



Sharing the
D r e a m

Suggestions d'activités Partageons le rêve

Série 8 à 12

Le présent document contient une série de suggestions d'activités permettant aux enseignants d'intégrer de façon dynamique dans leur enseignement les Jeux olympiques et paralympiques de 2010 à Vancouver.

Ces suggestions d'activités sont toutes reliées à l'un ou l'autre des thèmes du Programme éducatif Vancouver 2010 et peuvent être utilisées pour atteindre des résultats d'apprentissages prescrits de plusieurs matières académiques. Ces suggestions d'activités ont été développées par des enseignantes et enseignants de la Colombie-Britannique et peuvent être facilement adaptées selon les besoins.

Même si la présente série contient des suggestions d'activités qui conviennent particulièrement aux niveaux 8 à 12, les enseignants sont invités à consulter la série des niveaux M à 7 puisque plusieurs des activités peuvent être adaptées pour être utilisées à plus d'un niveau.

Les Suggestions d'activités Partageons le rêve sont aussi disponibles en ligne, regroupées en une base de donnée avec moteur de recherche. Les enseignants sont invités à soumettre leur propre suggestions d'activités, se rendant ainsi éligibles à gagner des prix intéressants.

Pour plus d'information rendez-vous à:

<http://www.sharingthedream.gov.bc.ca/>

La radio au cœur des Jeux olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Cette activité constitue pour l'élève l'occasion de s'exprimer en français en participant à une radio étudiante. Le but de l'activité est de lui permettre de devenir l'animateur radio du jour. Lors de son émission, l'élève fera connaître la culture musicale du pays qu'il a choisi, en faisant jouer de la musique typique de l'endroit ou son hymne national et en composant un texte de présentation. Le cas échéant, l'élève peut choisir son pays d'origine. Chaque jour ou chaque semaine, un élève est retenu pour animer à la radio. L'activité peut se dérouler lors de la collation ou au repas du midi. L'utilisation du logiciel Garage Band peut faciliter la présentation, car l'élève pourra ainsi préalablement enregistrer sa chanson et l'information qu'il veut diffuser. Dans le cadre de cette activité, l'enseignant peut demander aux élèves de faire une recherche sur la musique et de préparer un petit texte pour présenter la chanson. L'enseignant devra assister l'élève dans sa recherche.

Résultats d'apprentissage

Langue et culture :

- Vivre, valoriser et exprimer son appartenance à son patrimoine culturel.

Langue et développement personnel :

- Reconnaître l'importance de bien présenter une réalisation individuelle ou collective d'un travail oral.

Langue et communication :

- Recueillir de l'information.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et logiciel Garage Band (ou de même type)

Connexion à Internet

Interphone, micro ou porte-voix

Temps approximatif requis / Durée

De 15 à 30 minutes par jour



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de; Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Ce scénario d'apprentissage permet d'évaluer la compétence orale des élèves, leurs aptitudes à la recherche et à faire la preuve de leurs connaissances des logiciels enseignés. L'enseignant peut préparer une grille d'évaluation (pour consulter un exemple, voir l'ERI *Français langue première M à 7*, p. D-22).



Un athlète vedette d'une bande dessinée

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Ce scénario d'apprentissage propose à l'élève de prendre le temps de découvrir un athlète des Jeux olympiques et de lui faire vivre une aventure. L'élève choisit un athlète olympique ou paralympique et fait des lectures pour apprendre à mieux le connaître. Ensuite, l'enseignant propose aux élèves de créer une bande dessinée à l'aide du logiciel Comic Life. L'athlète deviendra donc un personnage qui vivra une série d'aventures dans un récit imaginaire.

Activité d'enrichissement : Imprimer les bandes dessinées et produire un recueil de bandes dessinées. Demander aux élèves de lire leur bande dessinée aux autres classes.

Résultats d'apprentissage

Langue et culture :

- Se familiariser avec les différents genres de littérature classique ou moderne.

Langue et développement personnel :

- Faire preuve d'originalité dans ses réalisations en présentant des perspectives inhabituelles.

Langue et communication :

- Construire des phrases complexes pour varier son style et pour nuancer le message.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur

Logiciel Comic Life

Connexion Internet

Temps approximatif requis / Durée

De deux à quatre périodes de 30 à 45 minutes



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser, Synthétiser

Affectif - Prioriser ses valeurs

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Utiliser un tableau de notation (normes de rendement, par exemple) avec diverses catégories comme l'impression générale, les conventions, les idées originales, l'inclusion d'une situation initiale, d'un élément déclencheur, d'un déroulement, d'un dénouement et d'une situation finale, etc.



Une image vaut mille mots

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Cette activité vise les élèves qui suivent un programme de francisation ou d'orthopédagogie, mais elle pourrait très bien être utilisée en salle de classe régulière.

Elle constitue une stratégie d'écriture efficace pour les élèves.

L'enseignant présente une affiche géante, laminée si possible, montrant une image thématique (une discipline olympique, un athlète, ou toute autre image en lien avec l'olympisme ou le paralympisme). Il demande aux élèves de dire ce qu'ils voient dans l'image et écrit le mot sur l'affiche, à côté de l'image nommée, tout en le prononçant, en l'épelant et en demandant aux élèves de le répéter). Ensuite, il divise la classe en équipes de deux ou quatre élèves et leur distribue une grande feuille de papier. La page est divisée selon le nombre d'élèves dans l'équipe en s'assurant de faire un cercle qui recoupe les divisions dans le milieu de la page. Individuellement, sur la même feuille, les élèves rédigent de courtes phrases à partir des mots de l'affiche. Par la suite, chaque élève choisit une de ses phrases et l'écrit dans le cercle du milieu. Après, les élèves doivent se consulter pour ne retenir qu'une phrase parmi celles qui figurent dans le cercle et l'inscrire sur une languette en carton. Quand cela est fait, l'enseignant ramasse l'ensemble des languettes et les affiche devant la classe. Ceci peut devenir le titre du texte ou, encore, des phrases à insérer dans le texte.

Activité d'enrichissement : Demander aux élèves de diviser les mots en catégories (masculin/féminin, singulier/pluriel, ordonner selon la première lettre/les mots qui riment, préfixes/suffixes, etc.).

