

Études sociales M – 3

Guide de mise en œuvre – Immersion française –

Version provisoire
2005

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]

Études sociales M – 3

**Guide de mise en œuvre
– Immersion française –**

Version provisoire

2005

Remarque.– Dans cette publication, les termes de genre masculin utilisés pour désigner des personnes englobent à la fois les femmes et les hommes. Ils sont utilisés uniquement dans le but d’alléger le texte et ne visent aucune discrimination.

Plusieurs sites Web sont présentés dans ce guide. Ils le sont à titre de suggestion de sources potentielles d’idées en matière d’enseignement et d’apprentissage. La responsabilité d’évaluer ces sites revient à l’usager.

Pour obtenir de plus amples renseignements, communiquer avec :

Direction de l’éducation française
Alberta Education
Édifice 44 Capital Boulevard
10044, 108^e Rue
Edmonton (Alberta) T5J 5E6
Tél. : (780) 427-2940 à Edmonton ou
Sans frais en Alberta en composant le 310-0000
Télec. : (780) 422-1947
Courriel : DEF@edc.gov.ab.ca

Ce document est destiné aux personnes suivantes :

Élèves	
Enseignants	✓
Personnel administratif	✓
Conseillers	
Parents	
Grand public	

Merci aux compagnies, personnes et organismes suivants pour les permissions accordées pour l’utilisation de leurs œuvres (créations) originales dans cette unité : Clipart.com, etc.

Copyright © 2005, la Couronne du chef de la province d’Alberta, représentée par le ministre d’Alberta Education, Alberta Education, Édifice 44 Capital Boulevard, 10044, 108^e Rue, Edmonton (Alberta) T5J 5E6. Tous droits réservés. En vente par l’entremise du Learning Resources Centre, 12360, 142^e Rue, Edmonton (Alberta) T5L 4X9, téléphone : (780) 427-2767, télécopieur : (780) 422-9750, site Web : < <http://www.lrc.education.gov.ab.ca> >

Tout a été mis en œuvre pour assurer la mention des sources originales et le respect de la loi sur le droit d’auteur. Nous prions toute personne qui relève un écart à ces principes de bien vouloir en informer la Direction de l’éducation française, Alberta Education.

Le détenteur des droits d’auteur autorise toute personne à reproduire ce document, ou certains extraits, à des fins éducatives et sans but lucratif. La permission de traduire le matériel appartenant à une tierce partie devra être obtenue directement du détenteur des droits d’auteur de cette tierce partie.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	v
PLANIFICATION ET PÉDAGOGIE.....	1
Catégorisation et organisation chronologique des approches pédagogiques.....	3
Planification selon l'enseignement stratégique.....	4
Suscite l'intérêt de l'apprentissage du RAS.....	5
Exploration des caractéristiques du résultat d'apprentissage (RAS).....	6
OUTILS SUGGÉRÉS.....	7
Compétences et processus	9
Description des outils suggérés	14
Description plus détaillée des activités.....	18
Grille d'évaluation pour un projet écrit ou oral	23
MATERNELLE – VIVRE ENSEMBLE.....	25
Programme d'études	29
Séquences pédagogiques et activités	35
PREMIÈRE ANNÉE – CITOYENNETÉ : RELATIONS ET APPARTENANCES.....	101
Programme d'études	105
Séquences pédagogiques et activités	113
DEUXIÈME ANNÉE – DES COMMUNAUTÉS CANADIENNES.....	201
Programme d'études	205
Séquences pédagogiques et activités	213
TROISIÈME ANNÉE – BRANCHÉ SUR LE MONDE.....	261
Programme d'études	265
Séquences pédagogiques et activités	273

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]

AVANT-PROPOS

Ce guide de mise en œuvre propose un modèle de planification fondé sur une série d'exemples d'activités conçues selon l'approche de l'enseignement stratégique. L'enseignant est invité à y insérer ses propres activités selon son expérience et les besoins de ses élèves.

L'enseignement stratégique est favorisé comme démarche parce qu'il permet à l'enseignant :

- de **motiver** les élèves en les convaincant que la tâche est importante et qu'ils sont en mesure de la réussir;
- d'explorer avec les élèves leurs **connaissances** et leurs expériences **antérieures afin qu'ils se rendent compte eux-mêmes de leurs forces, faiblesses et connaissances antérieures**;
- d'utiliser des **exemples** et des **contre-exemples** pour guider les élèves à déduire eux-mêmes les caractéristiques de la tâche visée;
- de travailler de façon **métacognitive** avec des outils et des stratégies qui leur seront utiles;
- de développer un outil **d'évaluation** avec les élèves;
- d'utiliser une variété de niveaux **d'autonomie** : modelages, pratiques guidées, pratiques collaboratives et pratiques autonomes.

En situation idéale, l'enseignant passe d'une étape à l'autre en choisissant, au fur et à mesure, les activités et le questionnement qui répondent le mieux aux besoins et au progrès de son groupe d'élèves.

Seul l'enseignant peut déterminer ce qui encourage **les élèves à se questionner et à s'autoévaluer pour qu'ils s'approprient leur propre apprentissage**.

Les activités qui suivent dans le cadre des unités ne sont donc proposées qu'à titre d'exemples pour faciliter la réflexion de l'enseignant.

<p>Le programme d'études des Technologies de l'information et de la communication (TIC) d'Alberta Education doit être intégré dans les programmes d'études de toutes les matières de base. Des résultats d'apprentissage sélectionnés des TIC seront suggérés dans ce programme d'études et indiqués par le symbole suivant : ➤.</p>
--

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]

Planification et pédagogie

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]

PLANIFICATION ET PÉDAGOGIE

Catégorisation et organisation chronologique des approches pédagogiques

Préparation

Motivation à l'apprentissage

- Convaincre l'élève de l'**importance** du savoir et de sa **capacité à effectuer** cet apprentissage.
- **Responsabiliser** les élèves par rapport à leur apprentissage.
- Présenter le **savoir** ciblé, et non seulement le projet, de façon explicite dès le début.

