre pour guider les énoncés des élèves, par exemple: Mon animal est _____ (petit/grand). Il est _____ (domestique/sauvage). Il peut _____ (courir, sauter, nager, voler). Cette activité peut se faire en petits groupes. (202-1)	*Mon monde - Un monde vivant* (202-2) Guide d'enseignement: Leçon 3 - p. 55-57 Livret: p. 6-7 (201-4) Guide d'enseignement: Leçon 3 - p. 57

Les habitations des animaux

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- choisir des objets et des substances pour construire une variété d'habitats réels et imaginaires (103-1)
- explorer de quelles façons la manipulation d'objets et de substances pour en faire un habitat peut entraîner un changement de leurs caractéristiques (101-1)

Les élèves pourraient recueillir quelques araignées (ou insectes) et leur construire une maison. Ils peuvent observer et alimenter les araignées tout en les observant dans un habitat naturel. Le choix des aliments peut faire l'objet d'une discussion en groupe. L'observation des araignées peut porter sur ce qu'elles font, les parties de leur corps et leurs toiles. Les élèves peuvent grossir à la loupe et dessiner les araignées et leurs toiles. Ils peuvent créer une immense toile d'araignée en s'échangeant une pelote de laine. Un élève tient la balle de laine et dit quelque chose au sujet des araignées et de leurs toiles; il tient ensuite le fil tout en lançant doucement la balle à la prochaine personne. L'élève qui attrape la balle doit maintenant dire quelque chose qu'il sait au sujet des araignées ou de leurs toiles avant de lancer la balle à une autre personne. On poursuit ainsi jusqu'à ce que la toile ait été « tissée » et que chaque élève tienne un bout du fil. Le recours au langage pour décrire la toile, l'araignée et sa vie peut enrichir le vocabulaire des élèves. Les élèves pourraient créer un journal de bord contenant des illustrations de l'araignée et de son milieu de vie.

Liens avec les autres matières

- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

  RAS 4.1.1
  reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens

  RAS 5.1.2
  faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et la création artistique

  RAS 7.1.2
  résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent créer des animaux et leurs abris (maisons) en se servant de toutes sortes de matériaux trouvés.

Les habitations des animaux

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Papier et crayon Les élèves pourraient créer un livre à rabat qui permettrait aux lecteurs de voir l'habitation et ensuite de deviner quel animal pourrait y vivre. Chaque élève recevrait une feuille de papier traversée en son milieu d'une ligne horizontale. Sur la moitié inférieure, il devrait dessiner une habitation ou un habitat d'animal. Sur la moitié supérieure de la page, il devrait dessiner l'animal qui y vit. L'enseignant pourrait aider les élèves à agrafer des demi-feuilles de papier rigide à la partie supérieure de la page, créant ainsi un rabat pour cacher l'animal. Toutes les pages seraient réunies et reliées. Les élèves pourraient regarder les illustrations des habitats et deviner quel animal pourrait y vivre, avant de lever le rabat pour voir la réponse. (100-7)	*Mon monde - Un monde vivant* (101-1, 103-1, 201-2) Guide d'enseignement: Leçon 4 - p. 60, 62, 63 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 6A et 6B Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 6A
Activités Les élèves pourraient construire l'habitat d'un insecte de leur choix. À l'aide de boîtes vides et d'autres matériaux tels que des tubes d'essuie-tout, les élèves peuvent simuler des environnements généraux, des structures et même des aliments pour l'insecte. Ces habitats peuvent être exposés ensemble pour former un musée de l'habitat. Les élèves pourraient expliquer tour à tour la conception de leur habitat au reste de la classe. (103-1, 101-1, 201-2) Les élèves pourraient jouer le rôle de leur animal préféré. Ils pourraient construire un habitat pour l'animal dont ils jouent le rôle. Ils pourraient utiliser de grandes boîtes, des chaises, des tables, des couvertures ou des draps. Une fois que les habitats sont terminés, les enfants pourraient mimer les activités que font leurs animaux dans leurs habitations. (103-1, 101-1, 201-2)	

Les habitations des animaux *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • manipuler du matériel de façon avisée (201-2) • suivre une procédure simple, qui est expliquée une étape à la fois, pour construire un barrage de castors ou un nid d'oiseau (201-1)	Les élèves devraient avoir l'occasion de créer une habitation pour un animal. Ils pourraient la fabriquer avec des matériaux recyclables ou des rebuts, et la décorer à l'aide de peinture, de marqueurs ou de tissu. Les élèves pourraient tour à tour expliquer leurs habitats et le type d'animaux qui pourraient y vivre. Lorsque les habitations seront sèches, les enfants voudront peut-être fabriquer l'animal (ou les animaux) qui vit dans l'habitat bâti. Les élèves pourraient construire un barrage de castor en tentant d'utiliser des bâtonnets, de l'argile et du sable pour retenir l'eau dans un bac. Cela leur permettrait d'observer les matériaux les plus propices pour retenir l'eau et la façon dont les divers matériaux se comportent lorsqu'ils sont utilisés de concert. On devrait discuter des observations et des découvertes, et établir un rapport avec la façon dont un castor s'y prend pour construire une hutte ou un barrage. Les élèves pourraient échanger sur la taille de divers nids, le lieu où ils se trouvent, et les matériaux utilisés, et sur les oiseaux qui fabriquent tel et tel type de nid. À l'aide de matériaux trouvés à l'extérieur ainsi que d'argile, de colle ou de laine, les élèves peuvent travailler en petits groupes pour construire des nids. Les groupes peuvent discuter de leurs nids et des oiseaux qui pourraient y vivre.

Liens avec les autres matières

- **Arts plastiques**
  RAS 2.1.1
  créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes des arts plastiques

  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

  RAS 7.1.2
  résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles

- **Français**
  Communication orale

Les habitations des animaux *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient construire l'habitat d'un insecte de leur choix. À l'aide de boîtes vides et d'autres matériaux tels que des tubes d'essuie-tout, les élèves peuvent simuler des environnements généraux, des structures et même des aliments pour l'insecte. Ces habitats peuvent être exposés ensemble pour former un musée de l'habitat. Les élèves pourraient expliquer tour à tour la conception de leur habitat au reste de la classe. (103-1, 101-1, 201-2)	*Mon monde - Un monde vivant* (101-1, 103-1, 201-2) Guide d'enseignement: Leçon 4 - p. 60, 62, 63 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 6A et 6B
Les élèves pourraient jouer le rôle de leur animal préféré. Ils pourraient construire un habitat pour l'animal dont ils jouent le rôle. Ils pourraient utiliser de grandes boîtes, des chaises, des tables, des couvertures ou des draps. Une fois que les habitats sont terminés, les enfants pourraient mimer les activités que font leurs animaux dans leurs habitations. (103-1, 101-1, 201-2)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 6A (201-1) Guide d'enseignement: Leçon 4 - p. 60

Observer les choses autour de nous

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris : i) une série ii) des propriétés (douceur, rugosité, couleur, forme) iii) trier (100-1)	Les sens peuvent servir à observer, décrire, trier et explorer. Au primaire, les programmes de sciences et de mathématiques comprennent une variété de collections qui peuvent être ajoutées à la salle de classe de temps à autre, soit sous forme de centres d'apprentissage ou à titre de matériaux à manipuler par l'ensemble de la classe. On devrait demander aux élèves d'observer l'utilisation qu'ils font de leurs cinq sens et de décrire leurs observations chaque fois qu'ils commencent à travailler avec une nouvelle collection. À mesure que les élèves utilisent leurs sens, l'enseignant devrait inscrire des mots et des expressions sur un graphique des sens qui décrit leurs perceptions. Parmi les mots relatifs au toucher qu'on pourrait proposer, mentionnons : doux, plat, mouillé, humide, moite, sec, craquant, ferme, flasque, gélatineux, collant, laineux, spongieux, duveteux, soyeux, mou, froid, frais, glacé, chaud, tiède, lustré, glissant, graisseux, huileux, rugueux, bosselé, irrégulier, pointu et coupant. Pour ce qui est de l'odorat, on pourrait proposer : puant, nauséabond, plaisant, sucré, fruité, parfumé et floral. Les mots relatifs à la vue comprennent éclatant, sombre, terne et faible. Pour ce qui est du goût, on peut parler de : sucré, salé, sûr, dégueulasse, délicieux et amer. L'enseignant devrait présenter des expériences faisant appel à une grande variété d'objets et de substances pour s'assurer que les élèves aient l'occasion d'utiliser le type de vocabulaire proposé ici. L'enseignant devrait réunir divers objets et substances ayant des textures distinctives. La collection peut être entreposée et exposée de diverses façons. Si chaque élève donne une page, l'enseignant peut fabriquer un livre tactile, des sacs d'objets ou de substances individuels, aussi appelés sacs tactiles. Les élèves pourraient explorer les objets les yeux fermés ou bandés. Ils pourraient consigner leurs descriptions des diverses textures sur le graphique du toucher. L'enseignant pourrait enrichir le vocabulaire en introduisant de nouveaux mots correspondant aux objets composant les collections.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

Observer les choses autour de nous

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Présentation Les élèves peuvent apporter un jouet ou un autre objet de la maison et le faire connaître à la classe. L'enseignant devrait encourager les élèves à utiliser les cinq sens en décrivant leur jouet ou objet. Une façon créatrice de procéder est de fournir une « boîte mystérieuse » et un journal de classe. Les élèves apporteront tour à tour la «boîte mystère» à la maison, dans laquelle ils placeront leur jouet ou objet. L'élève pourra trouver trois indices concernant son objet mystère et l'illustrer dans le journal de la classe. L'élève pourrait présenter ses indices à la classe et demander à ses camarades de deviner quel est l'article mystère. (100-1, 202-1)	*Mon monde - Des objets utiles* (100-1) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 64-67 Livret: p. 2-3 Annexe A: Programme d'études Activité 5: *Développer le vocabulaire du toucher* Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 7A
Activités L'enseignant devrait fournir une variété d'objets et de substances possédant des textures distinctives. Par exemple, du papier abrasif, du feutre, du papier glacé, de la fourrure et du tapis. Les élèves pourraient trier les objets/substances en fonction de caractéristiques relatives à la texture. (100-1) Les élèves pourraient réaliser l'Activité 5 (Annexe A), *Développer le vocabulaire du toucher*. Au cours de cette activité, les élèves présentent et enrichissent leur vocabulaire de l'« observation ». Les élèves devraient remplir un tableau du toucher et y ajouter des mots et des expressions telles que doux, rugeux, etc. L'enseignant devrait présenter des expériences faisant appel à une grande variété d'objets et de substances. L'enseignant pourrait amener les élèves à l'extérieur pour approfondir leur expérience du toucher. On devrait discuter des questions de sécurité soulevées par une telle sortie. Remarque : L'enseignant voudra peut-être utiliser une un appareil photo numérique pour prendre des photos des objets utilisés et les afficher à côté des mots de vocabulaire utilisés. (100-1)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 7B

Observer les choses autour de nous *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • identifier des objets et des événements courants au moyen d'une terminologie et d'un langage accessibles à autrui, y compris : i) couleur ii) texture iii) taille iv) forme (203-2) • utilise des observations personnelles pour décrire des caractéristiques de substances et d'objets étudiés (202-1)	Chacun leur tour, les élèves devraient choisir un objet mystère que tout le monde peut voir dans la classe et décrire l'objet avec quelques indices. Par exemple, « Je vois avec mes petits yeux un objet rond, aussi gros qu'un biscuit, et bleu. » Les autres élèves regardent autour pour trouver des objets semblables et essaient de deviner. Cela peut s'avérer un bon exercice de réchauffement avant une réunion dans la classe ou avant l'heure des sciences, ou en attendant en ligne avant de traverser l'édifice pour assister à un événement ou à un cours. On ne donnera de nouveaux indices qu'après quelque temps, de façon à accroître le niveau de difficulté et de faire en sorte que tous les élèves soient mis au défi. Les élèves pourraient continuer d'utiliser l'activité de l'objet mystère pour apprendre à utiliser leurs sens de manière plus ciblée. À mesure que les élèves prennent de l'expérience, ils peuvent utiliser trois sens ou plus pour deviner l'objet mystère ou pour poser des questions. L'enseignant devrait réunir une collection d'objets transparents, tels que des bouteilles de plastique, des sacs de plastique, des lentilles, des contenants et de la pellicule transparents, et des objets qui laissent passer de la lumière, mais à travers lesquels on ne peut pas voir. Demander aux élèves d'essayer de regarder à travers chaque objet. Que peuvent-ils voir? Leur demander de classer les objets en petits groupes : « à travers lesquels ont peut regarder » et « à travers lesquels ont ne peut pas bien regarder ». Les élèves pourraient observer à travers les objets et les substances qui le permettent. Les élèves devraient essayer de décrire ce qu'ils voient. **Nota**: *On ne demande pas aux élèves de connaître les mots transparent, translucide et opaque. Les enseignants devraient connaître le sens de ces mots afin d'être en mesure de répondre à toute question.*

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.1
  explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel.

Observer les choses autour de nous *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Papier et crayon Les élèves pourraient créer une devinette « Je vois » et poser leur devinette aux autres élèves. (203-2, 202-1) Les élèves pourraient réaliser l'Activité 8 (Annexe A), *Quelle est cette texture?* Dans cette activité, les élèves choisissent une chose (ou plusieurs) dont ils veulent reproduire la texture par frottage. Amener les élèves à l'extérieur pour faire des frottages d'écorces d'arbres, de plaques d'immatriculation, de feuilles, etc. Ils devraient expliquer le processus employé pour le frottage et, avec l'aide de l'enseignant, consigner le nom de l'objet et de sa texture. (203-2, 100-1)	*Mon monde - Des objets utiles* (203-2) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 65-66 Livret: p. 2-3 Annexe A: Programme d'études Activité 6: *Où est allée la couleur?* Activité 7: *Notre monde en couleur* Activité 8: *Quelle est cette texture?*
Activité Les élèves pourraient réaliser l'Activité 6 (Annexe A), *Où est allée la couleur?* Dans le cadre de cette activité, les élèves choisissent une couleur de colorant alimentaire et en mettent quelques gouttes dans un contenant de plastique. Ils ajoutent de l'eau et placent le couvercle sur le contenant. Les élèves regardent des objets par les parois du contenant. Les élèves peuvent dessiner ce qu'ils observent. (200-4)	(202-1) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 65-66 Livret: p. 2-3
Journal de bord Les élèves pourraient réaliser l'Activité 7 (Annexe A), *Notre monde en couleur*. Dans cette activité, les élèves observent attentivement des objets puis disent à la classe ou à leurs partenaires ce qu'ils ont vu. L'enseignant devrait fournir des loupes en plastique et demander à tous les élèves de regarder les mêmes objets et substances une nouvelle fois. Il leur demandera de dessiner les différences qu'ils ont observées avant et après (semble plus gros, plus de détails ...) dans leur journal de bord. (203-2, 100-1)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 7B

Observer les choses autour de nous *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes, en fonction d'un ou plusieurs attributs, y compris :
  i) couleur
  ii) texture
  iii) taille
  iv) forme (202-2)

- communiquer des idées et des intentions tout en menant leurs explorations de tri (203-1)

Liens avec les autres matières

- **Mathématiques**
  La forme et l'espace (la mesure)
  Résultat d'apprentissage MFE1
  Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique comme la hauteur, la masse et le volume.

  Résultat d'apprentissage MFE2
  Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique et expliquer la règle de tri.

- **Français**
  Communication orale

En petits groupes, les élèves devraient regarder attentivement un ensemble d'objets et dire à la classe ou se dire l'un l'autre ce qu'ils voient. L'enseignant leur demandera de classer les objets en groupes et d'expliquer les règles du tri. Lorsque les élèves travaillent avec un ensemble d'objets dont une certaine particularité (comme la longueur, le poids ou la texture) varie, l'enseignant devrait remarquer s'ils sont capables de placer les objets en ordre, selon cette propriété. Par exemple, l'élève peut-il classer une série de brindilles de la plus courte à la plus longue?

L'enseignant peut amener les élèves à l'extérieur (ou on peut essayer en salle de classe), leur demander de lever les yeux et de dire à leur partenaire tout ce qu'ils peuvent voir. L'enseignant demandera ce qu'ils remarquent: Quelles couleurs voient-ils? Ont-ils eu des surprises? Les élèves pourraient dessiner un diagramme ou une image des choses qu'ils ont observées. Si l'expérience se déroule à l'extérieur au cours d'une journée où des nuages se découpent distinctement sur le ciel bleu, l'enseignant peut fournir aux élèves de la ouate de coton ou des retailles de feutre pour créer une reproduction visuelle. Cela pourrait être répété une autre journée, mais les élèves baisseraient les yeux au lieu de les lever.