Résultats d'apprentissage

Langue et communication :

- S'exprimer par écrit au moyen d'un texte organisé. Construire des phrases complexes pour varier son style et pour nuancer le message.

Langue et développement personnel :

- Faire preuve d'originalité dans ses réalisations en présentant des perspectives inhabituelles. Exprimer ses idées avec finesse, traiter de divers sujets, mettre en relation différentes idées.



Matériel, équipement requis, ressources

Affiche de votre choix portant sur les Jeux olympiques ou paralympiques

Marqueurs effaçables

Languettes de carton (assez grandes pour être montrées au groupe classe)

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 30 à 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Utiliser un tableau de notation (normes de rendement, par exemple) avec diverses catégories comme l'impression générale, les conventions, etc.



Une pub olympique

Niveau(x) scolaire(s)

4-7. 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Technologie, Éducation artistique

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Olympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Cette activité donne aux élèves l'occasion de s'exprimer en français en réalisant un message publicitaire. Le but de l'activité est de permettre aux élèves de devenir acteurs. Leur message doit inciter les gens à regarder les athlètes ou à se déplacer pour les voir et les encourager. Les élèves peuvent faire connaître un sport particulier. L'utilisation du logiciel iMovie peut faciliter la présentation du message publicitaire. Pour réaliser leur message publicitaire, les élèves auront besoin de travailler en équipe. Lorsqu'un élève fait sa prestation, un autre élève peut le filmer. Si l'école ne possède pas de caméra, le projet peut être réalisé avec le logiciel iMovie et un ordinateur équipé d'une caméra.

Activité d'enrichissement : Demander aux élèves d'écrire le scénario et les paroles de leur message publicitaire (activité d'écriture).

Résultats d'apprentissage

Langue et développement personnel :

- Reconnaître l'importance de bien présenter une réalisation individuelle ou collective d'un travail oral et décrire ses réalisations en fonction des objectifs atteints.

Langue et communication :

- Exprimer ses idées avec finesse, traiter de divers sujets, mettre en relation différentes idées.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur

Caméra

Logiciel iMovie

Temps approximatif requis / Durée

De quatre à cinq périodes de 45 à 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Se souvenir, Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de; Prioriser ses valeurs



Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Utiliser un tableau de notation (normes de rendement, par exemple) avec diverses catégories comme l'impression générale, les conventions, les idées originales, l'inclusion d'un début, d'un milieu et d'une fin.



C'est vraiment arrivé aux Jeux olympiques!

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Technologie, Éducation artistique

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Olympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Tout d'abord, aborder le sujet des faits divers et insolites en demandant si les élèves savent ce que c'est. Il s'agit d'événements de peu d'importance et bizarres que l'émetteur rapporte dans l'intention d'informer le lecteur. Pour en étudier la structure, demander aux élèves de faire une recherche dans des sites Internet ou de fouiller dans des articles de journaux. Ensuite, les élèves étudient des faits divers portant sur les Jeux olympiques, avec des mots clés comme « faits divers et insolites » et « jeux olympiques » dans Google, par exemple.

Ensuite, faire choisir aux élèves une discipline sur laquelle ils aimeraient composer un article de fait divers et insolite, en adoptant un style vivant propre au journalisme. Au préalable, écrire les disciplines au tableau et s'assurer qu'une discipline n'est pas choisie deux fois.

Les élèves remplissent le plan sur l'exactitude du fait divers qui leur aura été remis en classe. Ce plan leur demande de répondre aux questions suivantes dans leur article : qui, où, quand, comment et pourquoi. De plus, les élèves doivent donner à leur texte un titre très accrocheur, car c'est ce qui retient l'attention du lecteur et le pousse à lire l'article. Ils devront également citer une personne qu'ils auront interviewée et qui rapporte les faits. L'article devra être rédigé sous forme de page de journal et comporter une image ou une photo en rapport avec le sujet, afin de l'illustrer. Les articles peuvent être présentés au groupe classe.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- présenter sa pensée par des productions écrites ou orales originales et claires pour différents publics et sur divers sujets;
- utiliser un vocabulaire et diverses structures de phrases appropriées au sujet traité, à l'intention de communication et au public cible;
- lire avec aisance des textes de formes variés et répondant à diverses intentions : informer, divertir, exprimer une opinion, une émotion, un sentiment, inciter ou convaincre;
- comparer et analyser la façon dont différents médias présentent un même message ou un même sujet.



Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et connexion Internet

Papier de type « papier journal »

Crayons de couleur ou feutres

Plan du fait divers

Articles de faits divers et insolites

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

On peut évaluer l'élève sur plusieurs aspects :

- l'exactitude de son fait divers (qui, où, quand, comment et pourquoi);
- l'aspect accrocheur du titre;
- la pertinence de l'image ou de la photo par rapport au sujet;
- La qualité du français écrit;
- le style vivant de l'article.



Devine quoi, j'interviewe un athlète olympique!

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Olympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010 à Vancouver rassembleront des athlètes de plus de 40 pays aux cultures différentes. Pour mieux les connaître, les journalistes réaliseront beaucoup d'articles de journaux et d'entrevues télé et radio. Comme eux, aujourd'hui, nous pouvons essayer de connaître ces athlètes en simulant nos propres entrevues vidéo.

En premier lieu, en équipe de deux, les élèves cherchent un athlète qui serait le sujet de leur entrevue vidéo simulée. Pour des athlètes canadiens, voir l'adresse suivante :

www.athletes.rona.ca et cliquer sur « Ensemble avec nos athlètes ». Il est aussi possible de dresser une liste préalable en prenant soin de sélectionner des athlètes de divers pays, par exemple de la francophonie.

Ensuite, les élèves élaborent une liste de questions sur le passé de l'athlète (deux questions), sa vie présente (trois questions) et sur son avenir (deux questions). Les élèves répondent aux questions ainsi déterminées en lisant des articles portant sur l'athlète ciblé.

Finalement, l'entrevue est présentée devant la classe sous forme d'émission culturelle (avec un titre d'émission télévisée). On peut filmer et présenter les entrevues devant la classe ou d'autres groupes. En ayant recours à des déguisements et à du maquillage, les élèves peuvent donner encore plus de véracité à l'entrevue.