Activation des connaissances antérieures

- Activer les **connaissances antérieures de l'élève**.
- Faire un premier essai afin de procéder à une évaluation **diagnostique**.
- Noter des **connaissances erronées et réfractaires du groupe**.

Exploration métacognitive des composantes de la tâche (vocabulaire, grammaire, stratégies de travail)

- Prendre conscience des **composantes** du projet.
- Travailler les **stratégies** selon une approche **métacognitive**.
- Travailler le **vocabulaire** et la **grammaire** selon une approche **métacognitive**.
- À partir d'exemples et de contre-exemples, se créer un **schéma de la tâche**.
- À partir d'exemples et de contre-exemples, identifier les **critères d'évaluation**.

Réalisation

Réalisation de la tâche

- Faire un **enseignement explicite** à partir d'un modèle **structuré**.
- **Modelage** de la part de l'**enseignant**. **Modelage** de ses réflexions qui font une autoévaluation formative à partir des critères négociés.
- Pratique **guidée** d'une autoévaluation formative avec un élève devant la classe, ou encore avec l'ensemble de la classe.
- Pratique **collaborative**, apprentissages des pairs. Faciliter un **échange d'idées** sur des **stratégies** individuelles.
- **Pratique autonome** – peut être formative et/ou sommative. Promouvoir chez l'élève la capacité d'examiner ses propres **stratégies** et de pouvoir les **adapter** au contexte.

Intégration

Intégration de la tâche

Transfert des connaissances à d'autres domaines.

Planification selon l'enseignement stratégique

PRÉPARATION	
Motivation à l'apprentissage	Trouver une question captivante ou inattendue, un exemple parallèle, un objet intéressant, un récit, etc.
Activer les connaissances antérieures	Prévoir les connaissances antérieures à activer.
Exploration métacognitive des composantes de la tâche	Créer, avec les élèves, les outils qui leur permettront de travailler la métacognition des diverses composantes et habiletés nécessaires au projet et à l'apprentissage ciblé.
RÉALISATION	
Modelage	L'enseignant verbalise toutes les stratégies dont il se sert pour accomplir la tâche. Il fait aussi une autoévaluation en verbalisant toutes les étapes de sa réflexion.
Pratique guidée	L'enseignant peut choisir un élève qui viendra modeler devant le groupe une partie de la tâche. L'enseignant guide l'élève afin d'assurer sa réussite devant les autres. OU L'enseignant peut travailler avec tout le groupe.
Pratique collaborative	Un travail en petits groupes à partir d'une des stratégies de travail de collaboration : rôles, casse-tête des experts, etc.
Pratique autonome	L'élève peut, selon la tâche ou une partie de la tâche, faire plus d'une pratique autonome en faisant des autoévaluations formatives. L'élève peut choisir parmi ses travaux pour remettre sa meilleure copie pour une évaluation sommative.
INTÉGRATION	
Transfert de l'apprentissage	Un véritable transfert se fait lorsque l'élève est en mesure d'adapter ses stratégies à de nouvelles situations et sait appliquer les concepts acquis à de nouvelles situations, sans que l'enseignant le lui propose.

Susciter l'intérêt de l'apprentissage du RAS

RAS :

Questions d'enquête :

- a) *Quelles sont les origines de ceux que nous côtoyons à l'école, dans nos groupes ou dans nos communautés?*
- b) *Comment pouvons-nous exprimer de l'intérêt, de la sensibilité envers la diversité culturelle, linguistique et physique à l'école, dans la communauté ou dans un groupe?*

PRÉPARATION			
Motivation à l'apprentissage du RAS	Trouver une question captivante ou inattendue, un exemple parallèle, un objet intéressant, un récit , etc. Exemple : L'enseignant présente un collègue comme s'il était son meilleur ami et le décrit avec beaucoup de panache. Présenter une activité qui permettra à l'élève de prendre conscience de ce qu'il sait déjà.		
Activation des connaissances antérieures	Prévoir les connaissances antérieures à activer. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • Voir quels élèves se connaissaient avant d'arriver en maternelle. • Discuter avec les élèves de l'importance d'une bonne écoute lorsqu'on parle avec d'autres personnes. Faire une mise en commun de ce qu'ils entendent par une bonne écoute (faire face à la personne qui parle, regarder la personne dans les yeux, répéter ce que la personne a dit pour prouver qu'on a écouté). 		
Exploration des caractéristiques du RAS	Activités pour travailler les questions : <ul style="list-style-type: none"> • Capsule de temps (a, b) • Je suis unique (a, b, c, d) 		
RÉALISATION			
Activité	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> Utiliser les étapes suivantes pour assurer la maîtrise des compétences et processus clés : <ol style="list-style-type: none"> 1. un modelage 2. une pratique guidée 3. une pratique collaborative 4. une pratique autonome </td> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> Exemple d'activité : Ajouter un jeu tel que « Dans ma classe, mon ami est... » dans la routine de la semaine. Contexte : On vise à mieux connaître, apprécier et découvrir ce qui est intéressant dans la communauté de la classe. Démarche : En jouant « Dans ma classe, mon ami est... » les élèves se posent des questions pour présenter les talents et les intérêts des autres au lieu de se présenter eux-mêmes. L'enseignant propose un modèle de phrases que les élèves répètent afin de présenter une variété d'aspects de leurs amis, tels que le nom, l'âge, la couleur préférée, le jeu préféré. Les questions augmentent en difficulté au fur et à mesure que l'année avance. L'enseignant s'assurera de poser des questions au sujet de la culture, de la langue parlée à la maison, etc. </td> </tr> </table>	Utiliser les étapes suivantes pour assurer la maîtrise des compétences et processus clés : <ol style="list-style-type: none"> 1. un modelage 2. une pratique guidée 3. une pratique collaborative 4. une pratique autonome 	Exemple d'activité : Ajouter un jeu tel que « Dans ma classe, mon ami est... » dans la routine de la semaine. Contexte : On vise à mieux connaître, apprécier et découvrir ce qui est intéressant dans la communauté de la classe. Démarche : En jouant « Dans ma classe, mon ami est... » les élèves se posent des questions pour présenter les talents et les intérêts des autres au lieu de se présenter eux-mêmes. L'enseignant propose un modèle de phrases que les élèves répètent afin de présenter une variété d'aspects de leurs amis, tels que le nom, l'âge, la couleur préférée, le jeu préféré. Les questions augmentent en difficulté au fur et à mesure que l'année avance. L'enseignant s'assurera de poser des questions au sujet de la culture, de la langue parlée à la maison, etc.
Utiliser les étapes suivantes pour assurer la maîtrise des compétences et processus clés : <ol style="list-style-type: none"> 1. un modelage 2. une pratique guidée 3. une pratique collaborative 4. une pratique autonome 	Exemple d'activité : Ajouter un jeu tel que « Dans ma classe, mon ami est... » dans la routine de la semaine. Contexte : On vise à mieux connaître, apprécier et découvrir ce qui est intéressant dans la communauté de la classe. Démarche : En jouant « Dans ma classe, mon ami est... » les élèves se posent des questions pour présenter les talents et les intérêts des autres au lieu de se présenter eux-mêmes. L'enseignant propose un modèle de phrases que les élèves répètent afin de présenter une variété d'aspects de leurs amis, tels que le nom, l'âge, la couleur préférée, le jeu préféré. Les questions augmentent en difficulté au fur et à mesure que l'année avance. L'enseignant s'assurera de poser des questions au sujet de la culture, de la langue parlée à la maison, etc.		
INTÉGRATION			
Transfert des connaissances	Situations proposées : <ul style="list-style-type: none"> • Prévoir une intégration des concepts appris dans des matières telles que la religion, les sciences, la santé, les arts plastiques, etc. • Faire une autre évaluation sommative qui se base sur le même outil d'évaluation. 		