Les élèves peuvent faire l'expérience du défi d'une marche des couleurs ou d'une recherche des couleurs. Cette activité pourrait être réalisée (ou améliorée) à l'aide de pastilles (ou d'échantillons) de couleur trouvées au rayon de la peinture d'une quincaillerie. L'enseignant peut fournir à chaque élève ou couple d'élèves un petit nombre de pastilles de couleur, et demander aux élèves de trouver quelque chose dans la classe, ou dans un autre espace désigné, qui correspond à chacune des pastilles.

Nota: *Il se peut que certains élèves éprouvent, à divers degrés, des difficultés à reconnaître les couleurs.*

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent explorer les couleurs, les textures et les formes au moyen d'expériences de peinture dans l'aire des arts en se servant de matériaux comme la plasticine ou l'argile. Fournir d'autres matériaux et outils pour explorer les surfaces (p. ex. filtres à café, compte-gouttes, etc.)

Observer les choses autour de nous *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activité Les enseignants pourraient fournir aux élèves des tubes d'essuie-tout et les encourager à explorer la salle de classe en la regardant par l'orifice restreint du tube. Les élèves devraient illustrer une des vues observées. (202-1)	*Mon monde- Des objets utiles* (202-2, 203-1) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 65-67
Papier et crayon L'enseignant devrait fournir aux élèves des catalogues, des circulaires et des magazines afin qu'en petits groupes, ils puissent choisir et découper des images d'objets trouvés dans la classe et à l'extérieur. On peut les coller sur un tableau en T dont les titres sont : dans la classe; à l'extérieur de la classe. (202-2, 203-1)	
Les élèves pourraient tracer le contour de leur pied sur un papier et découper la forme. Travaillant tous ensemble, ils placeraient les formes en ordre séquentiel, de la plus petite à la plus grande. (202-2, 203-1)	

Se servir des choses qui nous entourent

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • identifier et explorer des façons d'utiliser des objets et des substances afin d'aider à accomplir une variété de tâches utiles (101-2) - reconnaître que les objets conviennent à certains usages en fonction de leurs propriétés • choisir le matériel pour effectuer leurs propres explorations (200-4) • manipuler du matériel de façon avisée (201-2)	L'enseignant pourrait exposer une variété d'outils simples avec lesquels les élèves sont familiers (p. ex. ciseaux, crayon, ouvre-boîte, clé anglaise, chausse-pied). L'enseignant pourrait demander aux élèves, selon eux, à quoi sert chaque out et si un des outils pourrait avoir une autre utilité. Par exemple : « Une clé anglaise peut-elle couper une feuille de papier? »; « Peut-on ouvrir une boîte de soupe en conserve sans un ouvre-boîte? » Les élèves pourraient examiner divers matériaux (éponge, bois, serviette de papier, brique, chiffon) pour devoir ensuite nettoyer un dégât d'eau. Les élèves pourraient déterminer quel matériau fonctionne le mieux et pourquoi. Ils pourraient classer les matériaux selon leur capacité d'absorber l'eau.

Liens avec les autres matières

- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

  RAS 7.1.1
  reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique

  RAS 7.1.2
  résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles

Apprentissage par le jeu

Donner aux élèves le temps de jouer dehors et de découvrir les éléments de l'équipement de terrain de jeux.

Se servir des choses qui nous entourent

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Journal de bord Les élèves pourraient illustrer un « outil simple » ou écrire à son sujet. (101-2, 203-4) *Activités* L'enseignant pourrait fournir des images d'outils simples et les placer dans un sac. Chaque élève pourrait piger une image et mimer son ou ses utilisations. Les autres élèves pourraient deviner de quel outil il peut s'agir. (101-2, 203-4)	*Mon monde - Des objets utiles* (101-2, 200-4, 201-4, 201-3) Guide d'enseignement: Leçon 6 - p. 68-72 Leçon 7 - p. 73-77 Livret: p. 4-5 p. 6-7 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 8A

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • réagir aux idées d'autrui en construisant leur propre compréhension (203-4) - expliquer leur choix de matériaux selon l'utilisation projetée de leur structure - expliquer que les matériaux peuvent avoir différentes utilités	Les élèves devraient visiter un terrain de jeu (ou examiner des images détaillées d'un terrain de jeu). Ils devraient examiner les divers éléments et consigner la forme, la taille, la situation, le nombre de parties, etc. Les élèves pourraient choisir un élément « favori » et décrire ses parties et ce qu'elles font. Par exemple, il se pourrait que les élèves décrivent la partie plate d'un carrousel comme étant « rugueuse », ce qui les empêche d'en glisser; ou la surface lisse d'une glissoire comme étant lisse, avec des rebords pour qu'ils n'en tombent pas lorsqu'ils glissent.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale

Apprentissage par le jeu

Donner aux élèves le temps d'explorer l'aire de jeux d'eau. Toutes sortes de matériaux peuvent les aider dans le cadre de cette exploration.

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Présentation Chaque élève pourrait apporter un outil simple de la maison et le présenter au reste de la classe. Les élèves devraient décrire leur outil et expliquer à quoi il sert. (203-4, 201-3)	*Mon monde - Des objets utiles* (101-2, 200-4, 201-4, 201-3) Guide d'enseignement: Leçon 6 - p. 68-72 Leçon 7 - p. 73-77 Livret: p. 4-5 p. 6-7 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 8A
Journal de bord Les élèves pourraient illustrer un « outil simple » ou écrire à son sujet. (101-2, 203-4)	
Activités L'enseignant pourrait fournir des images d'outils simples et les placer dans un sac. Chaque élève pourrait piger une image et mimer son ou ses utilisations. Les autres élèves pourraient deviner de quel outil il peut s'agir. (101-2, 203-4)	(203-4) Guide d'enseignement: Leçon 7 - p. 76

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • utiliser des outils appropriés pour manipuler et pour construire des modèles simples (201-3) • choisir différentes manières de représenter leur plan, et leur processus de construction, et en parler avec les autres (100 2)	Pour préparer la fabrication de modèles, l'enseignant devrait demander aux élèves quels matériaux à la maison pourraient servir pour fabriquer leur élément préféré parmi les équipements du terrain de jeu. Par exemple, l'enseignant pourrait demander aux élèves d'apporter des matériaux pour créer une maquette de glissoire. L'enseignant pourrait fournir des échantillons de matériaux en classe (papier abrasif, matériaux pelucheux, etc.). Les élèves devraient créer des maquettes de glissoires, puis discuter de la conception de leurs maquettes et les comparer. L'enseignant devrait encourager les élèves à ajouter des particularités ou des matériaux pour accroître la sécurité. L'enseignant pourrait demander : « Pourquoi le matériau A fonctionne-t-il mieux que le matériau B? » ou « À quoi sert cet élément? » Il faudrait rappeler aux élèves que les éléments de l'équipement d'un terrain de jeu sont conçus pour être à la fois amusants et sécuritaires.

Liens avec les autres matières

- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

  RAS 7.1.1
  reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique

  RAS 7.1.2
  résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles
- **Français**
  Communication orale

  Communication écrite (écriture)

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Présentation Chaque élève pourrait apporter un outil simple de la maison et le présenter au reste de la classe. Les élèves devraient décrire leur outil et expliquer à quoi il sert. (203-4, 201-3)	*Mon monde - Des objets utiles* (100-2)) Guide d'enseignement: Leçon 7 - p. 76-77

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- décrire et démontrer comment on utilise nos connaissances des objets et des substances pour conserver un environnement sain. Introduire les mots : réduction, réutilisation et recyclage (102-8)

- identifier le matériel et proposer un plan pour son utilisation (200-5)

Liens avec les autres matières

- **Santé**
  Unité 4
  RAS 4.1.2
  explorer les effets positifs du recyclage sur l'environnement

  RAS 4.2.1
  adopter de bonnes habitudes de recyclage

  RAS 4.3.1
  appliquer les pratiques en matière de recyclage à la maison, à l'école et dans la communauté

- **Enseignement religieux**
  RAS 6.1
  montrer qu'ils apprécient leur environnement immédiat

L'enseignant pourrait fournir une variété d'objets et de substances recyclables afin que les élèves puissent leur trouver une nouvelle valeur (p. ex. les réutiliser pour une nouvelle fonction, permettre à une autre personne qui en a besoin de les utiliser, etc.). L'enseignant devrait discuter avec les élèves des utilisations possibles de l'objet recyclé (p. ex. boîte à œufs, rouleaux d'essuie-tout, bâtonnets de sucettes glacées, papier, blocs, styromousse, etc.) Les élèves devraient choisir parmi les matériaux et prédire pour quels travaux ils seraient le plus appropriés. Par exemple, on pourrait demander aux élèves : « Que peut-on faire? » Voici des réponses possibles :

1) On peut utiliser des contenants en plastique pour les lunchs, et se servir de sacs en tissu pour transporter les provisions (réduire).

2) On peut donner les jouets ou les vêtements d'occasion à d'autres personnes (réutiliser).

3) On peut ramasser des objets tels que les boîtes de jus, les journaux, les bouteilles, etc. à la maison ou à l'école, et les retourner pour qu'ils soient réutilisés (recycler).

4) On peut conserver les restes d'aliments et installer un composteur pour engraisser le jardin (composter).

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent construire et créer des maquettes avec des briques, des blocs, etc. Ils peuvent dessiner ou décrire leurs créations sur papier. Leur donner le temps de découvrir les matériaux librement et de documenter leurs activités au moyen d'un appareil-photo.

Se servir des choses qui nous entourent *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités Les élèves pourraient mettre au point un programme de recyclage pour la classe (papier, boîtes de jus, etc.) Ils pourraient consigner les quantités de matières recueillies. Les élèves pourraient comparer les quantités recyclées et le changement dans les quantités de déchets produits par la classe. (102-8, 200-5)	*Mon monde - Des objets utiles* (102-8) Guide d'enseignement: Leçon 8 - p. 78-83 Livret: p. 8
Les élèves pourraient fabriquer une mangeoire à oiseaux à partir de matériaux recyclés et la placer dans le terrain de jeu de l'école. Ne pas oublier de la placer dans un endroit élevé afin que d'autres animaux ne puissent manger les aliments ou attaquer les oiseaux. Les élèves devraient y mettre de la nourriture et observer les visiteurs. (200-5)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 8B (200-5) Guide d'enseignement: Leçon 8 - p. 81-83 Livret: p. 8
Journal de bord Les élèves pourraient illustrer à l'aide d'un dessin ou par écrit, la façon dont ils ont réduit, réutilisé ou recyclé à l'école et à la maison. (102-8, 200-5)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 8B
Papier et crayon À l'aide de magazines, de catalogues ou de circulaires, les élèves pourraient découper des images de personnes qui réduisent, réutilisent ou recyclent. Les élèves pourraient disposer ces images sur une affiche ou une annonce pour promouvoir la santé de l'environnement. (102-8, 200-5)	

Observer le temps qu'il fait chez-nous

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris :
  - i) observation
  - ii) traçage de graphiques
  - iii) enregistrement
  - iv) cycles météorologiques (100-1)
- utiliser des observations personnelles pour décrire les caractéristiques du climat (202-1)
- faire des observations en utilisant un sens ou une combinaison des sens (201-4)
  - reconnaître que les observations scientifiques sont habituellement très spécifiques et objectives

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communicatio orale
- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.5
  reconnaître les sens et leurs fonctions

Dans le cadre de la routine du matin, l'enseignant pourrait tracer une carte ou un graphique météo (quotidien, hebdomadaire, mensuel) en consignant le temps qu'il fait grâce aux observations des élèves. L'enseignant devrait avoir une carte météo, ainsi qu'un pictogramme ou un diagramme en bâtons, comme éléments du calendrier babillard. Ces tableaux devraient être faciles à utiliser afin que les élèves puissent y ajouter des renseignements quotidiennement. Ces graphiques pourraient être conservés afin de créer un carnet météo dont on se servira plus tard pour le comparer au cycle météorologique (changements saisonniers) et en discuter. Les élèves devraient constater que notre climat a un cycle (régimes). On pourra introduire de nouveaux mots associés au climat au besoin. Les élèves devraient se familiariser avec des mots tels que venteux (il vente), brumeux (il y a de la brume), ensoleillé (il fait soleil), nuageux (il y a des nuages, pluvieux (il pleut), neigeux (il neige), chaud (il fait chaud), très chaud, froid.

Dans ce module, l'enseignant devrait lire des textes qui montrent aux élèves différents phénomènes météorologiques et les changements qu'entraînent les saisons. L'enseignant devrait animer une discussion avec les élèves sur les activités qu'ils pratiquent au cours de chaque saison, et sur le type de vêtements dont ils ont besoin selon la saison.

L'enseignant pourrait présenter des accessoires associés aux saisons (des vêtements, etc.) avec lesquels les enfants sont familiers. Il les placera en tas sur le plancher. Les élèves pourront ensuite être séparés en équipes météo (l'enseignant aura préalablement inscrit des types de phénomènes météorologiques sur des bouts de papier). Chaque équipe peut piger un type de météo dans un chapeau (en ne laissant pas savoir aux autres équipes ce qu'ils ont pigé). Chaque équipe pourra choisir tous les accessoires qui correspondent au type de temps qu'elle a pigé. Une fois tous les accessoires choisis, les élèves pourront se vêtir selon la météo choisie. Les autres équipes devront deviner le type de temps qui correspond à leurs vêtements et expliquer pourquoi.

En discutant du temps qu'il fait au cours d'une journée donnée, l'enseignant devrait réagir aux observations des élèves en leur demandant : « Comment savez-vous que le temps est venteux, ensoleillé, chaud, froid? » Les élèves devraient répondre qu'ils peuvent le ressentir, le voir, le sentir ou l'entendre. L'enseignant pourrait aborder avec les élèves les prévisions de la météo en leur faisant consulter divers médias (p. ex. télé, radio, Internet, journaux, etc.) L'enseignant pourrait aussi discuter avec les élèves de la manière dont les renseignements sont recueillis de façon scientifique.

Apprentissage par le jeu

Les enfants peuvent recréer des bulletins météorologiques télévisés en simulant un météorologiste. Fournir des baguettes, des cartes, une caméra vidéo, une scène, un tableau de papier, un tableau blanc électronique, un microphone, des images de différentes conditions climatiques, un calendrier météo pour les prévisions à longue échéance et d'autres articles connexes comme un baromètre ou des parapluies.