Résultats d'apprentissage

L'élève sera en mesure :

- d'intégrer différents médias à ses exposés oraux ou écrits pour mieux présenter sa pensée sur des sujets concrets et abstraits;
- d'exprimer ses idées avec finesse, de traiter de divers sujets ou problèmes de façon originale, de mettre en relation différentes idées, d'anticiper ou de déduire des relations de cause à effet.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et connexion Internet



Micro

Deux chaises et une table

Une caméra vidéo

Déguisements, maquillage

Radio et musique

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève sera évalué :

- sur son travail d'équipe (répartition égale des tâches);
- sur son entrevue (qualité du français oral, débit, mémorisation du texte);
- sur la composition de ses questions et de ses réponses.



Chanson d'ouverture des Jeux olympiques d'hiver de 2010

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Éducation artistique, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Olympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Discuter avec les élèves de ce que la chanson apporte aux gens et les messages qu'elle transmet. Faire écouter une chanson d'un ambassadeur québécois (Félix Leclerc) et l'étudier en examinant la forme (refrain et couplets), le message, les figures de style, etc. Les élèves devront à leur tour composer une chanson qui représenterait le mieux possible le chant d'ouverture des Jeux Olympiques 2010, seuls ou en équipe.

En se servant d'un plan que l'enseignant leur remettra, les élèves doivent composer un refrain et trois couplets. Ce plan devra représenter les sujets de chacun des couplets en y intégrant des figures de style comme la métaphore, la comparaison, la répétition, etc. Pour chacun des couplets, les élèves doivent justifier l'importance du sujet présenté en quelques lignes.

Les élèves peuvent présenter leur chanson au moyen d'un fichier PowerPoint et d'une musique de fond. Si la classe comprend des élèves artistes ou musiciens, ceux-ci peuvent chanter leur chanson en s'accompagnant d'un instrument de musique.

Enfin, les élèves peuvent voter pour déterminer la chanson gagnante qui représentera la classe. Si cela est possible, on peut organiser un concours dans l'école.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- affirmer le caractère francophone de son identité en approfondissant des aspects culturels à travers les âges et dans le monde tels les loisirs, les coutumes, les célébrations, la chanson, la mode, la musique et la cuisine;
- comprendre la structure et les caractéristiques de différents genres d'écrits, tel le poème;
- utiliser un niveau de langue riche et imagé, la métaphore, l'humour et les synonymes pour ajouter de l'intérêt à ses discours ou à ses textes.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et connexion Internet

Dictionnaire de langue générale, dictionnaire des synonymes



Plan de la chanson
Instruments de musique
Musique

Temps approximatif requis / Durée

De deux à trois cours de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève peut être évalué sur plusieurs points :

- la forme et le contenu de sa chanson (sujets pertinents dans les strophes);
- les figures de style (au moins trois figures de style, avec explication);
- la clarté et la concision de la chanson;
- l'harmonie entre la musique et les paroles.



La discrimination

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Tout d'abord, l'enseignant mentionne que les dirigeants des Jeux olympiques ont adopté des politiques visant à contrer la discrimination et le harcèlement en milieu de travail. Tous les employés signent une reconnaissance attestant qu'ils ont lu et compris la politique du COVAN en matière d'éthique et qu'ils s'y conformeront en tout temps. Par définition, la discrimination consiste à imposer un traitement différent à des individus parce qu'ils sont différents d'un groupe. Il peut s'agir de critères physiques, psychologiques, sociaux, religieux, linguistiques, liés au sexe de l'individu, etc.

Par contre, il existe tout de même de la discrimination aux Jeux olympiques d'hiver de 2010, si on consulte divers articles révélant que les femmes ne peuvent participer au saut à skis du point de vue médical (voir <http://www.prnewswire.co.uk/cgi/news/release?id=185906> et <http://fr.sports.yahoo.com/o8o22g/26/qykp.html>).

Demander ensuite aux élèves de trouver le ou les critères invoqués dans cet acte discriminatoire et de proposer une solution qui pourrait s'avérer efficace pour régler la situation. Par exemple, selon les articles précédemment mentionnés, les critères visés seraient le sexe et le physique. La solution pourrait être de faire passer des tests médicaux aux femmes candidates, pour s'assurer de leur bonne santé physique.

En équipe et à partir de cet exemple, demander aux élèves de faire une recherche sur Internet pour trouver les incidents de discrimination ayant eu lieu lors de Jeux olympiques. Les élèves doivent déterminer le ou les critères sur lesquels la discrimination était fondée et proposer une ou deux solutions qui pourraient régler le problème. Demander aussi aux élèves s'ils ont déjà vécu ou constaté une situation discriminatoire et d'indiquer les solutions qu'ils auraient à proposer dans ce cas.

Les résultats des recherches peuvent être présentés au groupe classe ou remis à l'enseignant.

Résultats d'apprentissage

L'élève sera :

- en mesure de comprendre la discrimination et de repérer de telles situations dans son



- milieu de vie;
- capable d'analyser des situations, de planifier des solutions à des problèmes sociaux.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et connexion Internet
Feuilles de cartable

Temps approximatif requis / Durée

De une à deux périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

- Évaluer le travail remis selon la pertinence des critères de discrimination trouvés et des solutions proposées.
- Évaluer si les élèves sont en mesure de reconnaître une situation discriminatoire et d'envisager de bonnes solutions.



Être bénévole, est-ce que cela en vaut la peine?

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Carrières, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Olympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Premièrement, l'enseignant explique que les Jeux olympiques d'hiver de 2010 sont le plus grand exercice de recrutement de l'histoire canadienne en mobilisant 25 000 bénévoles à travers le monde. Demander aux élèves ce qu'est le bénévolat et s'ils en ont déjà fait.

L'enseignant peut aussi lire avec eux des articles sur le bénévolat tirés du site Internet des Jeux olympiques et paralympiques d'hiver 2010 à Vancouver.

Deuxièmement, en équipes de deux, les élèves trouvent ce qui motive les gens à faire du bénévolat et les valeurs qui y sont présentes. Tenir ensuite une discussion à ce sujet en groupe classe.

En troisième lieu, l'élève travaille seul et fait une liste de trois tâches qu'il aimerait accomplir à l'intérieur de l'école, en expliquant pourquoi ce bénévolat le valoriserait.