Remarque. – Ces activités sont données à titre d'exemples seulement et visent à stimuler la créativité de l'enseignant dans l'élaboration de ses propres activités.

Exploration des caractéristiques du résultat d'apprentissage (RAS)

La démarche exemple et contre-exemple

Cette démarche en est une de découverte qui part de l'observation.

L'enseignant cible un concept. Il en discute avec les élèves.

Ils observent et comparent les deux exemples et font ressortir les différences afin de pouvoir éventuellement définir les caractéristiques du bon exemple.

1. Cibler le concept

« Nous allons apprendre ensemble comment bien écouter. »

2. Créer un exemple et un contre-exemple

« Qui peut venir devant la classe me montrer un contre-exemple, et qui veut venir me montrer un bon exemple? » *ou* « Regardons bien deux marionnettes qui font la même chose. »

3. Observer et comparer les deux exemples

« Regardons les deux élèves devant la classe. Qu'est-ce qui est différent dans ce qu'ils font? »

(Les élèves font ressortir les comportements négatifs de l'élève qui modèle le contre-exemple : il gigote, ne regarde pas celui qui parle, dérange les autres, etc.)

« Excellent! Est-ce que deux autres élèves veulent venir? »

« Bravo! Faisons ensemble une liste de ce qu'on a vu de différent. »

(La classe peut choisir des symboles ou utiliser des mots écrits à leur niveau.)

4. Définir les critères d'un bon exemple (à partir du vocabulaire utilisé dans la liste des différences).

« Maintenant, pouvons-nous décrire les critères qui vont nous aider à juger ce qu'est un bon exemple? »

Outils suggérés

**Les outils pédagogiques présentés dans
cette section peuvent être utilisés
dans divers contextes d'apprentissage.**

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]

Compétences et processus

Maternelle	Première année
►DIMENSIONS COGNITIVES	
C.1 développer des compétences qui favorisent la pensée critique et la pensée créatrice : L'élève pourra :	
M.C.1 <ul style="list-style-type: none"> prendre en considération les idées et l'information provenant de plus d'une source; comparer l'information. 	1.C.1 <ul style="list-style-type: none"> examiner les idées et l'information provenant de différents points de vue; choisir et justifier un plan d'action; ➤ comparer l'information provenant de sources électroniques de types semblables.
C.2 développer des compétences relatives à la démarche historique :	
M.C.2 <ul style="list-style-type: none"> reconnaître que certaines activités ou certains événements se produisent à des moments précis de la journée ou de l'année; savoir distinguer si des activités ou des événements se produisent dans le présent ou dans le passé. 	1.C.2 <ul style="list-style-type: none"> savoir distinguer si certaines activités ou certains événements se produisent sur une base saisonnière; faire la différence entre ce qui s'est passé il y a longtemps et ce qui s'est passé récemment.
C.3 développer des compétences d'ordre géographique :	
M.C.3 <ul style="list-style-type: none"> reconnaître des lieux familiers ou des points de repère dans son milieu; poser des questions d'ordre géographique telles que demander son chemin. 	1.C.3 <ul style="list-style-type: none"> utiliser une carte pour repérer des endroits précis dans son école et sa communauté; poser des questions d'ordre géographique telles que demander son chemin; comprendre que les globes terrestres et les cartes sont des représentations visuelles de la terre; dire où se trouve le Canada sur un globe terrestre ou sur une carte.
C.4 faire preuve de compétences en prise de décisions et en résolution de problèmes :	
M.C.4 <ul style="list-style-type: none"> offrir des idées ou des choix pour résoudre des problèmes. 	1.C.4 <ul style="list-style-type: none"> formuler des idées et des stratégies qui visent à la résolution de problèmes et à la prise de décisions; appliquer des idées et des stratégies qui visent à la résolution de problèmes et à la prise de décisions.
►LA PARTICIPATION SOCIALE EN TANT QUE PRATIQUE DE VIE EN DÉMOCRATIE	
C.5 démontrer des compétences de résolution de conflits, de coopération et de recherche de consensus :	
M.C.5 <ul style="list-style-type: none"> travailler et s'amuser en harmonie avec les autres pour créer un milieu sécuritaire et bienveillant; tenir compte des besoins d'autrui; démontrer une volonté de partager l'espace et les ressources. 	1.C.5 <ul style="list-style-type: none"> démontrer une volonté de partager l'espace et les ressources; tenir compte des besoins d'autrui; travailler et s'amuser en harmonie avec les autres pour créer un milieu sécuritaire et bienveillant.
C.6 choisir une participation sociale adaptée à son âge en tant que citoyen respectueux et responsable, telle que :	
M.C.6 <ul style="list-style-type: none"> aider dans la classe. 	1.C.6 <ul style="list-style-type: none"> faire preuve d'une ouverture à l'égard des attentes de la classe, de l'école et de la communauté.