Observer le temps qu'il fait chez-nous

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Journal de bord Les élèves pourraient illustrer ou écrire dans leur journal de bord au sujet de leur saison préférée. Ils peuvent dire ce qu'ils aiment de cette saison, quelles activités ils pratiquent et quels vêtements particuliers ils doivent porter au cours de cette saison. (100-1, 201-4, 202-1) Les élèves pourraient dessiner une image illustrant la façon dont les membres de leur équipe étaient vêtus et écrire une phrase disant quel type de météo représentait leur équipe. (201-4, 202-1) *Portfolio* Demander aux élèves de consigner individuellement les données météorologiques de chaque journée au cours d'un mois donné et de créer un pictogramme ou un diagramme à bandes avec ces données. (100-1) *Présentation* Les élèves pourraient créer une affiche décrivant les activités et les vêtements associés à chaque saison. Pour ce faire, ils auront besoin de magazines ou de catalogues dans lesquels découper des images. Cette activité peut être réalisée en groupes ou individuellement. L'enseignant devrait s'assurer que les élèves représentent le cycle naturel des saisons. (202-2) *Activité* Les élèves décriront le temps qu'il fait ce jour-là et prédiront la météo du lendemain. Chaque élève pourrait être responsable d'une journée en particulier. Les renseignements pourraient être obtenus en regardant la télévision, en écoutant la radio, en consultant Internet ou en lisant les journaux. Les élèves pourraient présenter leur bulletin météo devant la classe ou au moyen du système d'intercommunication (intercom) de l'école. (100-1, 201-4, 202 1)	*Mon monde - Des objets utiles* (100-1, 202-1, 201-4) Guide d'enseignement: Leçon 9 - p. 84-88 Livret: p. 2-3 Guide d'enseignement: Leçon 10 - p. 89-93 Livret: p. 4-5 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique n° 9

Observer le temps qu'il fait chez-nous *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • détecter la constance et la régularité des phénomènes météorologiques et décrire ces régularités à l'aide de mots, y compris : i) venteux ii) brumeux iii) ensoleillé iv) nuageux v) pluvieux/neigeux vi) chaud/très chaud/froid (100-3)	L'enseignant devrait amener les enfants à l'extérieur à divers moments durant l'année pour observer le temps qu'il fait. Les élèves peuvent aussi regarder des images et des livres portant sur les diverses saisons afin de comparer les conditions météorologiques et de constater les différences. L'enseignant devrait continuer d'encourager les élèves à utiliser des termes scientifiques pour décrire le temps qu'il fait (p. ex. venteux, nuageux, chaud/très chaud/froid, etc.) L'enseignant pourrait lire un livre sur les saisons, tel que *Les quatre saisons du Petit Ours Brun* (Bayard) ou *Les saisons* (Collection Je lis, tu lis), et discuter des quatre saisons avec les élèves. L'enseignant pourrait se servir du carnet météo de la classe, créé pendant la routine du matin, et classer chaque mois dans une des saisons.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale (lecture)

Observer le temps qu'il fait chez-nous *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Entretien L'enseignant peut demander aux élèves : « Au cours de quelle saison verrions-nous habituellement un événement météorologique particulier (neige = hiver) et pourquoi? » (100-3, 202-2) ***Journal de bord*** Les élèves pourraient dessiner une image représentant le temps qu'il fait. Leur demander de donner des indices dans les dessins: Que portent les gens? Les arbres ont-ils des feuilles? Le soleil brille-t-il? Une fois les dessins terminés, les élèves pourraient en discuter avec un ami. Les élèves pourraient deviner les conditions météorologiques. Ensuite, l'enseignant pourrait aider à réunir les images en un livre. (100-3) Les élèves pourraient dessiner une image du temps qu'il faisait quand ils étaient dehors. L'enseignant devrait les aider à écrire une brève description de la météo par exemple: *C'est nuageux.* *Il pleut.* *Il fait soleil.* *Il vente.* ou *C'est venteux.* *Il y a de la brume* ou *C'est brumeux.* *Il neige* (100-3)	*Mon monde - Des objets utiles* (100-3) Guide d'enseignement: Leçon 9 - p. 84-88 Leçon 10 - p. 89-90 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 9

Observer le temps qu'il fait chez-nous (*suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • classifier des substances et des objets dans des séquences ou en groupes en fonction d'un ou plusieurs attributs (202-2) - classifier et disposer en graphique les renseignements sur le climat au cours d'une période donnée - classer la période dans une des quatre saisons • identifier des événements courants au moyen d'une terminologie et d'un langage accessibles à autrui (203-2) - reconnaître qu'on a utilisé des proverbes météorologiques pour prédire le temps • utiliser et enregistrer des observations personnelles pour décrire le processus de fabrication de la pluie (202-1) - reconnaître que le processus de fabrication de la pluie est un cycle - reconnaître que ce cycle ressemble à ce qui se produit dans la nature	L'enseignant devrait aborder les proverbes météorologiques avec les élèves et discuter de la façon dont on s'en sert pour prédire le temps qu'il fera. Voici des proverbes météo populaires : - Si mars commence en courroux, il finira tout doux. - Grenouilles chantent le soir, beau le lendemain. - Le vent la nuit, la pluie avant midi. - Premier de l'An beau, août chaud. - Mars sec, mai mouillé. L'enseignant devrait demander aux élèves d'observer et d'étudier les façons dont l'eau devient de la pluie. Pour ce faire, il peut remettre à chaque élève un sac ziplock et 500 ml d'eau. Les élèves font en sorte qu'il reste de l'air dans les sacs avant de les fermer. Chaque élève devrait mettre son nom sur son sac et placer celui-ci dans un endroit ensoleillé. Après une journée ou deux, les élèves peuvent observer les changements survenus. Ils peuvent observer que des gouttelettes d'eau se sont formées (condensation) et qu'elles dégouttent vers le bas du sac, comme de la pluie. L'enseignant peut comparer ce qui s'est produit dans les sacs avec ce qui se produit dans la nature. Les élèves peuvent mettre leurs sacs dans un endroit sombre de la pièce, puis observer les changements qui se produisent après une journée ou deux. Les élèves peuvent faire des comparaisons entre l'endroit ensoleillé et l'endroit sombre.

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication écrite (écriture)

  Communication orale

Observer le temps qu'il fait chez-nous *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Entretien L'enseignant peut demander aux élèves : « Au cours de quelle saison verrions-nous habituellement un événement météorologique particulier (neige = hiver) et pourquoi? » (100-3, 202-2)	*Mon monde- Des objets utiles* (202-2) Guide d'enseignement: Leçon 9 - p. 86 Leçon 10 - p. 91
Portfolio Les élèves devraient chacun inscrire sur un calendrier le temps qu'il fait pendant une période de temps donnée (p. ex. une semaine, un mois ou une année). (203-2)	Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 9
Journal de bord Les élèves pourraient consigner dans leur journal de bord la façon dont ils ont fabriqué de la pluie. Ils pourraient dessiner des images et, avec l'aide de l'enseignant, écrire à ce propos. (202 1)	(203-2) Guide d'enseignement: Leçon 10 - p. 90 (202-1) Guide d'enseignement: Leçon 10 - p. 91-92

Coup d'œil sur le sol

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris : i) sol ii) matière organique /humus (100-1)	Avant de commencer l'étude des plantes, l'enseignant devrait sensibiliser les élèves aux types de sol qui conviennent le mieux à la culture des plantes. À mesure que les élèves apprendront à déterminer quels facteurs influent sur la croissance des plantes, ils devraient étudier différents types de sol. Le printemps peut offrir les meilleures expériences puisque l'exploration à l'extérieur est préférable. L'enseignant devrait demander aux élèves de discuter des questions suivantes et de consigner leurs réponses sur du papier graphique : « Qu'est-ce que je sais à propos du sol? », « Qu'est-ce que j'aimerais apprendre à propos du sol? » et « Quel type de sol convient le mieux à la culture des plantes? » On étudiera certaines de ces questions dans ce module. L'enseignant devrait aborder ce module en apportant un contenant rempli de terre pour susciter des conversations et de la curiosité à propos de son contenu. L'enseignant pourrait verser le contenu sur du papier cellophane ou sur du papier journal, et encourager les élèves à se servir de leurs sens pour l'explorer. L'enseignant pourrait consigner les observations sur un graphique dans la classe, et les regouper selon les sens (vue, odorat, toucher). Ce moment serait bien choisi pour introduire des mots de vocabulaire. **Attention : il est conseillé de porter des gants lorsqu'on travaille avec de la terre. Les élèves doivent toujours se laver les mains après avoir manipulé de la terre, des plantes ou des animaux.**

Liens avec les autres matières

- **Français**
  Communication orale
- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

Coup d'œil sur le sol

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activité Les élèves pourraient travailler avec de l'argile à poterie, si disponible, ou de la pâte à modeler, pour créer une sculpture qu'on pourra faire cuire et, ensuite, peindre. Pour cette activité, les élèves devront mouler et façonner l'argile avec leurs doigts et de l'eau. La participation d'un artiste pouvant démontrer ce processus serait une expérience fort enrichissante pour les élèves. (100-1, 201-4)	*Mon monde- Des objets utiles* (100-1) Guide d'enseignement: Leçon 11 - p. 94-98 Livret: p. 6-7

Coup d'œil sur le sol *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • faire des observations de divers échantillons de sol, en utilisant un sens ou une combinaison des sens (201-4) • utiliser des observations personnelles pour décrire des caractéristiques des types de sol étudiés, y compris : i) couleur ii) texture (humidité et composition) iii) odeur (202-1) • communiquer des idées et des intentions tout en explorant le sol (203-1) - prédire quels types de sols conviendraient le mieux à la culture des plantes - décrire les caractéristiques du sol le plus fertile	Les élèves devraient explorer une variété de sols. L'enseignant pourrait aider les élèves à reconnaître que les matières trouvées dans le sol peuvent être définies comme organiques ou inorganiques. Les matières organiques sont vivantes, tandis que les matières inorganiques sont composées en majorité de pierre, qu'il est possible de réduire en particules très fines. L'enseignant devrait faire remarquer que la terre contient des animaux et des résidus de plantes en décomposition, connus sous le nom d'humus. L'enseignant devrait expliquer aux élèves que le compostage est un moyen de garder le sol en santé et de protéger l'environnement. L'enseignant devrait apporter en classe divers échantillons de sol, tels que du sable, de l'argile, du terreau, du compost, etc. Les élèves devraient utiliser des loupes pour explorer les types de sol. L'enseignant devrait aider les élèves à trier et étiqueter chaque échantillon selon des caractéristiques telles que la couleur, l'odeur, la texture, l'humidité et la composition. L'enseignant devrait animer une discussion sur la façon dont ces caractéristiques pourraient influer sur la croissance des plantes. À partir de cette activité, les élèves pourraient dessiner des images dans leur journal, illustrant ces caractéristiques. Les élèves auront besoin de temps pour explorer les divers échantillons et prédire lequel contient les substances nutritives nécessaires pour faire pousser les plantes les plus robustes (le sol le plus fertile). Les élèves peuvent planter des haricots dans les divers échantillons de sol et observer les résultats au cours de la semaine suivante pour confirmer ou infirmer leurs prédictions. L'enseignant devrait consigner sur un tableau les observations des élèves et la croissance des plants. **Attention aux allergies – Certains haricots font partie de la famille des « noix ».**

Liens avec les autres matières

- **Santé**
  Unité 1
  RAS 1.1.5
  nommer les sens et leurs fonctions
- **Français**
  Communication orale
- **Arts plastiques**
  RAS 1.1.4
  explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité

Coup d'œil sur le sol *(suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation

Activités

En se servant d'un plant de haricot et d'un contenant en plastique transparent, les élèves devraient explorer quel type de sol donnerait la plante la plus robuste. Les élèves pourraient remplir un tableau de leurs résultats sur 2 ou 3 semaines. L'enseignant pourrait aider les élèves à utiliser un appareil photo flex numérique pour les aider à consigner les données sur la croissance. (202-1, 203-1)

Semaine nº 1 Date:_____

Type de sol	Observations	Croissance (cm)	Image numérique
Sol nº 1			
Sol nº 2			
Sol nº 3			

Les élèves pourraient explorer les types de sol pour déterminer lequel retient le mieux l'eau. L'enseignant devrait donner à chaque petit groupe d'élèves trois tasses en carton dont le fond est troué. Les élèves devraient placer un échantillon de sol différent dans chaque tasse, les remplissant à moitié. Ils devraient placer chaque tasse dans un contenant de plastique transparent. L'enseignant devrait les aider à mesurer 125 ml d'eau et à verser cette eau dans chacune des tasses de terre. Les élèves devraient observer quel type de sol retient le mieux l'eau et lequel la retient le moins. Ils pourraient reverser dans la tasse à mesurer l'eau du contenant pour constater combien d'eau il reste. L'enseignant pourrait les aider à consigner ces quantités sur un tableau. (201-4, 203-1)

L'enseignant pourrait teindre diverses quantités de sable en utilisant de la peinture tempera en poudre. Les élèves pourraient créer des scènes avec un bâton de colle, du carton et du sable coloré. Par ailleurs, les élèves pourraient coller du sable et de la terre pour créer un motif original sur un carton. (202-1)

Les élèves pourraient travailler avec de l'argile à poterie, lorsque disponible, ou de la pâte à modeler, pour créer une sculpture qu'on pourra faire cuire et, ensuite, peindre. Pour cette activité, les élèves devront mouler et façonner l'argile avec leurs doigts et de l'eau. La participation d'un artiste pouvant démontrer ce processus serait une expérience fort enrichissante pour les élèves. (100-1, 201-4)

Les élèves peuvent devenir des Détectives du sol et faire le tour de la cour de l'école pour ramasser des échantillons de sol dans des petits sacs de plastique transparent. Une fois les échantillons ramassés, les élèves devraient étiqueter les sacs en y inscrivant le lieu d'où provient le sol. De retour en classe, les élèves devraient explorer leurs échantillons. (203-1)

Journal de bord

Les élèves pourraient consigner les données sur leurs échantillons de sol dans leur journal de bord. (202-1)

Ressources et notes

Mon monde- Des objets utiles

(201-4, 202-1))
Guide d'enseignement:
Leçon 11 - p. 96

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique nº 10B

(203-1))
Guide d'enseignement:
Leçon 11 - p. 97

Annexe B: Programme d'études
Sac à dos scientifique nº 10A

Apprivoiser l'eau

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration

Les élèves devront:

- développer un vocabulaire et se servir du langage pour comprendre ce qui est vu et pensé, y compris :
  i) fondre
  ii) geler
  iii) se dissoudre (100-1)

- explorer les caractéristiques de l'eau susceptibles de changer en raison :
  i) de l'ajout d'une solution
  ii) du gel
  iii) de la fonte
  iv) de l'évaporation (101-1)

- faire des observations de divers échantillons d'eau, en utilisant un sens ou une combinaison des sens (201-4)

- utiliser des observations personnelles pour décrire des caractéristiques de l'eau étudiées (202-1)

- communiquer des idées et des prévisions tout en menant des explorations sur l'eau (203-1)
  - décrire l'effet du changement de température sur la quantité d'eau qui s'évapore
  - décrire l'effet du changement de température sur la quantité d'eau d'eau lorsqu'elle fond/lorsqu'elle gèle;

Tout au long de l'année, l'enseignant devrait donner aux élèves des occasions d'étudier les propriétés de l'eau en faisant des explorations à une table d'eau ou dans des cuves à eau. Les élèves pourraient manipuler l'eau en utilisant des matériaux tels que des contenants en plastique, des bouteilles de plastique, des seaux et des cuillères. Les élèves devraient avoir le temps d'expérimenter avec l'eau de manière informelle, de faire des observations et des découvertes qui leur soient propres, puis de formuler des idées pour les explorations en classe.

L'enseignant pourrait présenter des livres sur l'eau tels que *Ah! L'eau!* (Collection Je peux lire), *L'eau dans le monde* d'Anne Lauprête ou *L'eau* de Valérie Guidoux. Il devrait animer une séance de remue-méninges avec les élèves sur l'eau et ses propriétés/caractéristiques.

En étudiant la fonte, le gel et la dissolution, l'enseignant pourrait aider les élèves à faire dissoudre des cubes de sucre ou des cristaux de boisson en poudre, etc. Ensuite, l'enseignant devrait faire geler cette boisson et en faire des sucettes glacées. Les élèves devraient observer le processus de la fonte tout en appréciant leurs gâteries gelées. L'enseignant devrait s'assurer que les élèves comprennent l'effet de la température sur le gel et la fonte.

L'enseignant devrait ajouter une copieuse quantité de sel à l'eau, et le laisser se dissoudre. Il aidera les élèves à prendre note des changements qui se sont produits dans l'eau à la suite de l'ajout de sel. L'enseignant devrait laisser l'eau s'évaporer pendant un certain temps. Les élèves observeront le résidu au fond du plat.

Les élèves pourraient placer des quantités égales de neige (dans un contenant) à différents endroits dans la salle de classe afin de déterminer les conditions qui influent sur la vitesse de fonte et d'évaporation. Les élèves devraient placer la neige à au moins trois endroits différents de la classe (p. ex. lieu ensoleillé, coin sombre, à proximité d'une source de chaleur, etc.) et vérifier périodiquement la fonte et l'évaporation.

Apprentissage par le jeu

Les enfants expérimentent avec de l'eau au moyen de tuyaux, de bocaux, de compte-gouttes, d'entonnoirs et de tasses à mesurer. Fournir de la neige, de l'eau et de la glace dans l'aire des jeux d'eau pour leur permettre d'observer les changements et de mettre leurs observations sur papier. On peut placer des contenants de neige au soleil durant les jeux à l'extérieur.