(L'élève peut aider un enseignant dans un projet, présenter une activité à des élèves du primaire, aider à faire du nettoyage, aider au secrétariat, etc.) Auparavant, un message de bénévolat aura été envoyé dans toute l'école pour déterminer les besoins. L'enseignant sélectionne le projet de bénévolat que réalisera l'élève, selon les besoins de l'école et de ses choix. L'élève devra planifier son projet de bénévolat et le réaliser.

Quatrièmement, après avoir accompli sa tâche, l'élève devra remplir un questionnaire pour déterminer ce qu'il en a retiré en décrivant brièvement la tâche accomplie, les valeurs qu'il en a retirées, les points positifs et négatifs, ainsi que les points à améliorer. La personne pour qui l'élève a fait du bénévolat peut donner son point de vue et l'aider à remplir le questionnaire. L'élève peut faire sa propre autoévaluation. Il peut aussi rédiger une lettre de remerciements.

Comme projet final, la classe peut proposer ses services de bénévolat à un festival de dans la région et mettre en pratique les connaissances acquises.

* Certaines écoles reconnaissent les heures de bénévolat et les incluent dans le portfolio de l'élève.



Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- identifier ses propres valeurs et celles reliées au bénévolat;
- être en mesure de se fixer des objectifs pour la tâche à réaliser et savoir ce qui a bien fonctionné ou ce qui pourrait être amélioré;
- être en mesure de travailler dans la société et d'avoir de bonnes relations interpersonnelles;
- être en mesure d'appliquer les connaissances acquises dans sa vie de tous les jours.

Matériel, équipement requis, ressources

Des ordinateurs et une connexion Internet
Une feuille énumérant les principales valeurs
Un plan de travail pour le bénévolat
Évaluation par la personne responsable de l'élève
Un questionnaire à remplir après l'activité

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes et une fin de semaine pour le projet final, le cas échéant

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur, Prioriser ses valeurs

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

- L'élève peut être évalué sur son bénévolat au moyen d'un questionnaire. Il le remplit en discutant avec la personne qui l'a pris en charge.
- L'élève sera évalué sur son habileté à cerner les principales valeurs que le bénévolat exige.
- L'élève sera en mesure d'exprimer ses trois principales valeurs et d'expliquer comment il les utilise dans la vie de tous les jours.
- L'élève sera en mesure de faire sa propre autoévaluation.



Le dopage chez l'athlète

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Santé, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Olympisme, Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Dès l'Antiquité, lors des premiers Jeux olympiques, les athlètes utilisaient différentes recettes censées renforcer les muscles et le sang. Présent depuis longtemps, le dopage vise toujours l'amélioration de la performance et l'endurance à l'effort.

En équipes de deux, les élèves feront une recherche sur une des principales substances appartenant aux dopants interdits : les stimulants, les narcotiques, les stéroïdes anabolisants, les diurétiques, et les hormones peptidiques et glycoprotéiniques (voir http://fr.encarta.msn.com/text_101500193___o/dopage.html). Les élèves devront déterminer la composition, la forme du produit, le niveau de dépendance physique ou mental sur une échelle de 10, ainsi que les effets produits à court terme et à long terme. De plus, ils devront trouver un athlète ayant utilisé un dopant et ce qui lui est arrivé (perte de médaille, disqualification, etc.).

Les élèves pourraient présenter leur projet sous forme de fichier PowerPoint avec des éléments visuels comme des photos ou, encore, sous forme d'affiche.

Après avoir effectué leur présentation, les élèves peuvent poser des questions au groupe classe, pour valider les points importants du dopant étudié.

Résultats d'apprentissage

Du point de vue de la santé, cette activité permet à l'élève de connaître les différents types de dopants et leurs répercussions sur la santé.

L'élève pourra :

- évaluer des réactions aux pressions relatives à la consommation et à l'abus des dopants;
- exercer ses habilités de recherche sur Internet ainsi qu'en technologie pour la création du fichier PowerPoint;
- évaluer pourquoi l'athlète utilise les dopants et dans quel but il les a utilisés.

Matériel, équipement requis, ressources



Un ordinateur et une connexion Internet
Des sites Internet sur les dopants (si les élèves n'ont pas trouvé)
Assigner un type de dopant par équipe pour éviter la répétition

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Évaluer l'élève :

- par rapport à sa présentation PowerPoint (ou affiche), selon l'originalité, la qualité du français, la clarté et la concision, ainsi que les images;
- par rapport à son français oral (clarté et débit).



Message publicitaire pour les Jeux olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Éducation artistique, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Tout d'abord, dresser une liste en groupe classe de tous les sports d'hiver présents aux Jeux olympiques. Ensuite, demander aux élèves comment les organisateurs peuvent faire venir autant de gens aux épreuves, les moyens qu'ils ont à leur portée. Indiquer que la publicité est omniprésente lors de ces jeux et dans la vie de tous les jours. Par exemple, les revues, la télévision et le courrier sont quelques-uns des moyens servant à diffuser de la publicité. L'enseignant peut montrer diverses publicités reliées aux Jeux olympiques ou des messages publicitaires.

En équipes de deux, les élèves créent leur propre message publicitaire sur une discipline qu'ils auront choisie. Il serait bon que chacune des équipes ait un sport différent. Leur affiche ou panneau publicitaire doit répondre aux critères énumérés sous la rubrique « Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation) ».

Afficher les messages publicitaires dans l'école et demander à un groupe cible d'identifier les cinq affiches qui ont le mieux retenu leur attention. Transmettre ensuite les résultats au groupe classe, afin de prouver que certains aspects captent plus l'attention que d'autres.

Finalement, les élèves effectuent une autoévaluation de leur travail, en indiquant les points à améliorer et ce qui a bien fonctionné, tant du point de leur travail que du message publicitaire.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- comparer et analyser la façon dont différents médias présentent un même message ou un même sujet et leur effet sur le destinataire;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et communications en présentant des perspectives inhabituelles.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et connexion Internet
Crayons de couleur et feutres



Cartons blancs
Messages publicitaires à montrer aux élèves

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer, Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'affiche ou panneau publicitaire de l'élève doit comporter les éléments suivants :

« Le message publicitaire » :

- Indiquer le sport présenté.
- L'intention en tant qu'émetteur.
- La promesse du message publicitaire.
- Le message publicitaire fournit des informations objectives sur le sport (prix, nombre d'athlètes, etc).
- Le texte doit être réduit à une phrase accrocheuse ou à un slogan.