Deuxième année	Troisième année
►DIMENSIONS COGNITIVES	
C.1 développer des compétences qui favorisent la pensée critique et la pensée créatrice : L'élève pourra :	
2.C.1 <ul style="list-style-type: none"> • distinguer entre un récit fictif et un compte rendu des faits dans le cadre de narrations canadiennes; ➤ comparer l'information provenant de sources électroniques de types semblables. 	3.C.1 <ul style="list-style-type: none"> • évaluer des idées, de l'information et des opinions sur différents points de vue d'individus à travers le monde; • trouver des idées et des stratégies créatrices à l'intérieur d'activités individuelles et de groupe; ➤ comparer l'information provenant de sources électroniques de types semblables.
C.2 développer des compétences relatives à la démarche historique :	
2.C.2 <ul style="list-style-type: none"> • appliquer correctement des termes liés à la mesure du temps, tels que passé, présent et avenir; • ordonner les événements, les faits et les idées. 	3.C.2 <ul style="list-style-type: none"> • appliquer correctement les termes liés à la mesure du temps, tels que passé, présent et avenir.
C.3 développer des compétences d'ordre géographique :	
2.C.3 <ul style="list-style-type: none"> • repérer les communautés étudiées sur une carte rudimentaire du Canada; • appliquer le concept de la localisation relative en posant des questions de nature géographique; • déterminer la distance entre deux points donnés sur une carte en utilisant des termes comme près, loin, ici et là-bas; • utiliser les points cardinaux pour repérer les communautés étudiées par rapport à sa propre communauté. 	3.C.3 <ul style="list-style-type: none"> • créer et utiliser des cartes simples pour repérer les communautés étudiées; • appliquer le concept de la localisation relative en posant des questions de nature géographique; • utiliser les points cardinaux et les directions intermédiaires pour repérer des lieux sur des cartes et des globes terrestres; • utiliser correctement les termes hémisphères, pôles, équateur.
C.4 faire preuve de compétences en prise de décisions et en résolution de problèmes :	
2.C.4 <ul style="list-style-type: none"> • appliquer des idées et des stratégies nouvelles pour contribuer à la résolution de problèmes et à la prise de décisions; • proposer des stratégies ou des choix pour résoudre des problèmes. 	3.C.4 <ul style="list-style-type: none"> • appliquer des idées et des stratégies nouvelles pour contribuer à la résolution de problèmes et à la prise de décisions; • appuyer ses choix et stratégies sur des faits et sur un raisonnement logique; • collaborer à l'élaboration de stratégies de résolution de problèmes; ➤ utiliser la technologie pour organiser et présenter des données dans le cadre d'une résolution de problèmes.
►LA PARTICIPATION SOCIALE EN TANT QUE PRATIQUE DE VIE EN DÉMOCRATIE	
C.5 démontrer des compétences de résolution de conflits, de coopération et de recherche de consensus :	
2.C.5 <ul style="list-style-type: none"> • aborder la diversité et les divergences de points de vue de manière constructive; • tenir compte des besoins et des idées des autres; • travailler et s'amuser de manière harmonieuse; ➤ partager l'information recueillie à partir de sources électroniques et les intégrer dans une tâche de groupe. 	3.C.5 <ul style="list-style-type: none"> • faire preuve d'un comportement coopératif afin d'assurer la participation de chaque membre du groupe; • tenir compte des besoins et des points de vue des autres; • travailler et s'amuser de manière harmonieuse; • faire preuve d'une volonté d'aborder la diversité et les divergences de points de vue de façon constructive; ➤ partager l'information recueillie à partir de sources électroniques et les intégrer dans une tâche de groupe.
C.6 choisir une participation sociale adaptée à son âge en tant que citoyen respectueux et responsable, telle que :	
2.C.6 <ul style="list-style-type: none"> • participer à des activités qui rehaussent leur sens d'appartenance à leur école et à leur communauté. 	3.C.6 <ul style="list-style-type: none"> • participer à des projets qui répondent à des besoins spécifiques de leur école ou de leur communauté.

Maternelle	Première année
►RECHERCHE POUR UNE ENQUÊTE RAISONNÉE	
C.7 appliquer une démarche de recherche :	
M.C.7 <ul style="list-style-type: none"> • poser des questions pour cerner un sujet; • comparer l'information recueillie (p. ex., des illustrations, des photographies, des vidéos, des objets, des indices auditifs). 	1.C.7 <ul style="list-style-type: none"> • comparer l'information trouvée; • formuler des questions pour cerner un sujet; ➤ naviguer à l'intérieur d'un document, d'un disque compact ou d'autres logiciels hypertextes; ➤ accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir de sources électroniques, lorsqu'elles sont offertes dans le cadre d'une enquête donnée; ➤ traiter l'information provenant de quelques sources et reformuler ce qu'il a découvert; ➤ tirer des conclusions à partir d'informations organisées; ➤ faire des prévisions (formuler des hypothèses) d'après l'information organisée.
►COMMUNICATION	
C.8 faire preuve de compétences qui favorisent la littératie orale et textuelle :	
M.C.8 <ul style="list-style-type: none"> • répondre de manière appropriée aux commentaires et aux questions, en utilisant un langage respectueux envers la diversité humaine; • écouter les autres pour comprendre leur point de vue. 	1.C.8 <ul style="list-style-type: none"> • réagir de manière appropriée, verbalement et par écrit, en utilisant un langage qui soit respectueux de la diversité humaine; • écouter les autres pour comprendre leur point de vue; ➤ créer des illustrations au moyen d'outils infographiques – programmes de dessin et de coloriage, par exemple, à des fins ou pour des publics particuliers.
C.9 développer des compétences médiatiques :	
M.C.9 <ul style="list-style-type: none"> • trouver les idées ou les points principaux d'une présentation multimédia. 	1.C.9 <ul style="list-style-type: none"> • savoir trouver les mots clés dans l'information trouvée.