Apprivoiser l'eau

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Activités L'enseignant pourrait offrir aux élèves une gâterie glacée (à base d'eau). Pendant que les élèves mangent la sucette glacée, l'enseignant pourrait parler de choses telles que : ce qui se produit avec la sucette glacée quand on la met dans la bouche (elle se dissout); ce qui se produit quand la sucette fond (se change en liquide); les raisons de la fonte. Au cours de la discussion, l'enseignant devrait encourager l'utilisation de mots tels que fond, gèle et se dissout. (100-1)	*Mon monde- Des objets utiles* (100-1)) Guide d'enseignement: Leçon 12 - p. 99-103 Livret: p. 8 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 11A
En petits groupes, les élèves pourraient réaliser des activités pour découvrir les facteurs qui influent sur la vitesse de la fonte. L'enseignant pourrait distribuer un cube de glace et un sac à fermeture par pression et glissière (sac ziplock) à chaque groupe et demander aux élèves de le passer d'une personne à l'autre (en laissant le même temps à chacune), afin d'aider la glace à fondre. Le premier groupe à faire fondre sa glace est le gagnant. L'enseignant devrait préciser que la fonte est un changement qui fait passer de solide à liquide, c'est-à-dire que la glace ne « disparaît » pas. (100-1, 101-1, 201-4)	(101-1)) Guide d'enseignement: Leçon 12: p. 100-102 Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 11A
Journal de bord Les élèves pourraient dessiner leurs observations sur le processus de la fonte, du gel et de la dissolution. (101-1, 202-1)	(201-4)) Guide d'enseignement: Leçon 12 - p. 101-103
Observation informelle Au cours des périodes de discussion en groupe et dans les conversations individuelles, prendre note des types de mots et d'expressions que chaque élève emploie pour décrire des phénomènes comme le gel et la fonte (geler et fondre); l'immersion et la flottaison couler et flotter). (100-1, 101-1, 201-4)	(202-1)) Guide d'enseignement: Leçon 12 - p. 102-103
	(203-1)) Guide d'enseignement: Leçon 12 - p. 101-103
	(203-1)) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 67

Apprivoiser l'eau (*suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Élaboration
Les élèves devront: • communiquer des idées et des prévisions tout en menant des explorations sur l'eau (203-1) (suite) - regrouper des objets selon qu'ils devraient flotter ou couler - explorer les propriétés des choses qui flottent et de celles qui coulent *Liens avec les autres matières* • **Français** *Communication orale* • **Santé** *Unité 1* RAS 1.1.5 nommer les sens et leurs fonctions	L'enseignant devrait rassembler une série d'objets qui flottent, y compris des contenants qui flottent bien et d'autres qui peuvent flotter mais qui peuvent aussi couler facilement lorsqu'on les déplace ou qu'on les fait verser. Les élèves devraient pouvoir explorer de quelle façon les contenants flottent, quelle charge chaque contenant peut porter avant de couler et comment ils peuvent faire couler un contenant. Les élèves pourraient choisir parmi les objets, et après avoir dit ce qui se produira d'après eux, ils devraient faire des essais pour voir lesquels couleront et lesquels flotteront. Ils devraient trier les objets selon leurs prédictions de flottabilité et d'immersion, puis consigner leur tri final en dessinant ou en présentant des objets et des matériaux mis à l'essai. Pour étudier plus à fond la flottaison et l'immersion, les élèves pourraient utiliser divers matériaux tels que du papier, de la styromousse, du plastique, des feuilles, de la pâte à modeler et du papier d'aluminium pour faire des bateaux qui flotteront. Les élèves pourraient faire l'essai de leurs bateaux pour déterminer lesquels supporteront la plus grosse charge. Les élèves devraient partager leurs réalisations et expliquer leurs résultats.

Apprivoiser l'eau (*suite)*

Exemples de stratégies d'apprentissage et d'évaluation	Ressources et notes
Présentation Les élèves pourraient réaliser l'Activité 9, *Flotter ou couler* (Annexe A). Dans le cadre de cette activité, les élèves prédisent et testent la flottabilité de plusieurs objets/matériaux différents. Ils devraient classer leurs objets en catégories d'après les résultats de leurs expériences et présenter ces résultats à l'ensemble de la classe. (203-1, 202-1)	*Mon monde- Des objets utiles* (203-1) Guide d'enseignement: Leçon 5 - p. 67 Annexe A: Programme d'études Activité 9: *Flotter ou couler* Activité 10: *Est-ce que je flotte?* Annexe B: Programme d'études Sac à dos scientifique nº 11B
Papier et crayon Les élèves pourraient réaliser l'Activité 10, *Est-ce que je flotte?* (Annexe A). Dans le cadre de cette activité, les élèves expérimentent afin de déterminer l'effet qu'a la forme d'un objet sur sa flottabilité. Les élèves pourraient dessiner des images qui illustrent des contenants qui flottent ou qui coulent. (203-1, 202 1)	

Sciences humaines

Sciences humaines - Les liens

Description

L'étude des sciences humaines veut aider l'enfant à s'éveiller aux concepts de temps, d'espace et de société.

Le thème du programme de sciences humaines pour la maternelle est intitulé les relations.

Les élèves examineront :

- les relations à leur identité en développant une prise de conscience envers soi et les autres ;
- la relation à leurs racines en explorant comment ils sont reliés à une famille ;
- la relation à un endroit en développant une prise de conscience qu'ils habitent dans une communauté et qu'il y a d'autres communautés dans leur province, leur pays et dans le monde.

Ressources pédagogiques
Autorisées

- *Sciences humaines M à 2e année* - Programme d'études (2005) http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/french/immersion/scienceshumaines/flp_sh2.html
- *Un monde à découvrir* (CHE/2005)
  - Grands livres
    - *Toi, moi et nous*
    - *Mes origines*
    - *Ici et là-bas*
  - Cartes- illustration(12)
  - Affiches
  - Guide
  - Livrets
    - *Mes groupes*
    - *J'ai besoin de...*
    - *Nos règles*
    - *Nos arbres préférés*
    - *L'album de maman*
    - *Nous fêtons*
    - *La salade de l'amitié*
    - *Mon quartier*
    - *Dans mon pays*

Matériel complémentaire

Sciences humaines innues

- Livrets de lecture (METNL/2010)
  Construire une cabane à suer
  Une amie au loin
  Je suis spécial
  J'aime voyager
  J'aime les cartes
  Ma journée
  Hier et aujourd'hui
  Monter une tente
  Ce que je vois
  D'où je viens

- Les aventures d'Uapikun (METNL/2010)
  La leçon de Uapikun
  Uapikun et la rivière Mishta-shipu
  Le rêve de Uapikun
  Poupée de thé est magique

Nota : Ce matériel a été envoyé aux écoles. (2011)

Éducation à l'esprit d'entreprise

Le but de ce matériel didactique est de donner aux élèves des habiletés de développement personnel qui feront d'eux des personnes entreprenantes.

Ressources pédagogiques
Autorisées

La série Coup de main (M - 3e année)

- *Le terrain de jeu*
  - grand livre
  - guide d'enseignement

Nota : Ce matériela été envoyé aux écoles. (1997)

Unité 1 - L'identité

Aperçu

Dans cette unité, les élèves exploreront leur relation avec les autres et le reste de l'univers. Ils pourront constater qu'ils sont uniques et spéciaux, et identifier des besoins et des désirs qui sont communs à tous les enfants. Ils détermineront et décriront les groupes auxquels ils appartiennent, et démontreront qu'ils comprennent que la collaboration représente un élément important au sein de la famille ou d'un groupe.

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront

M.1.1 démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.
M.1.2 déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants.
M.1.3 identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.
M.1.4 démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.

Démarches et acquisition des compétences

Communication

- partager des objets et en discuter
- dessiner/illustrer
- regarder des publicités
- identifier des lieux sur une carte

Enquête

- préparer et poser des questions
- faire des prévisions
- résoudre des problèmes
- trier/grouper des articles

Participation

- participer à la discussion
- recueillir des images/photographies
- créer un modèle
- participer à un jeu de rôle
- étiqueter des images/articles

M.1.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • déterminer les caractéristiques les rendant uniques et spéciaux. • prendre conscience que toutes les personnes ont des caractéristiques uniques et spéciales.	**Note à l'enseignant** *Ce premier résultat aide les enfants à mieux se comprendre. La valeur qu'accordent les personnes à leurs qualités uniques vient de l'intérieur, ainsi que des relations avec les autres.* • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute, pour illustrer que tous les enfants ont des caractéristiques les rendant uniques et spéciaux. • L'enseignant peut discuter du droit des enfants d'avoir un nom. Le droit à un nom est un des points de la Convention relative aux droits de l'enfant de l'ONU. Tout le monde doit honorer le nom attribué à un enfant. On doit le respecter. Sur une grande feuille de papier, l'enseignant peut écrire le nom des enfants après que chacun l'a dit à voix haute. Lorsque l'enseignant a terminé, le groupe peut célébrer la diversité des noms spéciaux qui ont été attribués. L'enseignant peut placer le tableau des noms dans un endroit visible de la salle. • L'enseignant peut demander aux élèves de participer à des activités cibles et de noter les points de leur travail qu'ils croient valorisants. Attirez l'attention sur ce fait ; invitez les jeunes participant à cette activité ou assis près de l'élève ciblé d'identifier les caractéristiques du travail de l'élève qu'ils trouvent intéressantes - par exemple, vous pouvez reconnaître que Julie a construit une structure de blocs intéressante. Demandez-lui de l'expliquer, et soulignez les aspects que vous aimez et que vous n'aviez pas remarqué jusqu'à ce qu'elle les mentionne. Vous pouvez aussi mentionner à Benjamin qu'il vous aide en nettoyant après le repas. Demandez-lui pourquoi il est aussi organisé. Si vous attirez l'attention des élèves sur les points forts des autres, les élèves adopteront rapidement ce comportement. Ils souligneront et célébreront les caractéristiques uniques et spéciales de chacun. Identifiez les caractéristiques spécifiques à un élève : • nom • adresse • date de naissance • ce que l'on aime • ce que l'on n'aime pas • taille Établissez le graphique de certaines données. Intégrez-les au tableau d'honneur du groupe. Affichez des photographies et de l'information sur chaque élève sur ce tableau d'honneur.

M.1.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent qu'ils sont uniques et spéciaux.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • le tableau d'honneur • les caractéristiques d'eux-mêmes que les enfants dessinent/ illustrent • le dessin de l'enfant de la semaine **Évaluation sommative** Terminez la journée ou la période allouée au temps libre dans les centres en demandant à un élève de montrer et de partager le travail qu'il a effectué durant la journée. L'élève peut discuter du travail accompli et le montrer. Mettez l'accent sur les points positifs de la journée de l'enfant. Qu'avez-vous aimé ? Avez-vous fait quelque chose de spécial aujourd'hui ? Quels sont les problèmes que les enfants ont eus ? Laissez le temps aux élèves de commenter et de poser des questions. Notez le type de questions et de commentaires. Cela reflète leur capacité de reconnaître la valeur des autres membres du groupe. Recherchez ce qui suit : • les signes non verbaux qui suggèrent que les élèves s'intéressent à ce que dit le locuteur ; • les signes non verbaux qui suggèrent que le locuteur croit que son apport est précieux ; • la fierté que tire le locuteur du travail qu'il partage avec les autres ; • les questions et les commentaires qui suggèrent que les élèves désirent montrer leur appréciation au locuteur (par exemple, Éric, je crois que ton avion en blocs est superbe ; tu as fait du bon travail !).	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) Grand livre - *Toi, moi et nous* **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe **Ressources professionnelles suggérées** *À la maternelle ...voir grand !* Chenelière *Structurer le succès* Chenelière *La coopération au fil des jours* Chenelière

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • établir la différence entre les besoins et les désirs. • prendre conscience que tous les enfants ont des besoins et des désirs fondamentaux. • reconnaître que les enfants (au plan local, national et mondial) ont des désirs spéciaux liés à leurs besoins. • donner des exemples d'eux-mêmes en tant que consommateurs satisfaisant leurs besoins et leurs désirs.	**Note à l'enseignant** *Vous désirez que les enfants prennent conscience qu'au plan local, national et mondial, les gens ont des besoins fondamentaux, et que les enfants font partie d'un groupe social particulièrement vulnérable qui doit se fier aux autres pour satisfaire ces besoins. Les besoins fondamentaux sont l'air, la nourriture et l'abri. Toutefois, pour devenir des membres à part entière de la société, les enfants doivent aussi être protégés, aimés, sentir qu'ils appartiennent à un groupe et qu'ils sont utiles. Ils doivent aussi créer. Vous aurez de la facilité à aider les enfants à comprendre leurs besoins physiques fondamentaux. Toutefois, il sera plus difficile de leur faire comprendre les besoins plus complexes. Si votre école compte un programme de sécurité personnelle, ce peut être un moyen éventuel qui vous aidera à discuter de la protection des enfants.* L'enseignant peut consacrer un coin de la salle ou de l'école pour mettre l'accent sur les caractéristiques uniques aux enfants (au plan local, national et mondial). La définition de l'enfance est, bien sûr, vaste. Elle se fonde sur les valeurs culturelles et économiques. Il est donc important de ne pas minimiser ce sujet, en utilisant une définition fixe. Demandez plutôt aux enfants leur définition de l'enfance. Dans ce coin, vous pouvez mettre des jeux provenant de partout dans le monde, des œuvres d'art et des livres qui montrent des enfants à différentes époques. Utilisez des termes comme multiculturalisme, et faites référence à d'autres lieux (au plan local, national et mondial). La Journée nationale de l'enfance est le 20 novembre. • Durant le temps libre accordé dans les centres, prenez l'occasion d'examiner les différences entre les désirs d'un enfant et ses besoins réels. Par exemple, vous avez un certain nombre de blocs triangulaires, et Alex croit qu'il a besoin de tous ces blocs pour sa structure. Toutefois, Justin a un plan et a besoin de deux de ces blocs. Si un conflit surgit, vous devez discuter des besoins et des désirs. Vous recevrez plusieurs suggestions. Il est fortement possible qu'un élève vous dira que vous devez acquérir un plus grand nombre de blocs triangulaires. Lorsqu'un élève suggère l'achat d'équipement comme solution à un problème, discutez avec les enfants des mesures qu'ils peuvent prendre pour obtenir ce dont ils ont besoin.

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Nos besoins, nos désirs (A) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe **Ressources professionnelles suggérées** *À la maternelle ...voir grand !* Chenelière *Structurer le succès* Chenelière *La coopération au fil des jours* Chenelière

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants. *(suite)*

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • établir la différence entre les besoins et les désirs. • prendre conscience que tous les enfants ont des besoins et des désirs fondamentaux. • reconnaître que les enfants (au plan local, national et mondial) ont des désirs spéciaux liés à leurs besoins. • donner des exemples d'eux-mêmes en tant que consommateurs satisfaisant leurs besoins et leurs désirs.	Si l'achat d'équipement est la solution, consultez des catalogues et fixez un prix. Parlez des taxes et des frais d'envoi. Discutez avec les élèves de la façon dont vous pouvez obtenir la somme nécessaire. Par exemple, fabriquez et vendez des colliers en bonbons, en enfilant des céréales *Fruit Loops*. Dites aux élèves le prix réel des céréales, en inscrivant le prix avec un signe de dollar sur le tableau-papier. Expliquez-leur que vous devez déduire le coût des céréales des profits réalisés. Vous n'avez pas à leur exposer en détail les concepts de coût et de profit. Par contre, ils doivent connaître ces concepts. Si le groupe est incapable d'obtenir la somme requise pour acheter les blocs, profitez de l'occasion pour leur montrer que ce besoin ne sera pas satisfait. Expliquez-leur la différence entre un besoin fondamental permettant de vivre, et un besoin secondaire. • Les élèves peuvent recueillir et apporter des étiquettes de produits qu'ils utilisent à la maison. • L'enseignant peut créer un graphique à l'aide des étiquettes, en regroupant les produits selon les catégories de besoins : physiques - nourriture, air ; eau ; sécurité - abri, protection ; amour et appartenance ; avoir une bonne estime de soi ; et création. • L'enseignant peut utiliser une carte pour souligner les lieux d'où proviennent certains articles. • L'enseignant peut discuter avec le groupe des raisons pourquoi les produits de marque ne sont pas nécessaires pour répondre aux besoins. Par exemple, regardez les marques indiquées sur les étiquettes apportées. D'où vient l'idée de la préférence ? Comment les entreprises font-elles pour nous vendre leurs marques ? Regardez des messages publicitaires à la télévision, dans les magazines, des logos.

