

PLANIFICATION

SITUATION D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE (SEA)

Nom de l'étudiant(e) : Laurie Soucy-Laflamme

Travail pour approfondissement d'un thème (TIC)

Niveau : 4^e année du primaire



SITUATION D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

MON MONDE ENCHANTÉ

Titre/Thème : Jeu d'évasion

Domaine(s) d'apprentissage(s) : Mathématique

Clientèle (niveau/cycle) : 4^e année du primaire/Deuxième cycle.

Durée approximative :

Préparation – 20 minutes

Réalisation – 40 - 45 minutes

Intégration – 10 minutes

But de la SEA : Intention pédagogique (utilité)

L'élève devra mettre en application ses connaissances antérieures dans le but de résoudre des mises en situation sur les notions de mathématiques vues au préalable. L'élève doit s'approprier le processus conventionnel de calcul écrit pour les additions et pour les soustractions de nombre à quatre chiffres en reconnaissant l'opération à effectuer dans une situation.

Compétence(s) disciplinaire(s) :

Mathématique : Compétence 2 (raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques (PFEQ à,2015, p.128)

Contenu de formation :

- Savoirs essentiels/mathématiques (PFEQ, 2015, p.134 à 138) :
 - Nombres naturels :
 - Sens des opérations : multiplication (addition répétée, produit cartésien, etc.);
 - Approximation du résultat d'une opération : addition, soustraction, multiplication, division;
 - Calcul mental, processus personnels : addition, soustraction, multiplication, division Calcul écrit;
 - processus conventionnels : additionner et soustraire deux nombres à 4 chiffres.
- Repères culturels/mathématiques (PFEQ, 2015, p.139) :
 - Nombres écrits en chiffres;
 - Les symboles: +, -.

Domaines généraux de formation (PFEQ, 2015, p. 48) :

- Média

Compétence(s) transversale(s) ou générale(s) (PFEQ, 2015, p.22-26-38)

- Organiser son travail

Composantes :

- *Analyser la tâche à accomplir*
- *S'engager et accomplir la tâche*
- *Analyser la démarche*

La durée totale de l'activité sera d'environ minutes (1 h 10 minutes).

Source d'inspiration/références :

- Jeux d'évasion en ligne

Déroulement global de la situation d'enseignement-apprentissage

Selon les trois phases du processus d'apprentissage

①Préparation - 20 minutes

Présentation de la situation de départ (amorce)

Avant de débuter l'activité, les élèves pourront remarquer qu'il y a un coffre à l'avant. Ce coffre ne s'ouvrira qu'à la quatrième période lors de l'explication de l'activité.

Dans ce coffre on pourra y trouver un message dans lequel il sera écrit :

Bienvenue dans mon monde, oui le mien, celui de Mme Laurie. Dans mon monde, tu y découvriras différentes énigmes, tout comme un défi évasion, en as-tu déjà fait un?

Ce qui est intéressant c'est que ce défi t'amènera à avoir la réponse à la fameuse question que tu me poses depuis trois semaines : Quel âge ai-je?

Avant de débuter, je dois t'expliquer quelques renseignements, alors sois attentif!

Lors de la quatrième période, une clé sera cachée dans le but que les élèves la trouvent.

Lors de la découverte de cette clé, l'enseignante pourra amorcer l'activité en expliquant les consignes nécessaires pour la réalisation de l'activité.

Ensemble, lors des explications, les élèves seront amenés à participer lors d'une démonstration de l'activité.

Lien vers les consignes présentées en classe :

<https://docs.google.com/presentation/d/1aHsJTDrtZswOhu8POS5RqEJpm1Vy3UMWV5PYZMBTcZA/edit?usp=sharing>

Matériel :

- 23 IPads;
- Une feuille (Cahier quadrillé) par élève;
- Un crayon par élève;
- Des clés;
- Une fiche aide-mémoire.

②Réalisation - 50 minutes

Déroulement de l'activité d'apprentissage

Description de l'activité et consignes

L'activité est un jeu d'évasion. Les élèves auront à parcourir dans un monde imaginaire dans le but de mettre en pratique les différentes notions mathématiques vues au préalable. Cette activité permet de valider et consolider ces apprentissages. Les élèves seront donc confrontés à des mises en situation et à des résolutions de problème afin d'évaluer leurs compétences.

Pour ce faire, les élèves décideront quelles quêtes, parmi les trois, voudront-ils commencer. Dans chacune des quêtes, il y a des énigmes qui s'interrelient. Une énigme permet de répondre à une autre énigme qui est dans cette même quête. Lorsque toutes les énigmes seront répondues, dans une même quête, alors l'élève recevra une clé. Cette clé lui permettra de connaître la réponse à la question de départ : Quel est mon âge ?

Lorsque l'élève a réussi à cumuler au moins deux clés, il peut donc effectuer un calcul lui permettant ainsi de répondre à la question sur l'âge de l'enseignante.

Si l'élève a cumulé deux clés, il y a donc une autre quête lui permettant ainsi de connaître la date de fête de l'enseignante. Cette quête est plus complexe et plus longue. C'est pour cette raison qu'elle est une extension au jeu d'évasion.

Ce type d'activité se fait normalement de façon autonome avec une auto-correction. Cela dit, elle n'offre pas de rétroaction, d'où l'importance de la circulation en classe pour l'enseignante.

Les consignes :

Lors de l'explication de l'activité, l'enseignante prendra le temps d'expliquer chacun des éléments qui se retrouvera dans le jeu d'évasion. Elle expliquera l'utilité des boutons et elle expliquera la façon dont les énigmes fonctionnent.