Deuxième année	Troisième année
►RECHERCHE POUR UNE ENQUÊTE RAISONNÉE	
C.7 appliquer une démarche de recherche :	
<p>2.C.7</p> <ul style="list-style-type: none"> • participer à la formulation de questions de recherche; ➤ accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir de sources électroniques dans le cadre d'une enquête donnée; ➤ naviguer à l'intérieur d'un document, d'un disque compact ou d'autres logiciels hypertextes; ➤ traiter l'information provenant de quelques sources et reformuler ce qu'il a découvert; ➤ suivre un plan pour effectuer une enquête; ➤ formuler des questions nouvelles à mesure que la recherche progresse; ➤ organiser l'information tirée de plus d'une source; ➤ élaborer des questions qui reflètent ses propres besoins d'information; ➤ tirer des conclusions à partir d'informations organisées; ➤ faire des prédictions (formuler des hypothèses) d'après l'information organisée. 	<p>3.C.7</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguer des liens de cause à effet d'une série d'information donnée; • évaluer si l'information obtenue est pertinente à la problématique ou à l'enquête; ➤ traiter l'information venant de quelques sources et reformuler ce qu'il a découvert; ➤ naviguer à l'intérieur d'un document, d'un disque compact ou d'autres logiciels hypertextes; ➤ suivre un plan pour effectuer une enquête; ➤ formuler des questions nouvelles à mesure que la recherche progresse; ➤ organiser l'information tirée de plus d'une source; ➤ élaborer des questions qui reflètent ses propres besoins d'information; ➤ tirer des conclusions à partir d'informations organisées; ➤ faire des prédictions (formuler des hypothèses) d'après l'information organisée; ➤ accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir de sources électroniques dans le cadre d'une enquête donnée.
►COMMUNICATION	
C.8 faire preuve de compétences qui favorisent la littératie orale et textuelle :	
<p>2.C.8</p> <ul style="list-style-type: none"> • préparer et présenter l'information en utilisant un langage respectueux; • répondre de manière appropriée aux commentaires et aux questions en utilisant un langage respectueux; • interagir d'une manière socialement appropriée; ➤ créer des illustrations au moyen d'outils infographiques – programmes de dessin et de coloriage, par exemple, à des fins ou pour des publics particuliers; ➤ utiliser la technologie pour organiser et présenter des données dans le cadre d'une résolution de problèmes; ➤ utiliser la technologie pour soutenir et pour faire part de ses conclusions. 	<p>3.C.8</p> <ul style="list-style-type: none"> • préparer et présenter l'information, sous forme de rapports et de présentations orales, tout en tenant compte des besoins particuliers des publics cibles; • être réceptif aux points de vue des autres; • interagir d'une manière socialement appropriée; ➤ créer des illustrations au moyen d'outils infographiques – programmes de dessin et de coloriage, par exemple, à des fins ou pour des publics particuliers; ➤ utiliser la technologie pour organiser et présenter des données dans le cadre d'une résolution de problèmes.
C.9 développer des compétences médiatiques	
<ul style="list-style-type: none"> • dégager des mots clés à partir de l'information recueillie; • comparer le traitement de l'information au sujet d'une même problématique dans les médias suivants : journaux, télévision et photographies. 	<ul style="list-style-type: none"> • comparer le traitement de l'information au sujet d'une même problématique dans les médias suivants : journaux, télévision, photographies et Internet; • dégager les mots clés qui ressortent d'une source d'information recueillie dans une variété de médias.

Voici une liste d'activités et de définitions qui peuvent servir à :

- activer des connaissances antérieures avant l'activité;
- faire une évaluation formative pendant l'activité;
- faire une objectivation après l'activité;
- encourager l'échange d'idées pendant l'activité.

	Diagnostic de l'enseignant **	Évaluation formative ou Objectivation de l'élève***	Échange d'idées****
SVA (en français) Je Sais , Je Veux apprendre, j'ai Appris	X	X	X
Schéma organisateur (en groupes)	X	X	X
Remue-méninges (individuel)	X	X	X
Remue-méninges (en petits groupes)	X		X
Remue-méninges (la classe)	X		
*Pense-partenaire-partage		X	X
*Graffiti		X	X
*Carrousel d'échange d'idées		X	X
*Boule de neige		X	X
Journal personnel		X	X
Tour de table (Chacun s'exprime pendant 20 secondes sans commentaires des autres pour un total de trois minutes.)			X
Galerie d'idées (Afficher les feuilles de remue-méninges et circuler pour les voir.)		X	X
Travail à la chaîne (Chaque groupe note ses idées sur une feuille pendant deux minutes. Les groupes échangent leur feuille à des fins d'information.)		X	X
Prétest	X	X	X
Application d'éléments de motivation aux apprentissages	X	X	X
*Les quatre coins			X
*Représentation mentale : visuelle	X	X	X
*Casse-tête des experts			X

* Indique que l'activité est décrite à la page suivante.

** Sans jugement, ni commentaires, même si les connaissances exprimées sont erronées.

*** Ce qu'il sait déjà et ce qui lui reste à apprendre.

**** Les nouvelles connaissances s'activent dans le cerveau.

Description des outils suggérés

Quatre coins

1. Assigner une situation, un thème ou un aspect d'un sujet tel que les chansons connues, les héros de la télé, les animaux, les sports à chaque coin de la classe. Par exemple : 1^{er} coin : le hockey; 2^e coin : la boxe; 3^e coin : l'escalade; 4^e coin : la natation.
2. Poser une question pour trouver à quel coin l'élève s'identifie le mieux. Exemple : Quel sport te fait le plus penser à écrire une histoire? Quel sport te tente autant que regarder un film?
3. Les élèves choisissent un coin et s'y dirigent.
4. Les élèves se trouvent un partenaire avec qui ils discuteront de leur choix.
5. L'enseignant choisit au hasard deux ou trois élèves par coin qui feront une discussion devant la classe.