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication • Enquête – indiquer quelle image représente un besoin/désir • Participation – recueillir et apporter des étiquettes en classe – découper des images d'articles représentant des besoins/désirs – regarder des messages publicitaires, des publicités télévisées, des logos de marques – indiquer sur une carte l'origine des étiquettes d'articles apportées en classe *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • le diagramme des besoins/désirs à l'aide d'images • le diagramme des besoins/désirs **Évaluation sommative** Écoutez les termes qu'utilisent les enfants lors des interactions quotidiennes. • Utilisent-ils des termes liés aux besoins et aux désirs ? • Disent-ils des phrases comme « J'ai besoin de ce crayon » au lieu de dire « Je veux ce crayon ». • Sont-ils capables de trouver des besoins appartenant à chaque catégorie (physiques, sécurité, appartenance, etc.) ? • Discutent-ils du fait qu'ils ont vu la collation qu'ils ont apportée dans un message publicitaire et que cette collation est aussi bonne qu'elle semblait l'être à la télévision ?	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Nos besoins, nos désirs (A) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • établir la différence entre les besoins et les désirs. • prendre conscience que tous les enfants ont des besoins et des désirs fondamentaux. • reconnaître que les enfants (au plan local, national et mondial) ont des désirs spéciaux liés à leurs besoins. • donner des exemples d'eux-mêmes en tant que consommateurs satisfaisant leurs besoins et leurs désirs.	• L'enseignant peut demander aux enfants de songer aux moyens qu'ils utilisent pour savoir ce qu'ils désirent. Lorsqu'ils parlent d'acheter des produits, commencez à utiliser le terme consommateur. • L'enseignant peut aider les enfants à comprendre que certains désirs se fondent sur des besoins, et que d'autres se fondent sur le fait de vouloir un article qui semble très attrayant. Par exemple, « Je veux un câlin » satisfait le besoin fondamental de se sentir aimé, d'appartenir à un groupe et de se sentir en sécurité, alors que « Je veux un *Beanie* » (ou tout autre jouet à la mode) est un désir créé par les médias. Explorez l'idée qu'à l'occasion, nous désirons des produits pour nous aider à faire partie d'un groupe, ce qui nous permet de répondre au besoin relatif à l'appartenance. Demandez aux enfants de penser à ce dont ils disposent. • L'enseignant peut demander aux élèves de songer aux enfants ailleurs dans le monde. Discutez de ce qu'ils pensent des besoins des enfants dans d'autres pays. Déterminez les similitudes et les différences. Selon la Convention de l'ONU, tous les enfants ont le droit de jouer. Demandez aux enfants pourquoi est-ce si important que les enfants puissent jouer. Utilisez le temps de récréation et le cours d'éducation physique pour essayer des jeux de partout dans le monde. Assurez-vous d'identifier le pays d'origine du jeu sur une carte. • Les élèves peuvent déterminer leurs besoins/désirs en découpant des images. Ils peuvent nommer ces images. Ouvrez un magasin avec des articles à vendre en disant aux enfants qu'ils doivent acheter un certain nombre d'articles dont ils ont besoin, ainsi qu'un certain nombre d'articles qu'ils désirent. Ils peuvent aussi découper des images.

M.1.2 Les élèves devront déterminer les besoins et les désirs communs à tous les enfants. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Sont-ils capables de s'identifier en tant que consommateurs si vous leur posez une question à cet effet ? Par ex.: « Cette semaine, combien d'entre vous avez été des consommateurs ? ». Ont-ils été capables de dire ce qu'ils ont acheté, et de nommer l'endroit où ils sont allés ? Si des repas chauds sont vendus à l'heure du dîner, lorsque vous leur posez la question « Qui sera un consommateur ce midi? », sont-ils capables de répondre correctement ? • Observez les enfants pendant qu'ils mettent sur pied une entreprise fictive dans la salle. Font-ils preuve de consumérisme ? Vendent-ils un produit que les autres enfants désirent ? Fabriquent-ils ou utilisent-ils de la fausse monnaie ? Commercialisent-ils leurs produits ? Prenez des photos. Lorsqu'elles seront imprimées, demandez aux élèves de se souvenir de ce qu'ils faisaient. Notez leurs réponses. Placez les photos et le texte dans leurs portfolios. • Pendant l'activité de création de graphiques, notez la compréhension des élèves au fur et à mesure qu'ils placent leurs étiquettes sur le graphique. Sont-ils capables de dire qu'une étiquette de vêtements satisfait le besoin relatif à la sécurité, en les protégeant contre les intempéries? Peuvent-ils dire que même si les croustilles sont un aliment, elles satisfont un désir plutôt qu'un besoin? Immédiatement après l'activité, demandez-leur d'illustrer, sur papier, la différence entre un désir et un besoin. Placez ces illustrations dans leurs portfolios. • L'enseignant peut utiliser un magazine pour découper des photos représentant différents lieux, par exemple, des climats chauds, froids, humides, secs, et des gens qui vivent dans ces pays. Demandez aux enfants de les trier et d'expliquer pourquoi ils associent certaines personnes à certains climats. Évaluez s'ils comprennent le fait que la satisfaction des besoins fondamentaux varie selon le milieu dans lequel la personne vit.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Nos besoins, nos désirs (A) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe **Ressources professionnelles** *À la maternelle ...voir grand !* Chenelière *Structurer le succès* Chenelière *La coopération au fil des jours* Chenelière *Journée nationale des enfants* http://www.cfc-efc.ca/docs/cccf/rs037_fr UNICEF Affiche des droits de l'enfant www.unicef.ca

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les caractéristiques d'un groupe (au plan local, national et mondial). • prendre conscience que les groupes se forment pour différentes raisons, et ont divers objectifs. • déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.	**Note à l'enseignant** *La famille est le groupe fondamental de la société. Soulignez que les familles, qu'elles soient dans une communauté, un pays ou ailleurs dans le monde, partagent des caractéristiques communes. La reconstitution des familles peut être un sujet délicat. Lorsque vous discutez du concept de la famille contemporaine, adoptez une approche discrète et ouverte. Encouragez la curiosité naturelle des enfants qu'ils manifestent envers eux-mêmes. Toutefois, si vous êtes au courant de problèmes familiaux très graves que vous préféreriez éviter, choisissez des livres qui abordent des familles fictives. Assurez-vous de choisir des livres qui représentent différentes familles et cultures du point de vue local, national et mondial.* • L'enseignant peut commencer en lisant plusieurs livres sur la famille. Assurez-vous de lire une section pouvant mener à une discussion sur ce que les enfants considèrent comme étant des attributs d'une famille. Lors de la discussion, mettez l'accent sur les caractéristiques/attributs que les familles ont en commun à l'échelle locale, nationale et mondiale. Comme activité de groupe, préparez un arbre conceptuel : écrivez le mot « familles » dans la bulle au centre de l'arbre. Sur chaque branche, inscrivez une caractéristique ou un attribut commun à toutes les familles à l'aide d'un symbole et d'un mot. Mettez l'accent sur la diversité de la famille, par exemple un enfant et un grand-parent, pas seulement un enfant, un père et une mère; ou les personnes qu'aime l'enfant, sans égard à l'endroit où elles vivent. À côté de chaque attribut que partagent les familles (par exemple, une bulle disant : « prend soin des enfants », « travaillent ensemble », « partagent des traditions », « ont du plaisir ensemble » ou « prennent soin les uns des autres »), collez des images montrant les façons uniques par lesquelles on exprime ces états. Créez une courtepointe à l'aide de papier de bricolage. Un carré représente un enfant. Utilisez de la ficelle pour relier les carrés. Placez la courtepointe à la vue de tous. • Les élèves peuvent créer un graphique qui montre le nombre de personnes que compte leur famille immédiate. Demandez-leur de faire des phrases imagées montrant le nombre d'enfants et d'adultes dans leur famille, que vous placerez dans leur portfolio. Par exemple, ma famille immédiate est composée de trois adultes, d'un enfant et de trois animaux, pour un total de sept. Durant l'activité de groupe, observez les types de familles exposés. Les termes qu'utilisent les enfants peuvent suggérer qu'ils comprennent qu'ils doivent respecter la définition de la famille des autres. Par exemple, lorsque Benjamin dit qu'il a 2 pères, 2 mères, un chat, un chien et deux frères, pour un total de neuf, y compris lui-même, les autres respectent son point de vue.

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Coopération (CI) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les caractéristiques d'un groupe (au plan local, national et mondial). • prendre conscience que les groupes se forment pour différentes raisons, et ont divers objectifs. • déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.	**Note à l'enseignant** *Les groupes formels et informels sont un élément important de notre société. Un groupe formel est composé de personnes se regroupant à des fins précises. Il est souvent bien connu dans la communauté, et dispose d'un ensemble de règles fixes. Parmi les exemples de groupes formels, on compte les groupes religieux ou les Scouts. Un groupe informel est composé de personnes, comme un groupe de théâtre, dont les règles sont très souples, pragmatiques et fixées selon les besoins. Les enfants font partie d'un groupe dès leur jeune âge. Dans certains cas, ils peuvent choisir les groupes auxquels ils appartiennent. La famille est un groupe que les jeunes ne choisissent pas. De plus, cette dernière choisit certains groupes pour eux. Certains enfants n'ont aucune expérience avec les groupes formels.* • L'enseignant peut discuter avec le groupe des différences entre les groupes formels et informels. Créez un diagramme en inscrivant Groupe formel au centre. À partir du centre, reliez certains éléments, comme porter des vêtements spéciaux, fixer une heure précise pour les réunions, adopter des chansons spéciales, avoir des points en communs, notamment le sexe, l'âge et la religion. Faites une liste des groupes informels, comme les amis, la famille et les voisins. Parlez des raisons expliquant pourquoi des gens appartiennent à des groupes. Aidez-les à comprendre pourquoi les groupes assurent la transmission de la culture et des traditions, et permettent de satisfaire certains besoins. • L'enseignant peut discuter des personnes dans l'entourage des enfants qui appartiennent à des groupes formels/informels. Même si les parents n'ont pas tous un emploi, plusieurs appartiennent à un groupe. Par exemple, un père qui appartient à un groupe jouant aux fléchettes peut venir discuter de ce qu'il fait, des raisons pourquoi il appartient à ce groupe et des règles régissant son groupe. Avant la visite, aidez les enfants à trouver quelques questions appropriées à poser. Inscrivez-les sur un tableau-papier, en prévoyant un espace pour les réponses. Après la visite, écrivez les réponses.

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Coopération (CI) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les caractéristiques d'un groupe (au plan local, national et mondial). • prendre conscience que les groupes se forment pour différentes raisons, et ont divers objectifs. • déterminer les sentiments positifs et négatifs associés à l'appartenance à un groupe ou au désir d'appartenir à un groupe.	• L'enseignant peut aider les enfants à identifier les groupes auxquels ils appartiennent. Ils peuvent appartenir à des groupes, tels que des groupes de jeunes, des groupes sportifs, des groupes de musique, des groupes de danse ou des groupes d'art, par exemple les Castors, les Jeannettes, les équipes de soccer, un groupe de danse ou le piano. Ils vont tous à l'école et ont des amis et une famille. Créez un graphique ou un diagramme montrant les groupes auxquels ils appartiennent. À ce moment, les enseignants peuvent parler de l'intimidation.

Groupes	Nombres
Castors/Jeannettes	/////
Famille	///// ///// ///// /////
Sports	///// /////

	• L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur les groupes formels et/ou informels. Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut décider de lancer une discussion sur les groupes dont parle le livre, et sur les similitudes avec l'expérience des enfants.

M.1.3 Les élèves devront identifier et décrire les groupes auxquels ils appartiennent. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication • Enquête – préparer des questions à poser à l'invité • Participation *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • la courtepointe • l'image des membres de la famille • les réponses des enfants aux entrevues • le modèle • le jeu de rôle **Évaluation sommative** • L'enseignant doit observer des signes montrant que les enfants comprennent le concept du groupe durant la récréation et les jeux à l'extérieur. Par exemple, lorsque les élèves discutent des groupes auxquels ils appartiennent, ils font référence à certains comportements exhibés dans un groupe formel. • L'enseignant peut demander aux élèves de faire des règles pour un groupe formel. Demandez-leur de discuter des problèmes associés à l'exclusion de certaines personnes.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) Coopération (CI) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe **Ressources professionnelles** *Structurer le succès,* Chenelière *La coopération au fil des jours* Chenelière *Pleins feux sur l'intimidation* (Ministère de l'éducation, Colombie Britanique) *Le chandail de hockey* (Vidéo) ONF

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • prendre conscience des règles et des raisons pourquoi elles sont adoptées. • déterminer et analyser les règles formelles et informelles. • identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.	**Note à l'enseignant** *Les enfants exploreront les règles que nous devons suivre. Nous leur expliquerons que les particuliers adoptent et appliquent des règles formelles et informelles. Nous ne désirons pas que les enfants comprennent tous les détails de ce type de règles. Par exemple, « Ne pas pousser » est une règle appropriée et typique, créée à des fins de sécurité, que nous devons souvent répéter aux jeunes de cinq ans. Lorsque vous discutez d'une nouvelle règle à l'école aux enfants, prenez le temps de discuter de la raison pour laquelle cette règle a été imposée. Parmi les règles formelles, on compte « Marchez, ne courez pas dans les couloirs » ou les exercices d'incendie et les règles dans la cafétéria. Les règles informelles sont beaucoup plus souples, comme l'heure du coucher ou l'heure du lever de chacun. L'enseignant peut organiser une activité d'écriture partagée/modélisée sur les règles de sécurité. Demandez aux élèves de déterminer d'autres règles, et de discuter du concept des lois. Certains sauront qu'il faut arrêter à un feu rouge et respecter les limites de vitesse. Le fait de ne pas porter de chapeau à l'école est une autre règle. Vous pouvez discuter de cette règle, puisque ce n'est pas une règle de sécurité. Cette règle fait partie d'un code de conduite en vigueur au sein d'un groupe.* • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur l'importance de la collaboration au sein d'un groupe. Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut lancer une discussion sur la collaboration au sein des groupes dont parle le livre, et sur les similitudes avec l'expérience des enfants.

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication • Enquête • Participation – participer à la discussion – faire des prévisions – créer des règles pour le coin jeu *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • le jeu de rôle • des exemples de travaux quotidiens dans la salle de classe **Évaluation sommative** • L'enseignant peut observer les enfants lorsqu'ils provoquent un conflit et tentent de le régler. Aucun enfant ne réagit de la même façon lorsqu'un conflit surgit. Tentez de vérifier si les enfants prennent confiance en eux-mêmes dans ce domaine. Dans certains cas, le fait que l'enfant se sert de la parole plutôt que de coups représente une évolution. Dans d'autres cas, les progrès seront évidents lorsque l'enfant se prend en main et fait face au conflit. • L'enseignant peut évaluer l'atmosphère qui règne au sein du groupe. À la rentrée et à quatre autre périodes pendant l'année, posez-vous les questions suivantes : Ce groupe représente-t-il une communauté ? Nous sentons-nous en sécurité au plan physique et psychologique ? Pourquoi ? Pourquoi pas ? L'évaluation de ces points est continuelle.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • prendre conscience des règles et des raisons pourquoi elles sont adoptées. • déterminer et analyser les règles formelles et informelles. • identifier et mettre en pratique les habiletés qui pourront les aider à résoudre les conflits.	*Prenez un moment lorsqu'un conflit surgit entre des élèves dans un centre ou ailleurs. Demandez au groupe ou à certains membres, si cela est approprié, de créer des règles pour aider à diriger le centre. Si les élèves adoptent des règles qui vous semblent inacceptables, donnez votre opinion, mais n'utilisez pas votre expérience ni votre autorité pour favoriser l'adoption de certaines règles (sauf si ces règles encouragent la discrimination). Laissez les élèves s'entendre et voir si les règles sont acceptables. Ils devront peut-être les revoir. C'est une excellente occasion de perfectionner leurs aptitudes à résoudre un problème.* • Demandez aux élèves de songer au vote comme moyen permettant de prendre des décisions. Il arrive souvent que le vote est une activité appropriée au sein du groupe. Puisque le fait de lever la main prête à confusion chez les enfants de cinq ans, aidez les élèves à voter en leur remettant chacun un cube Unifix. Lorsqu'ils le présentent, ce cube tient lieu de vote. Prenez l'occasion de discuter du lobbying, si certains élèves demandent à leurs amis de voter dans le même sens qu'eux. • Aidez les enfants à résoudre les conflits, en les invitant à se retirer dans un coin calme et à discuter du problème entre eux. Encouragez les enfants à le faire d'eux-mêmes, et à demander votre aide s'il y a lieu. Suggérez-leur de venir vous trouver lorsqu'ils ont réglé le problème. Vous pouvez aussi offrir vos services de médiateur s'ils croient qu'ils ont besoin de votre aide. Les enfants de cinq ans aiment qu'un adulte leur fassent confiance. Même si c'est une bonne stratégie d'enseignement, elle n'est peut-être pas appropriée pour les enfants de tout âge et de tout niveau.