« L'image » :

- Le message publicitaire exploite certaines ressources graphiques ou visuelles (photos, illustrations, procédés de mise en relief) pour inciter les gens à réagir.
- Le message publicitaire s'adresse à un public cible.
- L'image doit occuper la plus grande surface, être accrocheuse.
- L'image doit s'harmoniser avec le texte.
- L'image doit être valorisante. On doit faire valoir les qualités et les avantages à retirer du sport. Les avantages peuvent être réels ou imaginaires.

Source : Suzanne Martin, *Flash*, Les Éditions HRW, 1986, 60 pages.



Biographie d'athlètes/entraîneurs

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Individuellement ou en équipe, les élèves rédigent la biographie d'un athlète ou d'un entraîneur. Formé des éléments *bio* (vie) et *graphie* (écrire), la biographie est l'histoire de la vie d'une personne et comporte des informations précises sur celle-ci.

L'enseignant peut amorcer l'activité en utilisant des déclencheurs comme suit : Imagine que tu es biographe (auteur de biographie). On peut comparer cela au travail d'un détective. De quel athlète ou entraîneur aimerais-tu parler? (Présenter une liste ou demander à l'élève de faire une recherche sur un site olympique. Mettre l'accent sur les athlètes francophones.)

Mentionner les critères de la biographie : des informations précises sur une personne; son enfance, sa famille, ses influences sportives, tout ce qui est en lien avec son parcours d'athlète, sa carrière sportive et sa vie privée. (L'enseignant peut aussi remettre un plan aux élèves plus jeunes.)

Demander à l'élève de présenter sa biographie au groupe classe ou à l'école (article de journal, exposé oral lors d'une assemblée, émission de radio étudiante, présentation orale traditionnelle ou à l'aide d'un support technologique (logiciel PowerPoint, Pages, etc.).

Si les élèves ont rédigé des textes, ceux-ci peuvent être réunis dans un recueil conservé à la bibliothèque de la classe ou de l'école.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- lire avec aisance, de façon autonome des textes variés et répondant à diverses intentions;
- recueillir et sélectionner de l'information à partir de différentes sources;
- utiliser un niveau de langue approprié au sujet traité;
- s'exprimer par écrit dans une description/information en regroupant les informations;
- organiser sa pensée au moyen de productions écrites ou orales;
- reconnaître l'importance de présenter une réalisation individuelle ou collective;
- s'exprimer adéquatement en français;



- démontrer sa compréhension des notions technologiques enseignées.

Matériel, équipement requis, ressources

Papier, crayons pour la prise de notes

Ordinateur avec connexion Internet

Bibliothèque (recherche dans des livres)

www.olympicschool.ca

www.vancouver2010.com/fr

Temps approximatif requis / Durée

Trois périodes de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'enseignant peut évaluer chaque étape du travail :

- L'élève participe activement à la recherche d'informations et à la prise de notes.
- L'élève organise son texte (brouillon).
- L'élève exprime clairement son sujet (présentation orale).
- L'élève démontre sa compréhension des règles de grammaire enseignées.
- L'élève démontre sa compréhension des notions de technologie enseignées.

Pour l'organisation d'une activité communautaire ou d'équipe, l'enseignant peut évaluer ce qui suit :

- L'élève participe activement à l'élaboration du projet.
- L'élève accomplit la tâche assignée.
- L'élève s'exprime avec un niveau de langue approprié.



D'où viennent les sportifs?

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Sciences humaines, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Citoyen du monde, Sports et vie saine, Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

L'élève devra faire une recherche sur un pays participant aux Jeux olympiques et paralympiques de 2010 à Vancouver et la présenter à ses pairs.

La présentation peut se faire en format informatique (avec le logiciel PowerPoint, Pages, etc.) ou sous forme d'affiche.

L'enseignant peut demander aux élèves de travailler sur les pays francophones.

La recherche peut comporter des informations précises : carte du pays, capitale, population, monnaie, langues, etc. Elle devra également énumérer les disciplines sportives représentées aux Jeux olympiques et paralympiques de 2010 à Vancouver.

Résultats d'apprentissage

L'élève devra :

- recueillir et sélectionner de l'information de façon autonome à partir de différentes sources telles que la bibliothèque, les médias électroniques et autres;
- organiser et communiquer ses informations à ses pairs;
- corriger ses travaux écrits en s'appuyant sur certains principes de grammaire enseignés;
- inclure les informations requises;
- utiliser un niveau de langue approprié aux formes de communication orale ou écrite en rapport au sujet traité;
- construire des phrases simples et/ou complexes variées;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant ses informations;
- acquérir des connaissances en géographie mondiale.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et livres pour rechercher de l'information et présenter sa recherche

Papier, crayons et/ou ordinateur pour compiler l'information

Papier, crayons, cartons et/ou ordinateur pour la présentation du projet



Site du COVAN (www.vancouver2010.com/fr) pour sélectionner les pays participants

Temps approximatif requis / Durée

À déterminer selon l'envergure de la recherche demandée

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève devra :

- utiliser différentes ressources pour trouver son information;
- lire avec aisance et comprendre des textes d'information;
- transmettre des informations pertinentes;
- organiser ses informations en ordre logique;
- faire preuve d'originalité dans la présentation du pays retenu;
- utiliser différents moyens pour présenter son sujet;
- utiliser un niveau de langue adéquat;
- corriger ses travaux écrits en s'appuyant sur certains principes de grammaire enseignés;
- acquérir des connaissances en géographie mondiale.



Mode vie sain

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Éducation physique, Technologie, Santé

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

En relation avec le mode de vie sain d'un sportif, l'élève produira son plan individuel de mise en forme (menu et activité physique).

À partir du *Guide alimentaire canadien*, l'élève trouvera des conseils pour prendre des décisions saines en ce qui a trait à son alimentation et à son activité physique; de même que pour l'élaboration d'un menu individuel.

L'élève devra aussi planifier, pour lui-même ou sa famille, des habitudes santé.

De plus, toujours en suivant le *Guide alimentaire canadien*, l'élève, la classe ou l'école se fixera un défi par semaine ou par mois. Exemples de défis : boire six verres d'eau par jour, manger quatre portions de fruits par jour, faire de l'exercice tous les jours (marcher, sauter à la corde, etc.). Le défi et les menus peuvent être compilés dans un journal de bord personnel.