Carrousel d'échange d'idées

1. La moitié des élèves forme un cercle.
2. L'autre moitié des élèves vient former un deuxième cercle à l'intérieur du premier. Chaque élève fait face à un partenaire du premier cercle.
3. Lorsque l'enseignant pose une question, chaque élève échange sa réponse à la question proposée par l'enseignant avec son partenaire (ex. : échanger des opinions, utiliser un nouveau mot, inventer une fin à l'histoire, décrire une situation initiale intéressante, etc.).
4. Afin d'avoir plusieurs occasions d'échanger leurs réponses et de découvrir les idées des autres, l'enseignant fait tourner un des cercles pour que chaque élève se retrouve devant un nouveau partenaire.

Graffiti

1. Placer une feuille sur la table au milieu d'un petit groupe d'élèves.
2. L'enseignant pose une question.
3. Les élèves écrivent sur la feuille, tous en même temps, toutes les idées qui leur viennent à l'esprit.

Représentation mentale : visuelle

1. Les élèves, en groupes de deux, dessinent un symbole qui illustre, le plus précisément possible, les éléments d'un concept proposé par l'enseignant.
2. La représentation peut contenir des formes, des flèches, des mots, des symboles, des dessins, etc.

Représentation mentale : structurale

1. Les élèves, en groupes de deux, dessinent un symbole qui illustre le plus précisément possible les éléments d'un concept proposé par l'enseignant.
2. La représentation comporte des cure-dents ou des blocs géométriques placés d'une façon particulière que les élèves devront expliquer éventuellement à la classe.

Casse-tête des experts

1. La classe est divisée en groupes de quatre. Chaque groupe est identifié par une lettre : groupe A, groupe B, groupe C, etc.
2. Chaque membre d'un groupe a aussi un numéro, ce qui résulte en A1, A2, A3, A4, et B1, B2, B3, B4, et C1, C2, C3, C4, etc.
3. La tâche est divisée en quatre parties, telles que lecture de chapitres 1, 2, 3 et 4, recherche sur quatre aspects d'un sujet, etc.
4. Tous les numéros 1 se regroupent d'abord pour accomplir la première partie de la tâche, puis les numéros 2 se regroupent, et ainsi de suite.
5. Par la suite, les membres retournent à leurs groupes initiaux (les A ensemble, les B ensemble, etc.).
6. Finalement, on fait un partage de ce que chacun a appris dans son groupe d'« experts ».

Boule de neige

1. Chaque élève répond à la question posée par l'enseignant sur un bout de papier, puis froisse le papier pour en faire une boule.
2. La classe se lève, forme un cercle et, au moment indiqué par l'enseignant, tous se lancent les boules, visant les pieds de la personne en face d'eux.
3. Chacun ramasse une nouvelle boule et la relance. On recommence plusieurs fois.
4. Lorsque l'enseignant signale l'arrêt, il choisit trois ou quatre élèves pour lire le bout de papier qu'ils ont entre les mains.
5. Et on recommence. Il s'agit là d'un excellent échange d'idées anonymes.

SVA : Je Sais. Je Veux apprendre. J'ai Appris

Une autoévaluation individuelle à triple objectif.

1. Avant d'assister à une présentation, de commencer une recherche ou une lecture, l'élève prend conscience de
S : ses connaissances antérieures, ce que « je Sais »;
V : ce que je **V**eux apprendre;
2. À la fin du travail, l'élève fait une objectivation sur
A : ce que j'ai **A**ppris.
3. Ce travail peut être présenté de multiples façons, par exemple :
 - a) quelques notes ou mots écrits sous chacune des lettres, SVA, sur une feuille;
S...
V...
A...
 - b) un mélange de mots, dessins et symboles sur une feuille divisée en trois parties :

S	V	A

- c) quelques phrases dans un journal.
4. Le SVA peut être soumis à l'enseignant, partagé avec un autre élève ou fait de façon personnelle. Le premier but de cette activité est de faire réaliser à l'élève qu'il a des connaissances antérieures sur lesquelles il peut bâtir de nouveaux apprentissages.

PPP : **P**ense-**P**artenaire-**P**artage

1. L'intérêt du PPP est la rapidité avec laquelle on peut le jouer.
2. Puisqu'il s'agit d'une activité orale, il est possible de jouer à PPP sans aucune ressource et dans une variété de contextes.
3. L'enseignant pose une question.
 - a) **Pense** : L'enseignant alloue une période de temps prédéterminée et bien définie à une réflexion personnelle, ce qui permet à chaque élève de prendre conscience de ses propres idées.
 - b) **Partenaire** : Les élèves se tournent vers un partenaire pour échanger leurs idées.
 - c) **Partage** : L'enseignant choisit, au hasard, quelques personnes qui devront échanger leurs idées et celles de leur partenaire.

Carrousel d'échange d'idées

Un carrousel d'échange d'idées peut servir à de multiples fonctions :

Pour s'amuser

- Prédire la fin d'un récit.
- Émettre une hypothèse sur la définition d'un nouveau mot.
- Émettre une hypothèse sur l'orthographe d'un nouveau mot.

Pour apprécier les opinions des autres

- Faire un remue-méninges de solutions à une situation de conflit dans la classe.
- Faire un sondage sur une définition personnelle de « héros ».
- Échanger des idées sur des moments importants qui nous ont enrichis dans la vie.

Pour enrichir nos stratégies métacognitives

- Dresser une liste des mots qui causent souvent des problèmes d'orthographe. Faire une activité de Carrousel pour inventer des « trucs mnémotechniques ».
- Échanger sa stratégie préférée pour retenir les consignes.
- Identifier la stratégie de lecture que chacun trouve la plus utile.
- Échanger des idées sur sa stratégie préférée pour ne pas oublier quelque chose.