M.1.4 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que la collaboration est un élément important au sein d'un groupe. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
L'enseignant peut recueillir des exemples de travaux d'élèves qui représentent des règles créés lors de travaux quotidiens dans la salle de classe. Par exemple, dans le coin maison (dans la cuisine ou le coin d'art dramatique), un groupe peut prétendre qu'il forme une famille, alors qu'un autre groupe d'enfants prétendent qu'ils sont des chiens. Les chiens entrent dans la maison et interrompent la pièce que l'autre groupe joue. Plutôt que de demander à l'enseignant de régler le problème, ils peuvent dessiner un X sur un chien. Ils utilisent leurs capacités de lecture et d'écriture, ainsi que leur connaissance du pouvoir des règles pour régler le problème. Conservez les artéfacts, comme le signe du chien, avec le nom des jeunes l'ayant créé et suivi, afin de montrer que les enfants comprennent le concept des règles.	***Ressources autorisées*** ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Toi, moi et nous* (GL) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe **Ressources professionnelles** *À la maternelle ...voir grand !* Chenelière *Structurer le succès,* Chenelière *La coopération au fil des jours,* Chenelière

Unité 2 - Les racines

Aperçu

Dans cette unité, les élèves auront l'occasion d'explorer l'histoire de leur famille. Ils identifieront les personnes qu'ils considèrent comme des membres de leur famille immédiate et étendue, et comprendront le concept des racines historiques. Ils verront comment les rôles des membres de la famille changent, et prendront conscience que les familles partout dans le monde ont des traditions, célébrations et rituels différents. Dans cette unité, les jeunes enfants commenceront à faire des recherches adaptées à leur âge, en recueillant des images ou des articles et en les apportant à l'école pour les partager avec les autres.

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront

M.2.1 démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques.
M.2.2 démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps.
M.2.3 prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents.

Démarches et acquisition des compétences

Communication

- partager les traditions familiales
- utiliser la terminologie appropriée
- réagir à un article/livre
- dessiner et écrire

Enquête

- poser des questions
- dresser une liste
- recueillir des images/photos

Participation

- participer aux chansons
- trier les cartes-éclair
- organiser un événement

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les personnes importantes qu'ils considèrent comme des membres de leur famille immédiate et étendue. • donner des exemples illustrant que les familles ont des racines historiques. • explorer la terminologie associée au temps.	**Note à l'enseignant** *Toutes les créatures vivantes ont des racines. Nous avons tous une histoire. Nous sommes des individus, et nous faisons partie d'une famille. Chacun a des racines généalogiques qui ont des liens culturels et géographiques avec d'autres personnes dans les provinces de l'Atlantique et ailleurs. L'histoire personnelle demeure un lien important avec les concepts plus complexes et temporels.* • L'enseignant peut commencer en lisant plusieurs livres sur la famille. Assurez-vous de lire une section pouvant mener à une discussion sur ce que les enfants considèrent comme étant une famille. Tracez un casse-tête sur une grande feuille de papier. Ne dessinez pas les bords carrés. Dessinez les pièces du bord comme celles de l'intérieur, afin que le casse-tête soit sans fin. Demandez aux élèves d'insérer le visage de chaque membre de leur famille dans une pièce du casse-tête. Faites de petites pièces pour les crayons, des pièces de grandeur moyenne pour les pastels ou de grande taille pour les marqueurs et les pinceaux. Découpez les pièces du casse-tête et placez-les sur une table pour montrer les liens entre les membres d'une famille. Créez des bonhommes-allumettes qui représentent des familles de personnes et d'animaux. • Les élèves peuvent créer un graphique qui montre le nombre de personnes que compte leur famille immédiate. Demandez-leur de faire des phrases imagées montrant le nombre d'enfants et d'adultes dans leur famille. Par exemple, ma famille immédiate est composée de trois adultes, d'un enfant et de trois animaux, pour un total de sept. Utilisez des bâtonnets représentant les personnes et les animaux pour montrer ce concept. **Note à l'enseignant** *Les grands-parents sont le lien le plus commun des enfants avec leurs racines. D'autres enfants ne connaissent qu'une tante ou un oncle ; certains n'ont que leur nom de famille pour les lier à leurs racines.*

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les personnes importantes qu'ils considèrent comme des membres de leur famille immédiate et étendue. • donner des exemples illustrant que les familles ont des racines historiques. • explorer la terminologie associée au temps.	• L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur l'idée des racines historiques. Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut lancer une discussion sur ce dont parle le livre, c'est-à-dire les racines historiques, et les similitudes avec l'expérience des enfants. Certains enfants voudront parler de leur famille, d'autres désireront poser des questions. Certains ne voudront pas s'étendre sur le sujet. • Les élèves peuvent créer un livre sur les racines, en réservant une page à chaque enfant. La première page du livre peut être consacrée à l'enseignant. Il peut y mettre sa photo ou un dessin de lui-même, et écrire « Mon nom est M. Benoit. J'ai des racines françaises ». Vous pouvez photocopier des pages où vous avez préalablement écrit Mon nom est... J'ai des racines... Recouvrez le livre d'une carte du monde où vous aurez marqué les endroits où les enfants ont des racines. Les enfants pourront le consulter quand ils le désireront. • À l'aide d'un dessin simple d'une plante et de ses racines, les élèves peuvent discuter en petits groupes du fait qu'ils ont tous des racines. Cette activité vous permettra de diriger et d'aider les enfants qui ne connaissent pas tellement leurs origines. Vous pourrez les aider à comprendre qu'ils sont les racines des enfants et des petits-enfants qu'ils auront. D'autres relieront les grands-parents et d'autres pays à leurs racines, et se verront comme une partie de la plante. • Les élèves peuvent organiser un thé de la Saint-Valentin (qui a lieu durant le mois du patrimoine). À ce moment, chaque enfant invite un grand-parent, un membre spécial de la famille ou un ami de la famille. Laissez-les se préparer en vue de l'événement et accueillir leurs invités, alors que des adultes aident et fournissent les friandises.

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication – dessiner / écrire une lettre – réagir à un article / livre en écrivant, en faisant des modèles ou en préparant une œuvre d'art – utiliser la terminologie associée au « temps » • Enquête – poser des questions • Participation – organiser un événement pour la Saint-Valentin – créer un étalage d'artéfacts *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • dessin de bonhommes-allumettes • casse-tête en papier • diagramme des membres de la famille • livre de classe **Évaluation sommative** • L'enseignant peut demander d'utiliser des accessoires, des images découpées ou des maquettes, et des poupées pour expliquer le concept de la famille étendue et des racines. Parmi les accessoires pouvant être utilisés, on compte un châle, un sac à main ou un porte-documents et un biberon. Si vous placez ces articles dans le coin maison ou le coin art dramatique, les jeux de rôles se dérouleront naturellement. • L'enseignant peut demander aux enfants de planter des arbres / plantes pour embellir le terrain de jeux à la fin de l'année scolaire.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les personnes importantes qu'ils considèrent comme des membres de leur famille immédiate et étendue. • donner des exemples illustrant que les familles ont des racines historiques. • explorer la terminologie associée au temps.	• Les élèves peuvent inviter des membres de leur famille à partager des histoires sur leur patrimoine. Cela pourra mener à une panoplie d'autres activités, comme identifier les endroits d'où provient la famille, l'étalage d'artéfacts représentant les racines de la famille, et l'écriture de lettres destinées à des membres de la famille vivant ailleurs. • Durant l'année, les élèves peuvent explorer les racines de leur famille. Par exemple, à la Saint-Patrick, demandez aux enfants si des membres de leur famille proviennent d'Irlande. Vous pouvez inclure les origines de tous les enfants de la classe. • L'enseignant peut diviser un tableau d'affichage en catégories temporelles : il y a longtemps, dans le passé, aujourd'hui et l'avenir. Servez-vous de ces termes toutes les fois que l'occasion se présente. Après avoir lu une histoire sur le sujet de la famille, demandez à de petits groupes de se pencher sur la constitution des familles durant ces époques. Les élèves peuvent bricoler, écrire ou créer un modèle. • L'enseignant peut fournir différents accessoires dans le coin théâtre pour encourager les jeux de rôle sur la famille étendue et les racines historiques. • L'enseignant peut utiliser des termes sur le temps, au fur et à mesure que les occasions se présentent durant l'année. Par exemple, quelles sont les différences entre hier et il y a longtemps ? De plus, voici quelques termes à garder à l'esprit (la liste n'est pas exhaustive) : la semaine dernière, le passé, le présent, aujourd'hui, demain, la semaine prochaine, l'année prochaine et l'avenir. • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur les façons d'embellir la planète. Après avoir lu l'histoire et en avoir discuté, encouragez les enfants à penser aux moyens qu'ils peuvent utiliser pour embellir la planète. À la fin de l'année, les enfants pourraient planter un arbre / une plante sur le terrain de l'école, afin de l'embellir. Cela pourrait représenter leurs racines en vue de la première année d'école.

M.2.1 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que les familles ont des racines historiques. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • déterminer les responsabilités des membres de la famille. • prendre conscience que les responsabilités des membres de la famille peuvent changer. • reconnaître que la structure des familles peut changer. • donner des exemples sur la façon dont les rôles des membres de la famille changent au fil du temps.	**Note à l'enseignant** *Dans cette unité, nous voulons aider les enfants à prendre conscience du fonctionnement de la famille au sein de notre société. Les familles s'occupent de leurs membres, ont le sens du partage et assurent la protection et les soins des enfants. Par contre, les enfants doivent aller au-delà de ce concept, et voir que la* ***structure et la vie des familles peut différer de l'une à l'autre. Puisque les enfants vont du général au spécifique, ils pensent en termes de stéréotypes.*** *C'est un moyen pour eux de classer de l'information de nature générale qui devient le fondement des connaissances plus spécifiques. Gardez ce point à l'esprit lorsque vous les aidez à songer* ***à la structure des familles et au rôle des membres d'une famille. Plutôt que de les conforter dans leurs stéréotypes, favorisez l'ouverture d'esprit****. À cette étape-ci, les élèves doivent effectuer leur première recherche, en apportant des artéfacts dans la salle. Ils montreront ainsi comment les familles évoluent au fil du temps. Vous pouvez ainsi établir un lien avec le résultat d'apprentissage précédent, les racines historiques.*

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) La ligne du temps de Tom (A) Qui fait quoi? (A) *L'album de maman* (L) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • déterminer les responsabilités des membres de la famille. • prendre conscience que les responsabilités des membres de la famille peuvent changer. • reconnaître que la structure des familles peut changer. • donner des exemples sur la façon dont les rôles des membres de la famille changent au fil du temps.	• L'enseignant peut demander aux enfants de dresser la liste des tâches à accomplir à la maison lorsqu'ils sont dans le coin jeu-maison. Par exemple, ils doivent laver la vaisselle, faire la lessive, sortir les poubelles, pelleter la neige, donner le bain aux enfants, faire les lits. Créez une liste de cinq ou six tâches et intitulez-la : Qui accomplit cette tâche ? Aidez les élèves intéressés à faire un sondage au sein du groupe. Lorsque le groupe sera ensemble, discutez des résultats selon les différents membres de la famille. • L'enseignant peut discuter des différentes réponses obtenues lors de l'activité précédente. Dans certaines maisons, le père doit sortir les poubelles, mais ne change jamais la couche du bébé. Dans d'autres maisons, le père accomplit ces tâches. La mère peut changer la couche du bébé et l'enfant sort les poubelles - sauf s'il reste chez son père le jour des poubelles et le père sort les poubelles. Dans une autre famille, la grand-mère lave la vaisselle parce qu'elle reste avec l'enfant et sa famille. Montrez-leur que le rôle des membres de la famille varie selon les circonstances. Inscrivez des tâches précises sur les cartes-éclair et demandez aux enfants de jouer le rôle d'un membre de leur famille. Utilisez les cartes, afin de déterminer les tâches accomplies.

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) La ligne du temps de Tom (A) Qui fait quoi? (A) *L'album de maman* (L) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • déterminer les responsabilités des membres de la famille. • prendre conscience que les responsabilités des membres de la famille peuvent changer. • reconnaître que la structure des familles peut changer. • donner des exemples sur la façon dont les rôles des membres de la famille changent au fil du temps.	**Note à l'enseignant** *Indiquez aux enfants que les responsabilités des membres de la famille peuvent changer suite à l'arrivée d'un nouveau bébé, à la croissance des enfants, à un déménagement, à un changement de carrière, à la perte d'un emploi, à une séparation ou à un divorce.* • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur les changements de rôles. Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut décider de lancer une discussion sur les rôles changeants dont parle le livre, et sur les similitudes avec l'expérience des enfants. Dressez une liste des tâches qui étaient, par le passé, accomplies manuellement et qui sont maintenant accomplies par des appareils. Intitulez la liste « La technologie a changé nos vies ». Comme exemple concret, placez une corde à linge et une planche à laver dans le coin maison. • L'enseignant peut fournir des livres et des œuvres d'art montrant des images de personnes travaillant partout dans le monde et à différentes époques. Déterminez avec eux les différents rôles que jouent les hommes, les femmes et les enfants. Lorsque c'est possible, fournissez des photographies historiques de votre région, surtout celles de l'industrie locale. Vous pourrez ainsi discuter de l'évolution des rôles des personnes dans votre région, ainsi que les raisons expliquant les changements.

M.2.2 Les élèves devront démontrer qu'ils comprennent que le rôle des membres de la famille peut changer au fil du temps. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication – dresser la liste des tâches accomplies à la maison • Enquête – trier les cartes-éclair – apporter à l'école des photos de personnes importantes pour eux • Participation – participer aux chansons – jouer le rôle de membres de la famille – participer à une discussion sur les vieilles photos *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* **Évaluation sommative** • Relisez un livre, comme Un merveilleux petit rien de Phoebe Gilman, et préparez un tableau intitulé « Comment les rôles changent au fil du temps ». Créez quatre colonnes intitulées comme suit : Nom, Passé, Présent, Avenir. Avant de permettre aux enfants de remplir le tableau, l'enseignant peut montrer un exemple, comme PASSÉ - Lorsque ma mère était jeune, elle ne pouvait pas porter de jeans à l'école ; PRÉSENT - En tant qu'enseignant, je peux porter un jeans uniquement lors de journées spéciales ; et AVENIR - Le jeans ne sera peut-être plus à la mode à l'avenir.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) La ligne du temps de Tom (A) Qui fait quoi? (A) *L'album de maman* (L) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les traditions, les rituels et les célébrations associés à leur expérience personnelle. • donner des exemples illustrant que les familles (au plan local, national et mondial) ont différents rituels, traditions et célébrations. • prendre conscience de l'importance du respect des traditions, des rituels et des célébrations des autres.	**Note à l'enseignant** *Chaque personne célèbre, de façon unique et significative, les aspects importants de sa culture. Au fil du temps, ces aspects deviennent des traditions, des rituels et des célébrations. Les élèves doivent donc prendre conscience des fondements sur lesquels reposent leurs traditions, rituels et célébrations. De plus, ils doivent comprendre et respecter les traditions, rituels et célébrations des autres au plan local, national et mondial. En intégrant ces stratégies, vous devrez aider les enfants à faire des liens entre leur expérience et celle des autres. L'enseignant doit inclure des exemples des Premières nations, des Inuits et des Innu, des anglophones, des francophones et d'autres cultures représentées dans la salle / l'école, ainsi que d'autres cultures étrangères.* • L'enseignant peut demander aux élèves de songer à ce qu'ils ont découvert sur les familles. Écrivez le mot Familles dans la bulle au centre d'un diagramme. Déterminez les éléments communs, et collez des images sur les façons uniques d'exprimer ces éléments. Par exemple, une bulle montrant « prendre soin des enfants » représentera plusieurs cultures et situations. Parmi les bulles communes, on compte partager des traditions, travailler ensemble, avoir du plaisir ensemble, prendre soin l'un de l'autre. Une fois que la bulle montrant que les familles partagent des traditions est bien comprise, demandez aux enfants de choisir un ou des pays qu'ils aimeraient mieux connaître. Faites une recherche sur les traditions du pays choisi. Localisez le pays sur la carte. Mettez en pratique quelques éléments que vous avez découverts. • L'enseignant peut discuter des personnes dans l'entourage des enfants qui appartiennent à des groupes formels/informels. Même si les parents n'ont pas tous un emploi, plusieurs appartiennent à un groupe. Par exemple, un père qui appartient à un groupe jouant aux fléchettes peut venir discuter de ce qu'il fait, des raisons pourquoi il appartient à ce groupe et des règles régissant son groupe. Avant la visite, aidez les enfants à trouver quelques questions appropriées à poser. Inscrivez-les sur un tableau-papier, en prévoyant un espace pour les réponses. Après la visite, écrivez les réponses. **Note à l'enseignant** *Fournissez une panoplie d'accessoires dans le coin théâtre, afin d'encourager les enfants à parler des traditions, des rituels et des célébrations provenant de partout dans le monde, à y songer et à poser des questions sur ceux-ci.* • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur une tradition ou un rituel auquel participent des enfants (par ex. : placer une dent sous l'oreiller). Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut demander aux élèves de trouver d'autres exemples semblables.