Résultats d'apprentissage

Apprendre les caractéristiques d'un mode de vie sain (alimentation et activité physique) entraînera chez l'élève le désir d'être en forme. Cette activité permettra à tous les élèves de gérer les facteurs de risque relatifs aux maladies coronariennes, en menant une vie saine et active.

L'élève pourra :

- comprendre les principes et les concepts qui sont à la base d'une vie active et saine;
- manifester une attitude positive envers la vie active en vue de bénéficier d'une bonne santé et d'un bien-être physique tout au long de sa vie;
- acquérir et maintenir son niveau fonctionnel de forme physique;
- démontrer une compréhension de notions technologiques étudiées;
- apprendre et utiliser du vocabulaire de base en français.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur pour planifier son plan santé individuel en respectant le *Guide alimentaire canadien*



Papier, cartons, crayons, etc., pour écrire ou dessiner les défis
Gymnase pour l'entraînement à l'intérieur, cour d'école pour l'entraînement à l'extérieur
Site du *Guide alimentaire canadien* (www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/educ-comm/index-fra.php)

Temps approximatif requis / Durée

Bloc de 15 minutes à 60 minutes par jour ***modifiable au besoin***

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir, Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

- En français, à l'aide d'une dictée, l'élève démontre sa connaissance du vocabulaire descriptif de base sur l'alimentation.
- En technologie, l'élève démontre son acquisition des connaissances de l'utilisation de l'ordinateur en participant activement à l'activité.
- En éducation physique, l'élève manifeste une attitude positive envers l'activité physique.
- En éducation de la santé, l'élève démontre sa compréhension d'un mode de vie sain en établissant pour lui et ses proches un menu santé et un plan d'activité physique régulière.



Débat d'opinion

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Français

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine, Culture, Citoyen du Monde, Olympisme, Paralympisme, Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves devront donner leur opinion (et la justifier) sur différentes questions concernant les Jeux olympiques, selon les composantes éducatives du COVAN.

Apposer quatre feuilles sur quatre murs différents. Chaque feuille comporte un énoncé, avec de l'espace pour que les élèves puissent écrire sur la feuille. Exemples d'énoncés :

1. Le menu d'un athlète est très important tout le temps.
2. Le menu d'un athlète n'a aucune importance.
3. Le menu de l'athlète est important seulement pendant les Jeux olympiques.
4. Le menu de l'athlète est important seulement pendant l'entraînement.

Les élèves doivent inscrire une opinion favorable sous chaque énoncé, même s'ils ne sont pas d'accord. Ensuite, ils doivent lire chacune des feuilles remplies d'opinions diverses.

Après avoir fait cette lecture, les élèves devront se placer près de la feuille qui leur semble être la plus juste, constituant ainsi quatre groupes. Un élève de chaque groupe fait la lecture des opinions écrites. Il y aura après discussion entre chaque groupe afin de justifier son opinion.

Garder à l'esprit qu'il n'y a ni bonnes ni mauvaises réponses, seulement des opinions.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- utiliser un niveau de langage approprié au sujet traité et à l'intention de la communication orale;
- défendre son opinion en donnant des raisons précises et des exemples;
- comparer son opinion à celles des autres afin d'éprouver la logique et la légitimité des faits ou preuves présentés;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant des perspectives inhabituelles;
- maîtriser son expression orale en choisissant les mots et les expressions justes, correctes et précises en fonction du sujet traité et du contexte.



Matériel, équipement requis, ressources

Grandes feuilles, crayons

Temps approximatif requis / Durée

45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève devra :

- participer à toutes les étapes de l'activité;
- donner son opinion sur les énoncés inscrits au début de chaque feuille;
- défendre son opinion et être capable de la modifier en regard des opinions de ses pairs.



La durabilité

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Dans le cadre du cours de sciences humaines de 8^e année, l'élève sera amené à formuler une question ou un problème en lien avec la durabilité.

Exemple de question: La durabilité est-elle un but que l'on peut atteindre? Une question doit englober divers points de vue et nécessiter que l'on prenne une décision sur ce qui est le plus désirable ou sur ce qui devrait l'être.

Exemple de problème : Pourquoi la durabilité et la gérance des ressources sont-elles des questions importantes pour les Britanno-Colombiens? Un problème présente une situation nécessitant un investissement et une solution.

Dans un premier temps, l'élève devra formuler un problème et/ou une question en rapport avec la durabilité et recueillir des données. Il devra ensuite interpréter, analyser et présenter à la classe ces mêmes données sous forme d'exposé oral.

En guise de conclusion de l'activité, demander aux élèves d'attribuer des prix pour la meilleure installation ou le meilleur concept de durabilité conçu lors des Jeux olympiques.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- déterminer et formuler clairement un problème, une question ou une enquête;
- recueillir et organiser un ensemble de données;
- interpréter diverses sources primaires et secondaires et juger de leur valeur;
- apprécier diverses positions sur des questions controversées;
- préparer, réviser et donner des présentations écrites et orales;
- préparer et appliquer en coopération un plan d'action permettant de donner suite au problème, à la question ou à l'enquête de départ.

Matériel, équipement requis, ressources

Papier, crayons pour la prise de notes

Livres de référence et ordinateur pour la recherche



Cartons ou ordinateur pour la présentation orale des données réunies

Temps approximatif requis / Durée

Quatre périodes de 1 h 15 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève devra :

- établir les critères lui permettant de décider du caractère raisonnable ou de la pertinence d'un problème ou d'une question;
- démontrer la pertinence de ses sources (sont elles fiables, actuelles et faciles d'accès?);
- interpréter les données (ses explications sont-elles plausibles, compte tenu de ce que l'on sait en général sur la situation?);
- analyser les données (le pour et le contre proposés représentent-ils les principales propositions antagonistes et sont-ils corroborés par les données?);
- présenter les données réunies (le mode de présentation est-il adapté au public visé et à l'information communiquée?).



L'improvisation, un sport... théâtral

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Éducation physique

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Sports et vie saine, Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves participeront à une ligue d'improvisation à l'échelle de la classe ou de l'école.