Intégration des matières

- Échanger des idées sur l'étape qui a le plus aidé l'élève à résoudre un problème de mathématiques.
- Échanger des idées sur le premier critère que chacun utilise pour choisir un bon livre à la bibliothèque.
- Trouver deux moyens que l'élève utilise pour trouver le sens d'un nouveau mot sans dictionnaire.

Pour faire une objectivation

- Échanger des idées sur le concept ou la stratégie que chacun a le plus apprécié dans une leçon.
- Échanger des idées sur le travail dont chacun est le plus fier.
- Échanger des idées sur l'élément que chacun veut le plus améliorer.

Cette activité peut servir à des fins multiples. Il serait bon de donner aux élèves l'habitude d'apprécier l'occasion d'enrichir leurs idées grâce aux idées des autres.

Description plus détaillée des activités

Boule de neige

1. L'enseignant pose une question.
2. Chaque élève écrit sa réponse sur un bout de papier et froisse le papier pour en faire une boule.
3. Les élèves se lèvent.
4. Ils forment un cercle.
5. Au moment indiqué par l'enseignant, chaque élève lance sa boule de neige en visant les pieds de la personne qui est en face de lui.
6. Chacun ramasse une nouvelle boule et la relance, et ainsi de suite.
7. Lorsque l'enseignant signale l'arrêt, il choisit trois ou quatre élèves qui liront le papier qu'ils ont entre les mains.
8. L'enseignant signale le moment où l'on recommence à lancer les boules.
9. Au bout de quelques moments, l'enseignant signale l'arrêt et choisit trois ou quatre nouvelles personnes pour lire le papier qu'ils ont entre les mains.
10. Et on recommence une dernière fois.

Cette activité est aussi un excellent échange d'idées anonymes.

Il n'est pas nécessaire de lire toutes les boules de neige.

Cette activité peut devenir une activité d'objectivation lorsque la question posée porte sur une réflexion personnelle de la part des élèves. Exemples :

- Qu'est-ce que j'ai appris de cette leçon?
- Quelle est la stratégie que je trouve la plus utile?
- Quelle partie de la leçon est-ce que je pourrais retravailler demain?

Remarque. – *À la suite du lancement des boules de neige, l'enseignant peut ramasser les boules pour les relire afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble des besoins des élèves.*

Former des groupes

Il existe plusieurs façons de former des groupes dans la salle de classe.

1. Donner des cartes de couleurs, des numéros ou des cartes à jouer et diviser les élèves selon les mêmes cartes reçues.
2. L'enseignant donne un rôle à chaque élève et ceux qui ont le même rôle se placent ensemble. Ces élèves deviennent experts dans l'activité ou la lecture. Les équipes se redivisent pour qu'il n'y ait qu'un rôle représenté dans chaque groupe. Les élèves de ce dernier groupe partagent leur expertise.
3. Pour faire une activité d'intégration avec le français, l'enseignant prépare et distribue des cartes avec des photos et d'autres cartes avec le son par lequel ce qui est dans la photo débute. Par exemple, s'il y a la photo d'un chien, il y a aussi sur une autre carte, le son « ch ». L'élève avec le chien et l'élève avec le son « ch » se retrouvent. Ils sont partenaires. On peut avoir d'autres mots qui commencent par ce même son si on veut placer plusieurs élèves dans l'équipe. Il y a autant de sons et de photos que l'enseignant veut de groupes.
4. On divise les élèves en groupes selon ces caractéristiques :
 - longueur des cheveux;
 - couleur des yeux;
 - taille des souliers;
 - couleur des vêtements;
 - nombre de frères et de sœurs;
 - façon d'attacher les souliers;
 - nombre de boutons sur les vêtements;
 - animaux domestiques;
 - taille;
 - animal, couleur, ou mets favori;
 - vêtements;
 - etc.

Les habiletés nécessaires à la coopération :

- Procéder à tour de rôle;
- Partager;
- Aider;
- Écouter activement;
- Regarder dans les yeux;
- Exprimer poliment son désaccord;
- Encourager;
- Négocier;
- Féliciter;
- Approuver d'un signe de tête ou d'un sourire;
- Inviter;
- Appeler les gens par leur nom.

Le tour de rôle

1. Faire un tableau.

Qu'est-ce que je fais?	Qu'est-ce que je dis?
J'attends en ligne. Je reste calme. Je n'interromps pas. J'attends que l'autre finisse.	C'est à ton tour. À qui le tour? As-tu fini? Je te laisse finir. Je vais attendre.

2. Utiliser des contre-exemples.
3. Modeler le bon comportement.

Les groupes coopératifs : les rôles

Choisir parmi les exemples qui suivent les rôles appropriés aux activités que les élèves feront en groupes. Tous ces rôles ne seront pas joués en même temps pour accomplir une seule activité.

Au début, afin de présenter comment fonctionne une équipe, l'enseignant doit négocier ou découvrir avec les élèves ce qui est désirable dans un travail de groupe. Chaque membre du groupe :

- est responsable d'un rôle spécifique;
- reste avec son groupe en tout temps;
- participe;
- échange ses idées;
- écoute les idées des autres;
- est poli;
- encourage les autres;
- etc.

Il est préférable que l'enseignant explique chaque rôle que les élèves auront à jouer. Au début, l'enseignant s'assure que les élèves s'exercent tous à être, par exemple, l'animateur des discussions, ensuite, comment être un bon chronométrateur lors d'une activité, etc. En maternelle, il est préférable de ne pas s'attendre à donner plusieurs rôles compliqués.

Il est également important de mentionner que les rôles peuvent être joués autant par des filles que par des garçons. Ce serait une bonne idée de présenter aux élèves l'équivalent féminin des rôles.