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* Pour évaluer les aptitudes / processus, on peut utiliser l'évaluation des pairs, l'auto-évaluation et l'observation des enseignants. • Communication • Enquête • Participation – partager les traditions familiales *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • la toile des familles **Évaluation sommative** L'enseignant peut, dans le coin musique, célébrer la diversité des familles, en incluant de la musique provenant de la région et d'autres pays du monde. Durant l'année, demandez aux parents de vous aider en vous fournissant des pièces musicales spéciales dont ils disposent. Enregistrez une cassette de toutes les chansons, et intitulez-la « chansons préférées des familles ». Utilisez la cassette lors des séances de mouvements et de jeu, et favorisez l'appréciation en participant. Si un membre d'une famille est musicien, invitez-le à jouer en classe. Les élèves doivent prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels divers.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) *Les fêtes du Nouvel An (CI)* **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les traditions, les rituels et les célébrations associés à leur expérience personnelle. • donner des exemples illustrant que les familles (au plan local, national et mondial) ont différents rituels, traditions et célébrations. • prendre conscience de l'importance du respect des traditions, des rituels et des célébrations des autres.	• L'enseignant peut demander aux élèves de songer aux célébrations et aux traditions de leurs familles et de leurs communautés. Discutez de l'origine de celles-ci. Par exemple, en décembre, parlez de Hanoukka et de Noël ; demandez aux élèves de partager et de comparer des éléments qu'ils font pour célébrer ces fêtes. À Noël, certains enfants mangent toujours de la dinde, alors que d'autres mangent du rôti de bœuf, du jambon ou du tofu. La tradition commune aux familles est le festin. Toutefois, ce festin varie selon l'histoire de la famille. • L'enseignant peut discuter avec les enfants du respect des rituels, des traditions et des célébrations des autres personnes. Par exemple, lorsque l'élève visite une autre famille, il doit, par politesse, manger ce qui lui est offert et ne pas faire de commentaires sur les différences.

M.2.3 Les élèves devront prendre conscience que les familles (au plan local, national et mondial) ont des traditions, célébrations et rituels différents. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Mes origines* (GL) *Les fêtes du Nouvel An (CI)* **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

Unité 3 - Le lieu

Aperçu

Cette unité porte sur la géographie. Les élèves seront exposés à des concepts associés à la géographie. De plus, ils toucheront à la cartographie. Les élèves exploreront certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté. Ils acquerront des connaissances en matière de cartographie, afin de pouvoir identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans leur communauté. Certains élèves auront déjà des connaissances en matière de cartographie, alors que d'autres n'auront aucune connaissance en matière de localisation. Lorsque c'est possible, aidez-les à utiliser des cartes du pays et du monde. Dans la plupart des cas, tous les élèves ont déjà utilisé une carte aux trésors, et ont déjà participé à une chasse aux trésors. Vous utiliserez le concept de la cartographie durant l'année entière. Ils détermineront les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial), et prendront conscience que les communautés dépendent de chacune pour répondre à leurs besoins et à leurs désirs.

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront

M.3.1 décrire certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté.
M.3.2 utiliser la cartographie simple pour identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans la communauté.
M.3.3 déterminer les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial).

Démarches et acquisition des compétences

Communication

- faire des croquis
- lire une carte
- reconnaître des symboles sur une carte
- reconnaître des points de repère

Enquête

- nommer des cartes, des blocs et/ou des structures / modèles
- donner et/ou retracer des instructions

Participation

- créer un modèle
- créer des cartes simples

M.3.1 Les élèves devront décrire certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • comprendre le concept des caractéristiques naturelles et artificielles. • déterminer des caractéristiques communes et des points de repère dans leurs communautés. • utiliser et créer des cartes simples pour faire la distinction entre la terre et l'eau (au plan local, national et mondial). • localiser des plans d'eau familiers et des terrains dans leur communauté.	**Note à l'enseignant** *Les enfants connaîtront des points de repère naturels et artificiels. L'enseignant doit définir chacun. Par exemple, parmi les points de repère naturels, on compte les montagnes, les collines et les étangs, alors que les points de repère artificiels comprennent les ponts, les édifices et les monuments de la communauté. Les trois résultats d'apprentissage spécifiques de la présente unité sont axés sur la cartographie. Durant l'année, au moins une carte doit être affichée en tout temps dans la salle. Assurez-vous que les enfants verront plusieurs cartes - carte du monde, vue aérienne, atlas et globe. L'enseignant doit profiter des occasions lui permettant d'introduire les concepts des signes et des symboles sur les cartes.* • L'enseignant peut aider les enfants à se familiariser à leur nouveau milieu. Pour commencer à utiliser les termes associés à la localisation, discutez de l'école. Lorsque c'est possible, utilisez des cartes pour identifier les lieux importants de l'école et du terrain de jeux. Dessinez un plan d'exercice d'incendie à l'école. Les élèves seront ainsi intéressés à produire et à lire des cartes. Discutez des signes à insérer sur les cartes, ainsi que des symboles qui représentent les points de repère importants à l'école et dans le terrain de jeux. • L'enseignant peut afficher une carte réelle de la communauté. Scrutez la carte avec les élèves. Discutez du fait que ce n'est pas la taille réelle de la communauté, mais plutôt un dessin. Cette activité sera plus enrichissante si les élèves savent déjà comment documenter leurs structures en blocs à l'aide de dessins. Ils sauront ainsi qu'un dessin n'est pas exactement identique à l'élément qu'il représente. • L'enseignant peut marcher avec les enfants dans la communauté. Identifiez les points de repère naturels importants (par ex. : un étang, une rivière, une colline) et artificiels (par ex. : un terrain de jeux, un magasin d'alimentation, une station-service). • L'enseignant peut choisir et utiliser un livre approprié à lire à voix haute. Le livre choisi doit porter sur les points de repères et leur importance dans notre entourage. Après avoir lu le livre au groupe, l'enseignant peut lancer une discussion sur les points de repère familiers à l'école et autour de l'école.

M.3.1 Les élèves devront décrire certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
Évaluation formative *Acquisition d'une compétence* L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant. • Communication • Enquête • Participation – dessiner deux ou trois points de repère naturels ou artificiels situés entre l'école et la résidence – lire une carte – utiliser des symboles sur une carte – donner des instructions – econnaître des points de repère naturels / artificiels *Produits créés / évaluation écrite / portfolios* • la murale **Évaluation sommative** • L'enseignant peut fournir aux élèves du matériel pour construire leur version de la carte du monde. Vérifiez s'ils ont utilisé des exemples de l'endroit où ils demeurent, s'ils connaissent la forme de la terre et s'ils font une distinction systématique des plans aquatiques. Utilisez un ballon de plage pour représenter la terre. • L'enseignant peut demander aux enfants de dessiner leur version de la carte de leur communauté, après avoir discuté des points de repère et dressé la liste des termes simples qu'ils peuvent copier s'ils le désirent. Certains enfants pourront produire une version très élaborée de la carte, avec des points de repère, des flèches et des étiquettes, alors que d'autres n'auront qu'une version simplifiée. Offrez-leur la possibilité d'expliquer eux-mêmes leur carte, puisque seulement les regarder que la carte ne peut révéler qu'une partie de leurs connaissances.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Ici et là-bas* (GL) La carte du trésor (A) *Dans mon pays* (L) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.3.1 Les élèves devront décrire certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • comprendre le concept des caractéristiques naturelles et artificielles. • déterminer des caractéristiques communes et des points de repère dans leurs communautés. • utiliser et créer des cartes simples pour faire la distinction entre la terre et l'eau (au plan local, national et mondial). • localiser des plans d'eau familiers et des terrains dans leur communauté.	• L'enseignant peut demander aux élèves de créer une liste de points de repère dans leur communauté. Faites une promenade dans la communauté ou faites une excursion en autobus. En marchant, posez des questions pour encourager les jeunes à s'orienter. • Pour susciter l'intérêt et encourager les élèves à construire, l'enseignant peut fournir des modèles d'édifices et de plans d'eau dans le coin blocs. Créez une murale de votre province / communauté, et demandez aux élèves de placer des punaises à l'endroit où ils demeurent ; coloriez la terre en vert et les plans d'eau en bleu. Identifiez certains lieux importants. • L'enseignant peut placer des trésors symboliques (un par groupe) dans la cour d'école, avant la récréation. Durant cette récréation, distribuez aux petits groupes une carte pour les aider à trouver leur trésor. Les jeunes doivent reconnaître certains points de repère sur le terrain de l'école.

M.3.1 Les élèves devront décrire certaines caractéristiques naturelles et artificielles de leur communauté. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
L'enseignant peut se rendre à la caserne de pompiers locale et demander à un responsable de montrer un plan d'exercice d'incendie. Demandez ensuite aux enfants de créer, avec l'aide d'un adulte, un plan d'exercice d'incendie pour leur maison.	*Ressources autorisées* ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Ici et là-bas* (GL) La carte du trésor (A) *Dans mon pays* (L) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.3.2 Les élèves devront utiliser la cartographie simple pour identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans la communauté.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • donner des instructions verbales à l'aide de termes désignant différents lieux. • donner des directions dans des termes simples. • utiliser des signes et des symboles pour identifier des lieux. • lire de simples cartes et des images. • créer de simples cartes et des images.	**Note à l'enseignant** *Plusieurs habiletés acquises dans cette unité sont liées aux deux autres résultats d'apprentissage spécifiques (M.3.1 et M.3.3). Par exemple, au point M.3.1, lorsque les enfants se promènent, signalez des points de repère /panneaux, et demandez aux enfants de dessiner / d'illustrer les points de repères /panneaux vus. Créez une carte simple de la route suivie, et placez le dessin des points de repère / signes sur la carte. Lorsque l'occasion se présente, demandez aux enfants de donner des descriptions verbales avec des termes tels que près, loin, gauche, droit, sous, dessus, en arrière, à l'avant.* • Durant les moments de transition, l'enseignant peut jouer à des jeux sur les instructions avec les enfants. Par exemple, cinq minutes avant l'heure du dîner, lorsque le nettoyage est terminé, demandez-leur de suivre une série d'instructions rapides, comme levez-vous et placez-vous derrière votre chaise, approchez-vous de votre ami, assoyez-vous loin de votre ami, etc. Lorsqu'ils se seront familiarisés avec le jeu, ils demanderont de donner les instructions. Ce jeu est idéal dans le gymnase et lors de la récréation à l'extérieur. C'est un jeu peu compétitif. Plus les instructions sont drôles, plus ils auront du plaisir à jouer. • L'enseignant peut fournir plusieurs cartes différentes aux enfants pour qu'ils puissent les consulter. Affichez tous les exemples de cartes qu'ils produisent. Prenez des photographies des cartes produites en sable, en pâte à modeler ou en blocs. Ajoutez des panneaux routiers dans les coins blocs et sable et encouragez toujours les enfants à nommer leurs structures en blocs. • L'enseignant peut afficher une carte de la province, du Canada ou du monde, ou fournir un globe dans la salle. Lorsque vous lisez un livre identifiant un endroit, localisez cet endroit sur la carte ou le globe. De plus, vous pouvez vérifier l'endroit où le livre a été publié, et localiser cet endroit.

M.3.2 Les élèves devront utiliser la cartographie simple pour identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans la communauté.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées ***Un monde à découvrir*** (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Ici et là-bas* (GL) La carte du trésor (A) *Mon quartier* (L) *Mon quartier* (A) Photos satellite (C) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.3.2 Les élèves devront utiliser la cartographie simple pour identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans la communauté. (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • donner des instructions verbales à l'aide de termes désignant différents lieux. • donner des directions dans des termes simples. • utiliser des signes et des symboles pour identifier des lieux. • lire de simples cartes et des images. • créer de simples cartes et des images.	L'enseignant peut montrer comment garder une structure en blocs appréciée en faisant un croquis. Lorsque le moment est venu de jouer de nouveau avec les blocs, montrez le croquis et suggérez aux enfants de l'utiliser comme modèle. Cela les encouragera à commencer à garder leur structure en blocs en faisant des croquis.

M.3.2 Les élèves devront utiliser la cartographie simple pour identifier, localiser et nommer des lieux familiers dans la communauté. (suite)

Exemples d'activités d'évaluation

Évaluation formative

Acquisition d'une compétence
L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant.

- Communication
  – retracer les étapes d'une histoire
- Enquête
  – faire le croquis d'une structure en blocs
- Participation
  – participer au jeu d'orientation
  – nommer les structures / modèles en blocs

Produits créés / évaluation écrite / portfolios

Évaluation sommative

- L'enseignant peut se servir d'une histoire familière, comme un conte de fée, et demander aux élèves d'indiquer sur une carte les lieux. Par exemple, dans le Petit chaperon rouge, le personnage principal est dans sa maison, marche dans le bois et se dirige vers la maison de sa grand-mère. La carte peut être un modèle à trois dimensions.

- Demandez aux élèves de participer à une activité, comme une chasse aux trésors / une carte de trésors / une chasse aux œufs de Pâques / une course chaud-froid, qui peut servir d'activité de fond.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Un monde à découvrir (Cheneliere/2005)
- Grands livres (GL)
- Livrets (L)
- Affiches (A)
- Cartes - illustrations (CI)

Ici et là-bas (GL)
La carte du trésor (A)
Mon quartier (L)
Mon quartier (A)
Photos satellite (C)

Suggestions de titres de littérature-jeunesse

Voir liste en annexe

Autres ressources

Cartes routières

M.3.3 Les élèves devront déterminer les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial).

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les lieux où on trouve les produits. • donner des exemples illustrant que les communautés dépendent les unes des autres pour répondre à leurs besoins. • expliquer comment les communautés sont reliées grâce aux moyens de transport et de communication.	**Note à l'enseignant** *Les communautés ne peuvent pas être isolées. Les enfants ont leurs propres expériences au sujet de d'autres communautés. Ils savent donc que plusieurs aliments, les vêtements, les jouets et les livres qu'ils utilisent tous les jours proviennent de lieux divers. Ils pourront mieux comprendre les liens entre les communautés locales, nationales et mondiales, ainsi que la dépendance entre chacune.* • L'enseignant peut faire parvenir une lettre aux parents expliquant qu'ils essaient d'apprendre aux enfants que les liens entre les communautés sont importants. Par exemple, pour illustrer ce point, vous allez préparer une salade de fruits spéciale. Demandez à chaque famille d'inclure, lorsqu'elle fera son épicerie un fruit qu'elle n'achèterait pas habituellement. Demandez-lui de vérifier d'où provient ce fruit. Demandez aux enfants d'apporter ce fruit et l'information demandée à l'école le jour où vous préparerez la salade de fruits. Demandez aux élèves de dessiner leur fruit sur un feuillet notocollant, et de le placer sur le pays d'origine du fruit sur la carte. Reliez le pays d'origine et votre communauté avec une ficelle. Le bol contenant les fruits représentera votre communauté. Discutez des moyens par lesquels les fruits arrivent au supermarché pendant que vous préparez et mangez la salade de fruits. (En cas d'allergie ou de problème avec le fait que les enfants apportent des fruits de la maison, allez au supermarché avec le groupe, faites-en le tour, et achetez des fruits provenant de partout dans le monde - certains supermarchés donneront quelques fruits s'ils sont avisés d'avance.) • L'enseignant peut créer un tableau SVA et remplir la troisième colonne à des fins d'évaluation. | Ce que je sais | Ce que je veux savoir | Ce que j'ai appris | | | | |

M.3.3 Les élèves devront déterminer les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial).