Une ligue d'improvisation s'inspire du hockey. Il s'agit essentiellement d'un « sport » d'équipe, dont les joutes ressemblent à des matchs de hockey. Tout d'abord, l'échauffement physique est essentiel, car il faut être prêt à adopter plusieurs positions possibles comme sauter ou courir. Les séances d'entraînement, avant et entre les joutes, sont importantes. Enfin, pendant les joutes, les équipes s'entendent pour jouer en respectant une discipline commune et les règlements officiels.

Une ligue d'improvisation comprend : un ou des entraîneurs, des joueurs, un arbitre, un public et une équipe de soutien.

L'enseignant devrait préparer d'avance des thèmes d'improvisation s'inspirant des Jeux olympiques sur des fiches qui seront pigées au hasard pendant la joute. En voici deux exemples :

Improvisation mixte qui a pour titre :

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE DES JO

Nombre de joueurs : illimité

CATÉGORIE : libre

DURÉE : trois minutes

Improvisation comparée qui a pour titre :

LEVÉE DU DRAPEAU OLYMPIQUE

Nombre de joueurs : quatre

CATÉGORIE : improvisation silencieuse

DURÉE : quatre minutes

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- utiliser un niveau de langue approprié à la forme de communication orale;
- manifester sa compréhension d'un message oral;
- montrer qu'il comprend différents types de messages oraux en évaluant l'information reçue et en exprimant son accord et son désaccord;
- vivre, valoriser et exprimer son appartenance à son patrimoine culturel en participant à la création et à la réalisation d'événements culturels en français pour des fins de diffusion ou de présentation dans d'autres collectivités francophones;



- prendre des risques tout en évaluant l'efficacité de ses compétences en fonction du degré de succès atteint;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant des perspectives inhabituelles;
- exécuter des exercices de réchauffement et de récupération et en expliquer les bienfaits;
- participer de bon gré à un large éventail d'activités appartenant à toutes les catégories de mouvements.

Matériel, équipement requis, ressources

Fiches de consignes d'improvisation sur le thème des Jeux olympiques (à préparer d'avance)
Exemples de règlements et de mises en situation (dans Internet, taper les mots clés : ligue d'improvisation à l'école)

Document *Brisez la glace! Organisation d'une ligue d'improvisation*, Théâtre Action, avec la participation de la Ligue nationale d'improvisation (LNI)

(http://www.theatreaction.on.ca/fr/Nos_Livres_54/items/9.html)

Temps approximatif requis / Durée

De 30 à 60 minutes par activité (entraînement ou joute)

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'élève devra :

- s'exprimer dans un français clair et avec des expressions justes;
- participer activement à toutes les étapes de l'activité;
- faire preuve d'originalité dans sa présentation orale;
- présenter ses intentions dans un langage approprié;
- être respectueux de l'opinion des autres;
- participer de bon gré à un large éventail d'activités appartenant à toutes les catégories de mouvements.



Journal des JO d'hiver de 2010 à Vancouver

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Technologie

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine, Culture, Citoyen du Monde, Olympisme, Paralympisme, Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

En lien avec une composante du *Programme éducatif Vancouver 2010*, les élèves seront amenés à rédiger un article de journal et à l'illustrer à l'aide du logiciel Pages.

La présentation du journal se fera à l'aide d'un projecteur devant la classe ou l'école. Le journal pourra aussi être diffusé dans d'autres écoles par Internet. Le projet peut s'effectuer avant, pendant ou après les Jeux olympiques ou les trois simultanément (prévision, réalité et après-Jeux).

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- créer un produit culturel, médiatique;
- produire un article de journal en utilisant correctement les mécanismes de la langue;
- utiliser un niveau de langue approprié au sujet traité, à l'intention de communication et au public cible;
- maîtriser son expression écrite en combinant un bon choix de style, de ton et d'expressions idiomatiques selon le contexte, le sujet traité et le public cible;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant des perspectives inhabituelles.

Matériel, équipement requis, ressources

Papiers, crayons pour faire un brouillon

Ordinateur, logiciel Pages

Temps approximatif requis / Durée

Trois périodes de 1 h 15 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)



L'élève devra :

- utiliser des aspects visuels pour capter l'attention des lecteurs;
- maîtriser les mécanismes de la langue écrite;
- faire preuve d'originalité dans sa présentation;
- présenter clairement son sujet;
- participer activement à toutes les étapes du projet;
- maîtriser les techniques apprises en informatique.



Un service de traiteur pour les athlètes

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Sciences, Éducation physique, Éducation à la santé

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves se livreront à un remue-méninges et feront des recherches pour trouver les différents épreuves sportives inscrites aux Jeux olympiques d'hiver; puis, ils expliqueront et analyseront les attributs physiques nécessaires pour chaque épreuve, comme la force, l'endurance, la vitesse, la puissance explosive.

Après s'être livrés à un remue-méninges et avoir fait des recherches pour découvrir les caractéristiques d'une saine alimentation et la façon d'adapter un régime alimentaire à la pratique d'un sport, les élèves analyseront l'importance d'aliments précis en fonction des besoins de différents sports, par exemple les besoins en glucides pour un patineur de vitesse sur courte piste versus un skieur de fond.

Les élèves choisiront un sport et composeront le menu d'une journée pour les athlètes participant à ce sport; ils pourront décrire leur menu oralement aux autres élèves ou le présenter par écrit.

En se fondant sur leurs recherches et les discussions tenues en classe, les élèves assumeront le rôle d'un traiteur pour les Jeux olympiques; à ce titre, ils établiront le menu d'une journée, lequel devra répondre aux besoins nutritionnels des athlètes participant à un sport précis.

Résultats d'apprentissage

Ce projet est en lien avec le thème des sports et de la vie saine. Les élèves apprendront que les athlètes doivent adopter et suivre des directives alimentaires strictes pour garder leur corps en santé et réaliser des performances remarquables. Ce projet aidera aussi les élèves à comprendre qu'il peut être tentant d'avoir recours à des compléments alimentaires mais que cela contrevient aux valeurs olympiques.