Les rôles

<p>L'animateur</p>  <p>Je m'assure que chaque membre participe.</p>	<p>Le moniteur de langue</p>  <p>J'encourage les membres à participer à la discussion en français.</p>	<p>Le secrétaire</p>  <p>J'écris correctement les informations.</p>	<p>Le porte-parole</p>  <p>J'exprime clairement les idées du groupe.</p>
<p>Le responsable du matériel</p>  <p>Je gère le matériel avec soin.</p>	<p>Le chronométréur</p>  <p>Je surveille le temps qui reste.</p>	<p>Le dessinateur</p>  <p>Je dessine les images avec précision.</p>	<p>Le colleur</p>  <p>Je colle au bon endroit.</p>
<p>Le découpeur</p>  <p>Je découpe avec soin.</p>	<p>L'observateur ou l'espion</p>  <p>Je vérifie que mes co-équipiers font ce qui est demandé.</p>	<p>Le motivateur</p>  <p>J'utilise des gestes et des mots d'encouragement.</p>	<p>Le mesureur</p>  <p>Je mesure avec précision.</p>
<p>Le gardien</p>  <p>Je vois à ce que mon équipe travaille dans le calme.</p>	<p>Le lecteur</p>  <p>Je lis afin qu'on me comprenne.</p>	<p>Le rédacteur</p>  <p>Je dis ou j'écris, à ma façon, ce qui est important.</p>	<p>Le compteur</p>  <p>Je compte les choses nécessaires pour l'équipe.</p>

Questions de réflexion

Questions pour aider à la réflexion à la suite d'un travail en équipe :

- Qu'est-ce qui vous a aidé à bien travailler ensemble?
- Comment avez-vous fait pour vous assurer que chaque membre de l'équipe ait son tour?
- Est-ce agréable de travailler chacun son tour?
- Est-ce que c'est difficile de trouver une idée quand c'est ton tour?
- As-tu aimé avoir dans ton groupe quelqu'un qui pouvait te donner des idées?
- Comment te sens-tu lorsqu'on te propose des solutions?
- Sais-tu quel matériel utiliser pour accomplir ta tâche?
- Qui croit avoir réussi?
- Qu'as-tu fait quand quelqu'un de ton équipe ne réussissait pas?
- Qui veut remercier un élève qui l'a aidé? Arrêtons-nous un moment pour remercier tous les membres de notre équipe.
- Qu'est-ce que tu aimes quand tu es dans cette situation?
- Qu'est-ce qui peut nous empêcher de nous exprimer?
- Est-ce difficile de structurer tes idées?
- Comment peux-tu arriver à le faire?
- Si un ami ou une amie ne s'exprime pas, que peux-tu faire?
- Si tu ne t'exprimes pas, quelle habileté peux-tu pratiquer dans ton groupe?
- Est-ce important d'écouter? D'encourager les autres? D'utiliser un vocabulaire approprié? Pourquoi?
- As-tu eu de la difficulté à travailler jusqu'à la fin? Pourquoi?
- Es-tu resté dans ton équipe?
- Qu'est-ce qui arrive si quelqu'un quitte son équipe durant l'activité?
- Si tu n'as pas participé, dis-nous pourquoi.
- Pourquoi est-ce important que tout le monde participe?
- As-tu rencontré des difficultés dans ton groupe?
- As-tu demandé de l'aide quand tu en as eu besoin?
- Est-ce bien de toujours demander de l'aide? Pourquoi?
- As-tu eu des difficultés à remplir ton rôle? Si oui, lesquelles?
- Quel rôle était le plus facile à jouer? Le plus difficile à jouer? Le plus utile? Le moins utile? Pourquoi?
- As-tu pu faire cette activité ou tout ce travail seul?
- Quels sont les avantages de travailler en équipe? Les désavantages?
- Que feras-tu de différent la prochaine fois? Pourquoi?
- Que fallait-il faire pour bien fonctionner dans cette activité?
- De quoi es-tu le plus fier dans ton groupe?
- Qu'est-ce que tu as trouvé le plus intéressant dans ta démarche?
- Qu'est-ce que tu as trouvé le plus difficile dans ta démarche?

Grille d'évaluation pour un projet écrit ou oral

Lors de l'évaluation, l'enseignant choisira dans la liste de critères et dans l'évaluation des niveaux de rendement pour remplir sa propre grille.

Remarque. – À noter que ces listes ne sont données qu'à titre de suggestions. L'enseignant devrait choisir des critères qui reflètent le projet. L'enseignant devrait aussi choisir le nombre de critères approprié pour le projet.

Évaluation des niveaux de rendement :

4 (excellent)	3 (bon)	2 (acceptable)	1 (pas acceptable)
précisément	clairement	partiellement	disparate
approfondi	détaillé	général	fait peu de liens
vif	approprié	général	élémentaire
pertinent	approprié	prévisible	limité
explicitement	logiquement	partiellement	vaguement
en profondeur	détaillé	général	peu précis
utilise _____ habilement et efficacement	utilise _____ convenablement	utilise _____ avec soutien	utilise _____ faiblement
essais complets	essais suffisants	essais simplistes	essais mal conçus
efficacement	raisonnablement	partiellement	faiblement
vivant	explicite	prévisible	minimal
original	pratique	simple	limité
réfléchi	valable	adéquat	incomplet
démontre clairement	démontre	montre une relation vraisemblable	fait des liens imprécis
avec perspicacité	de façon réfléchie	généralement	avec soutien
information pertinente	information appropriée	information générale	information vague
intéressant	vraisemblable	prévisible	minimal

Liste de critères à l'écrit :

- Organiser ses informations.
- Décrire avec un vocabulaire précis.
- Communiquer les idées et les informations.
- Utiliser des conventions.
- Communiquer la recommandation.
- Utilisation appropriée de règles.
- Démontrer une compréhension.
- Rechercher des informations basées sur une question de recherche.
- Sélectionner ou créer des éléments visuels pour informer et intéresser le public cible.

Liste de critères à l'oral :

- Présenter oralement.
- Décrire avec un vocabulaire précis.
- Communiquer les idées et les informations.
- Utilisation appropriée de règles.
- Communiquer la recommandation.
- Résoudre le problème.
- Démontrer une compréhension.
- Rechercher les informations basées sur une question de recherche.
- Sélectionner ou créer des éléments visuels pour informer et intéresser le public cible.

[Cette page est intentionnellement laissée en blanc.]