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées *Un monde à découvrir* (Cheneliere/2005) • Grands livres (GL) • Livrets (L) • Affiches (A) • Cartes - illustrations (CI) *Ici et là-bas* (GL) La carte du trésor (A) Rester en contact (C) **Suggestions de titres de littérature-jeunesse** Voir liste en annexe

M.3.3 Les élèves devront déterminer les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial). (suite)

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
Les élèves devront : • identifier les lieux où on trouve les produits. • donner des exemples illustrant que les communautés dépendent les uns des autres pour répondre à leurs besoins. • expliquer comment les communautés sont reliées grâce aux moyens de transport et de communication.	• L'enseignant peut demander à un invité, comme un camionneur, de venir à l'école et d'expliquer en quoi consiste son travail. Lorsque c'est possible, visitez la remorque. Avant la visite de l'invité, aidez les enfants à trouver quelques questions intéressantes. Inscrivez-les sur le tableau-papier, et prévoyez un espace pour noter les réponses. Après le départ de l'invité, favorisez la réflexion des enfants en discutant des réponses. Après la visite, placez un modèle de camion remorque dans le coin blocs. Placez des livres sur les camions et les transporteurs dans le coin livres. Si vous le pouvez, ajoutez des chansons de camions dans le coin musique. • Les élèves peuvent utiliser différents camions, voitures, avions, bateaux et vélos dans le coin blocs. De plus, l'enseignant peut dessiner une grande carte à la craie à l'extérieur qui comprend plusieurs communautés. Les enfants peuvent utiliser différents moyens de transport pour les aider à établir des liens entre les communautés. • Les élèves peuvent créer et utiliser leurs propres moyens de transport. Vous pouvez leur remettre des boîtes avec lesquelles ils peuvent fabriquer des voitures avec des roues faites d'assiettes en papier, ou des avions avec des ailes. Utilisez des exemples de moyens de transport pour jouer dans le terrain de jeux. • Les élèves peuvent apporter des contenants d'aliments vides ou d'autres contenants de la maison, afin de créer un magasin d'alimentation ou un autre type de magasin. L'enseignant peut lire à voix haute les étiquettes, et déterminer leur provenance. Placez une carte ou un globe dans la classe, afin que les élèves puissent le / la consulter fréquemment. De plus, l'enseignant peut apporter une valise remplie de vêtements dont l'étiquette mentionne qu'ils ont été fabriqués dans différents pays. Après les avoir identifiés, placez ces vêtements dans le coin théâtre. • L'enseignant peut fournir les accessoires suivants dans le coin maison : téléphones, ordinateur, radio, journal. Utilisez le temps consacré au jeu pour discuter de leur importance lorsque les élèves communiquent. Si les enfants montrent de l'intérêt, créez un schéma chronologique qui illustre l'évolution de la communication. Vous pourriez montrer les signaux de fumée, le crieur du village, la presse à imprimer, le téléphone, la radio, la télévision et l'ordinateur.

M.3.3 Les élèves devront déterminer les liens entre leur communauté et les autres (au plan local, national et mondial). (suite)

Exemples d'activités d'évaluation

Évaluation formative

Acquisition d'une compétence
L'évaluation des compétences / des démarches peut se faire par les pairs, l'élève lui-même ou à partir des observations de l'enseignant.

- Communication
- Enquête
- Participation
  - apporter des étiquettes à l'école
  - placer les étiquettes sur une carte

Produits créés / évaluation écrite / portfolios
- le moyen de transport
- le tableau SVA

Ce que je sais	Ce que je veux savoir	Ce que j'ai appris

Évaluation sommative

- L'enseignant peut laisser les enfants jouer à un jeu de poursuite axé sur la communication dans le gymnase. Toutes les fois qu'un élève est touché, il doit demeurer immobile. Il peut de nouveau bouger si une personne libre l'approche et pose un geste auquel il répond à l'aide d'un moyen de communication - par exemple, ils font semblant de se parler au téléphone ou de s'écrire une lettre. La plupart des enfants comprendront ce concept. Ils rechercheront et souligneront les points intéressants qui leur viennent à l'esprit.
- Demandez aux enfants de choisir un aliment qu'ils aiment manger le matin, et de dessiner, d'écrire ou d'expliquer comment ils croient que cet aliment se retrouve dans leur foyer. Vérifiez s'ils comprennent le concept que nous dépendons des autres, de l'agriculteur au camionneur et à l'épicier, pour mettre de la nourriture sur nos tables, et que plusieurs aliments viennent de loin. Placez les éléments dans des portfolios.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Un monde à découvrir (Cheneliere/2005)
- Grands livres (GL)
- Livrets (L)
- Affiches (A)
- Cartes - illustrations (CI)

Ici et là-bas (GL)
La carte du trésor (A)
Rester en contact (C)

Suggestions de titres de littérature-jeunesse

Voir liste en annexe

Suggestions de titres de littérature-jeunesse

Unité 1			
La princesse Gitane Scholastic 0590244426 *Jérémie apprend à lire* Scholastic 059012480 *Le papa de David* Courte échelle 289021124X *Je suis là* Casterman 2203122579 *L'Arc-en-ciel et le petit poisson perdu* Nord-Sud 331420924 *Dans la cour d'école* 2841139999 *Benjamin va à l'hôpital* Scholastic 043900511-6 *Bertrand, le gros chien rouge* 0590718983 *Le premier Valentin de Bertrand* 05901606516 *Le terrain de jeu* Éditions d'Acadie 2760003116	*La boîte à lecture-Clifford le gros chien rouge* 043996198X *La famille de Bertrand* 0590737198 *Tous les enfants ont les mêmes droits* 2070555607 *Quel malheur !* 2203122439 *Arc-en-ciel* 3314211589 *Pourquoi je dois... partager* 2713019958	*La princesse Gitane* Scholastic 0590244426 *Je t'aimerai toujours* Firefly 0920668496 *Je vais me sauver* Flammarion 2081722240 *Diana, enfant de l'Equateur* FNAC 2845264984 *L'arc-en-ciel et le petit poisson perdu* Nord-Sud 33142092X *Dans la cour d'école* 2841139999 *Benjamin et la Saint-Valentin* Scholastic 04390004357 *Benjamin et son désordre* Scholastic 0590246208	*Benjamin et la nuit* Scholastic 0590717383 *Benjamin fête l'Hallowe'en* Scholastic 0590160281 *Benjamin va l'école* Scholastic 0590246186 *Benjamin va à l'hôpital* Scholastic 0439005116 *Bertrand, le gros chien rouge* 0590718983 *Le premier valentin de Bertrand* 0590160516 *La boîte à lecture-Clifford le gros chien rouge* 043996198X *La famille de Bertrand* 0590737198 *Tous les enfants ont les mêmes droits* 2070555607 *Quel malheur !* 2203122439 *Le terrain de jeu* Éditions d'Acadie 2760003114 *Benjamin et le club secret* Scholastic 0590160176

Unité 1

Arc-en-ciel
3314211589

Cadeaux
Scholastic
0590246848

Le papa de David
Courte échelle
289021124X

Je t'aimerai toujours
Firefly
0920668496

Je vais me sauver
Flammarion
2081722240

Je suis là
Casterman
2203122579

L'arc-en-ciel et le petit poisson perdu
Nord-Sud
33142092X

Dans la cour d'école
2841139999

Une couleur pour la maison
Éditions d'Acadie
2760003779

Des graines rouges pour grand-maman
Éditions d'Acadie
2760003744

Benjamin et la Saint-Valentin
Scholastic
0439004357

Benjamin fête l'Hallowe'en
Scholastic
0590160281

Benjamin va l'école
Scholastic
0590246186

Clifford le gros chien rouge-La boîte à lecture
043996198X

La famille de Bertrand
0590737198

Trop jaloux !
2895122439

Quel malheur !
2203122439

Arc-en-ciel
3314211589

Pourquoi je dois ... aider
271301994X

Le potager à l'école
Alpha-Monde Scholastic
0779141067

Un match à la gomme
Scholastic
043962714

L'arc-en-ciel et le petit poisson perdu
33142092X

On partage tout
Robert Munsch
0590514512

Dans la cour de l'école
2841139999

La boîte à lecture-Clifford le gros chien rouge
043996198X

Bertrand le chien pompier
0590243756

La famille de Bertrand
0590737198

Trop jaloux !
2895122439

Arc-en-ciel
3314211589

Benjamin le champion
Scholastic
059024535

La trouvaille de Benjamin
Scholastic
0590168452

Pourquoi je dois ..partager
271319958

Pourquoi je dois ... aider
271301994X

Unité 2

La princesse Gitane
Scholastic
0590244426

Jérémie apprend à lire
Scholastic
0590124080

Le papa de David
Courte échelle
289021124X

Mon arbre généalogique
En avant (Scholastic)
0779144457

Des graines rouges pour grand-maman
Éditions d'Acadie
276000374-4

Je t'aimerai toujours
Firefly
0920668496

Je t'aimerai toujours
Firely
0920668496

Benjamin et son désordre
Scholastic
0590246208

Le premier valentin de Bertrand
0590160516

La famille de Bertrand
0590737198

Dans ma famille
Alpha monde
(Scholastic)
07791 40818

Aidons-nous
En avant (Scholastic)
0779144422

Je vais me sauver !
Flammarion
2081722240

Je t'aimerai toujours
Firely
0920668496

Un merveilleux petit rien
Scholastic
0590730746

Cadeaux
Scholastic
0590246828

Mon premier atlas
Héritage
276252122X

La princesse Gitane
Scholastic
0590244426

Diana, enfant de l'Equateur
FNAC
2845264984

Benjamin fête l'Halloween
Scholastic
0590160281

Joyeux Noël, Bertrand
0590718517

Tous les enfants du monde ont les mêmes droits
2070555607

Trois contes d'Afrique
2081614065

Dans ma famille
Alpha-Monde
(Scholastic)
0779140818

Rosie
Éditions d'Acadie
2760003760

Unité 3

Vive l'eau vive !
Nord-Sud
3314213174

Benjamin va à l'école
Scholastic
0590246186

Le premier valentin de Bertrand
0590160516

Bertrand le chien pompier
0590243756

La famille de Bertrand
0590737198

Mon quartier
Alizé-Beauchemin
2761622448

La ville des monstres
Alizé-Beauchemin
276162128X

Le marché
Alizé-Beauchemin
276162148X

Une maison de souris
Alizé-Beauchemin
27616-21948

La ville des monstres
Alizé-Beauchemin
27616-2128X

La voiture de courses
Alizé-Beauchemin
27616-21654

Le lait pour tous les petits
Gallimard-Jeunesse
2070558460

3 contes d'Afrique
2081614065

Pourquoi je dois... économiser de l'énergie
2713019893

Mon quartier
Alizé-Beauchemin
2761622448

La ville des monstres
Alizé-Beauchemin
276162128X

Pourquoi je dois ..partager
271319958

Pourquoi je dois ... aider
271301994X

Bibliographie

Alberta Education, Alberta, Canada (2008). *Kindergarten Program Statement*

Atlantic Provinces Education Foundation (1996). *Foundation for the Atlantic Canada English Language Arts Curriculum.*

Bredekamp, S. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age eight*. (Rev. ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Burke, A. (2010). *Ready to Learn: Using Play to Build Literacy Skills in Young Learners*. Markham, Ontario: Pembroke Publishers Limited.

Bredekamp, S., & Rosegrant, T. (1992). R*eaching potentials: Appropriate curriculum and assessment for young children (Vol. 1)*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Chard, S. (1998). *The Project Approach: Making Curriculum Come Alive*. New York: Scholastic Inc.

Chard, S. (1998). *The Project Approach: Managing Successful Projects.* New York: Scholastic Inc.

Crosser, S. T*he Butterfly Garden: Developmentally Appropriate Practice Defined,* Retrieved on April 07, 2008, from http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_print.aspx?ArticleId=115

Curtis, D.& Carter, M. (2003). *Designs for Living and Learning: Transforming Early Childhood Environments.* St. Paul, MN: Redleaf Press.

Department of Education and Early Childhood Development, Prince Edward Island (2009). *Prince Edward Island Kindergarten Integrated Curriculum Document.*

Department of Education, Government of Newfoundland and Labrador (2002). *KinderStart Program Guide*. St. John's, NL: Queen's Printer.

Department of Health and Community Services Child Youth and Family Services, Government of Newfoundland and Labrador. *Standards for Early Childhood Programs in Centre-Based Child Care.* St. John's, NL: Queen's Printer.

Elkind, D. (2007). T*he Power of Play.* United States of America: Da Capo Press.

Frost, J., Wortham, S., & Reifel, S. (2005). *Play and child development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall.

Helm, J., Beneke, S & Steinheimer, K (2007). *Windows on Learning: Documenting Young Children's Work,* Second Edition. New York, NY: Teachers College Press.

Hewes, J. (2007). *Let the Children Play: Nature's Answer to Early Learning*. Montreal: Early Childhood Learning Knowledge Center.

Isenberg, J., & Jalongo, M. (1997). *Creative expressions and play in early childhood* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.

Isenberg, J., & Quisenberry, N. (1988). *Play: A necessity for all children. Childhood Education.* 64 (3), 138-145.

Jones, E., & Reynolds, G. (1992). *The Play's the Thing: Teachers' Roles in Children's Play.* New York, NY: Teachers College Press.

McCain, M.N. and Mustard, Fraser, and Shanker, Stuart (2007). *The Early Years Study 2: Putting Science into Action*. Council for Early Child Development. Toronto, On.

McDonald, B. (2009). *Boy Smarts: Mentoring Boys for Success at School*. British Columbia, Canada: Mentoring Boys Press

Miller, Edward, and Almon, Joan. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School.* Alliance for Childhood.

Neuman, S., Copple, C., and Bredekamp, S. (2000). *Learning To Read and Write: Developmentally Appropriate Practices for Young Children.* Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Neuman, S. & Roskos, K. (2007). *Nurturing Knowledge: Building a Foundation for School Success by Linking Early Literacy to Math, Science, Art, and Social Studies.* New York: Scholastic Inc.

Office of the High Commissioner for Human Rights (1989). *Convention on the Rights of the Child.*

Pascal, C. (2009). *With Our Best Future in Mind, Implementing Early Learning in Ontario, Report to the Premier by the Special Advisor on Early Learning*, June 2009.

Pellegrini, A. (1980). *The relationship between kindergarteners' play and achievement in pre-reading, language, and writing.* Psychology in the Schools, 17, 530-535.

Pellegrini, A., & Bohn, C. (January/February, 2005). *The role of recess in children's cognitive performance and school adjustment.* Educational Researcher, Retrieved on March 20, 2007, from http://www.aera.net/uploadedFiles/Publications/Journals/Educational_Researcher/3401/2672-03_Pellegrini.pdf

Pellegrini, A., & Smith, P. (1993). *School recess.* Review of Educational Research, 63, 511-67.

Ray, Katie Wood and Glover, Matt (2008). *Already Ready: Nurturing Writers in Preschool and Kindergarten*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Saskatchewan Ministry of Education (2009). *Children First: A Resource for Kindergarten.*

Saskatchewan Ministry of Education. *Play and Exploration Early Learning Program Guide.* April 2008

Seitz, H. (2006). The plan: *Building on children's interests.* Young Children. Retrieved December 16, 2008, fromhttp://www.education.gov.sk.ca/Default.aspx?DN=ed3dbc16-14d7-4553-87c7-1728a0907416

Wenner, M. (February, 2009). *The Serious Need for Play*. Scientific American, Retrieved on June 14, 2009, from http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=the-serious-need-forplay

Wien, Carol Anne, (Ed.). (2008). *Emergent Curriculum in the Primary Classroom: Interpreting the Reggio Emilia Approach in Schools*. New York: Teachers College Press.

Wilhelm, J. (2009). *Let's Get Boys Reading and Writing: An Essential Guide to Raising Boys' Achievement.* Don Mills, Ontario: Oxford University Press.

Wright, A. (2000). *Spirituality and Education*. London and New York: Routledge/Falmer.