Les élèves seront invités à participer lors d'une démonstration dans le but de mettre en pratique ce qui a été expliqué au préalable.

Pour faire cette activité, les élèves devront travailler de façon individuelle. Ils pourront ainsi demander l'aide à l'enseignante si nécessaire.

Puisque l'activité se fait avec des iPads, l'enseignante rappellera l'importance de faire attention au matériel qui est prêté. Elle mettra l'accent sur les différentes façons de bien utiliser l'iPad.

À la suite des explications, l'enseignante distribuera le matériel nécessaire pour la réalisation de l'activité.

Rôle de l'enseignant(e) :

- Durant l'activité, l'enseignante agira à titre de guide et de médiateur en posant des questions aux élèves. Elle pourra les diriger vers leurs connaissances antérieures. Elle pourra circuler dans la classe et poser des questions aux élèves sur ce qu'ils font et sur leurs choix de démarches.
- Lorsque l'enseignante va donner ses consignes, elle fera un modelage sur la façon de parcourir dans le monde enchanté. Elle montrera aux élèves comment le jeu fonctionne et elle fera participer les élèves en présentant un exemple d'énigmes.
- L'enseignante distribuera le matériel nécessaire aux élèves. Elle leur distribuera les clés, l'aide-mémoire ainsi que les iPads. L'enseignante ramassera aussi les cahiers des élèves à la fin de l'activité pour pouvoir évaluer de façon formative.
- Pendant toute la durée de l'activité, l'enseignante pourra circuler en classe et donner des rétroactions sur le travail des élèves. Elle pourra les féliciter pour leur beau travail en plus de leur donner des commentaires constructifs sur leurs démarches de résolutions-problèmes.
- L'enseignante sera aussi responsable du temps. Elle devra donc vérifier régulièrement et faire un rappel aussi auprès des élèves.

Rôle de l'élève :

- L'élève doit être à l'écoute lors de l'explication des consignes. Il devra écouter l'enseignante en plus des autres élèves de la classe lorsqu'ils auront le droit de parole.

- L'élève devra intervenir lorsque l'enseignante posera des questions en levant la main. Il devra donc participer activement aux discussions de groupe lors des moments attitrés à cet effet. Aussi, il devra être capable de mettre dans ses mots ce qu'il a compris du travail qu'il a à faire. Enfin, à la fin de la période, il devra être capable de donner son opinion sur ce qu'il a appris, sur ce qu'il a plus aimé et sur ce qu'il a trouvé plus difficile de l'activité.
- L'élève devra respecter les règles de classe habituelles (lever la main avant de parler, travailler en silence, etc.).

Évaluation (dans l'action) :

- L'enseignante circulera en classe pour observer les élèves lors de leur période de travail. Celle-ci pourra noter ou simplement vérifier le travail des élèves et voir s'ils sont dans la bonne voie.

Évaluation (après la réalisation de l'activité) :

- Dans ce contexte-ci, l'évaluation est formative. Les traces des démarches seront récoltées dans le but d'avoir un suivi des élèves. Considérant que ce sont des notions qui ont été au préalable, l'enseignante pourra donc vérifier si les notions sont acquises ou non.

Il n'y aura donc pas d'évaluation sommative pour cette SAE.

Démarche de gestion de classe :

- Rappeler aux élèves qu'ils doivent lever la main s'ils ont des questions ou veulent répondre à une question et être assis correctement en position d'écoute devant la classe.
- L'enseignante peut aussi expliquer aux élèves que l'activité sera plus amusante et intéressante si tout le monde participe lorsqu'elle pose des questions. Même s'ils ne sont pas certains de leurs réponses, ils peuvent essayer de trouver la réponse.
- Durant l'enseignement explicite des consignes, s'assurer d'avoir les yeux de tous les élèves en direction de l'enseignante et que ceux-ci soient tournés vers l'avant de la classe.

- Si les élèves ont de la difficulté durant l'activité, ils pourront lever la main pour demander de l'aide à l'enseignante. Au besoin, l'enseignante pourra faire un retour en grand groupe pour revenir sur une quête si les élèves ont trop de questions.

Voici quelques stratégies de gestion de classe qui pourraient être utilisées :

- Avertir l'élève qui parle sans lever la main et choisir un ami qui respecte bien la règle.
- Nommer le nom des élèves qui ne sont pas concentrés pour qu'ils soient plus attentifs et faire un regard discrètement à l'élève qui parle pour qu'il se sente interpellé.

Interrompre l'activité si les élèves n'écoulent pas.

Démarche de différenciation :

- Durant l'activité, les élèves auront un support visuel dans le but de rappeler les différentes consignes. Aussi, les énigmes sont créées sous forme de niveau de difficulté puisque plusieurs élèves dans cette classe ont des troubles d'apprentissage. L'activité est donc accessible pour tous de façon autonome.
- Entre les explications et l'activité, il y aura une pause active dans le but de permettre aux élèves plus actifs de se dégourdir. Le temps d'attention est limité chez les jeunes enfants, il est donc important de faire des pauses actives.

Bibliographie

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2009). *Programme de formation de formation de l'école québécoise : Progression des apprentissages au primaire, mathématique*. Québec, Canada : Gouvernement du Québec.

Ministère de l'Éducation du Québec. (2015). *Programme de formation de l'école québécoise : Éducation préscolaire et enseignement primaire*. Québec, Canada : Gouvernement du Québec.