

PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINES : MATHÉMATIQUES - LECTURE

Titre : Une mission extrême

Cycle : Fin 1^{er} cycle

Situation de départ

Qu'est-ce qu'une mission extrême ? En as-tu déjà vu à la télévision ? Je te lance un défi, participer à la réalisation d'une mission extrême !

Apprentissages prévus (Savoirs essentiels, contenu de formation)

Mathématiques :

- sens et écriture des nombres naturels inférieurs à 1000
- longueur : estimation et mesurage
- construction de solides

Lecture :

- utiliser le contenu du texte pour réaliser une tâche
- utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de lecture

Rétroaction

- Tout au long de la tâche lorsqu'un élève rencontre un obstacle.
- Lors de la période de jeu avec les élèves de 5^e année.

Intentions

éducatives -DGF

- Orientation et entrepreneuriat

pédagogiques -CD et CT

CD

- lire des textes variés
- résoudre une situation problème mathématique
- raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques
- communiquer à l'aide du langage mathématique

CT

- résoudre des problèmes
- mettre en œuvre sa pensée créatrice
- se donner des méthodes de travail efficaces

Critères d'évaluation

Lecture :

- 1- Extraction des éléments importants du texte
- 2- Réalisation appropriée de la tâche liée à l'intention de lecture

Mathématiques :

- 1- Production d'une solution correcte
- 2- Choix et application adéquate des concepts et processus
- 3- Interprétation correcte d'un message mathématique

Productions attendues

Réalisation du jeu de serpents-échelles géant.

Moyens et outils d'évaluation

- Points de couleur sur la copie de l'élève démontrant le degré de difficulté tout au long de la tâche
- Évaluation par les pairs (élèves de 5^e année)
- Période de jeu avec le jeu réalisé par chacun

Ressources matérielles et humaines

- 1 jeu de serpents-échelles géant
- 6 jeux de table de serpents-échelles
- grand carton « bristol » (1 par élève)
- matériel d'arts
- élèves de 5^e année

Particularités des élèves

Intérêt des élèves pour le jeu.

Connaissances antérieures

- Connaître le fonctionnement d'un jeu « serpents-échelles »
- Utilisation d'une règle en centimètres
- Connaissances de diverses représentations des nombres naturels
- Construction d'un cube