Les élèves approfondiront leurs connaissances sur la nutrition en général. Ils comprendront mieux ce dont leur corps a besoin lorsque leurs activités changent. Ils comprendront aussi mieux quels sont les besoins nutritionnels des athlètes de haut niveau dans des sports précis et pour quelles raisons certains athlètes ne peuvent résister à la tentation de « tricher » en



utilisant des compléments alimentaires. Ce projet donnera aussi aux élèves un aperçu de la complexité des services de restauration mis en place pour les athlètes.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès à Internet pour la recherche, feuilles pour le remue-méninges, matériel d'écriture
Nombre de manuels scolaires comportent des ressources sur la nutrition, lesquelles sont facilement accessibles, comme *Bien manger avec le Guide alimentaire canadien*.
Consulter Internet afin de trouver les besoins en nutriments de différents sports.
Voici un site formidable où sont expliqués les besoins nutritionnels en lien avec des sports précis : www.btc.montana.edu/olympics/

Temps approximatif requis / Durée

Cinq cours de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Demander à la classe d'établir un barème de correction. L'évaluation pourrait porter sur la mise en évidence d'un lien clair entre les repas proposés et les besoins en nutriments du sport choisi : les types d'énergie requise ont-ils été évalués avec précision? Les groupes d'aliments choisis correspondent-ils aux besoins des athlètes? Les repas sont-ils bien équilibrés? Certains groupes d'aliments ont-ils été omis? Pourquoi?



De bonnes pratiques environnementales

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Sciences humaines

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Discuter avec les élèves de l'énoncé suivant : « Le respect est une des valeurs olympiques. En quoi le recours à de bonnes pratiques environnementales aux Jeux olympiques et à la maison est-il un signe de respect? »

Vous trouverez sur le site Web de la Fondation David Suzuki la vidéo *Meeting the Challenge* que vous pourrez regarder avec les élèves

(http://www.davidsuzuki.org/Publications/Meeting_the_challenge.asp).

Tout en regardant la vidéo, les élèves devront prendre en note les trois mesures de la stratégie élaborée pour faire des Jeux de 2010 un événement neutre en carbone ainsi que la définition de la certification Or de la norme LEED utilisée pour tous les sites et les installations olympiques de 2010. Pour en savoir plus, les élèves pourront lire le rapport *Meeting the Challenge* en groupes de deux ou plus, puis en discuter.

Une fois que les élèves auront bien compris les éléments en jeu, diviser la classe en groupes; chaque groupe rédigera une lettre d'information qui sera publiée en ligne ou imprimée afin que les parents et la communauté puissent en prendre connaissance; cette lettre décrira :

- Les mesures positives en matière de bonnes pratiques environnementales prises pour les Jeux de 2010, telles qu'elles sont mentionnées dans le site Web de la Fondation Suzuki (ou dans d'autres recherches).
- Les mesures que peuvent prendre les individus pour adopter de bonnes pratiques environnementales dans leur communauté (p. ex. consulter le site Web d'Environnement Canada).

Dans leurs lettres, les élèves devraient donner des exemples des gestes posés au moment de la planification et de la préparation des Jeux olympiques et paralympiques de 2010 en matière de bonnes pratiques environnementales. Les élèves évalueront l'impact qu'auront les êtres humains sur l'écosystème local au moment des Jeux de 2010.



Résultats d'apprentissage

Ces cours sont en lien avec le thème olympique de la durabilité.

Les élèves se documenteront sur les mesures prises afin que de bonnes pratiques environnementales soient adoptées pour les Jeux olympiques de 2010 à Vancouver; ils dresseront aussi une liste des mesures qu'eux-mêmes peuvent prendre pour adopter de bonnes pratiques environnementales dans leur communauté. De plus, ils apprendront à rédiger des textes informatifs efficaces dans un but précis et comment communiquer leurs idées pour informer autrui.

La lettre d'information permettra aux élèves de découvrir les gestes qu'ils peuvent poser comme individus pour continuer d'adopter de bonnes pratiques environnementales et faire preuve de respect envers eux-mêmes, leur communauté et la planète.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylos, crayons, papier

Ordinateur pour la recherche sur Internet

Site Web de la Fondation David Suzuki :

http://www.davidsuzuki.org/Publications/Meeting_the_challenge.asp

Site Web d'Environnement Canada : <http://www.ec.gc.ca/>

Temps approximatif requis / Durée

Quatre périodes de 40 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Le texte écrit devrait faire ressortir clairement les idées exprimées et comporter les détails, l'analyse et les explications nécessaires. La lettre d'information doit indiquer les mesures qu'ont prises les organisateurs des Jeux de 2010 pour adopter de bonnes pratiques environnementales et les mesures que peuvent prendre les individus pour avoir un mode de vie plus durable.



Citoyens du monde

Niveau(x) scolaire(s)

4-7. 8-10, 11-12

Matière(s)

Sciences humaines, Leadership étudiant

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Citoyenneté mondiale

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

En vue d'exercer leur leadership, les membres du conseil étudiant élaboreront une série d'initiatives visant à sensibiliser les élèves de toute l'école à la citoyenneté mondiale. À partir des journées spéciales mentionnées ci-dessous, les membres du conseil étudiant examineront des activités en lien avec plusieurs thèmes portant sur la justice sociale. Il est recommandé de choisir un thème principal par trimestre; on peut procéder à un vote pour faire ce choix.

Par exemple, les trois thèmes suivants peuvent être de bons choix :

1. Journée mondiale pour l'élimination de la pauvreté (peut être le thème du trimestre)
2. Journée mondiale de la santé (thème du trimestre)
3. Journée mondiale de l'eau (thème du trimestre)

Les membres du conseil étudiant élaboreront ensuite plusieurs plans d'action adaptés au thème du trimestre. Par exemple, pendant le premier trimestre, ils peuvent organiser une campagne de financement pour l'UNICEF, recueillir de la nourriture pour une banque alimentaire, inviter un conférencier de la région à venir à l'école parler de pauvreté ou faire parvenir aux membres du gouvernement des lettres sur la nécessité de fournir un logement à tous les citoyens. Tout au long du trimestre, les membres du conseil étudiant afficheront sur le babillard de l'école les gestes posés relativement à cet objectif.

Dans le cadre de la Journée mondiale de la santé, les membres du conseil étudiant peuvent recueillir et donner des articles d'hygiène ou des fournitures médicales, inviter l'infirmière de l'école à parler de santé, organiser une campagne de financement pour faire l'achat de médicaments à remettre à une autre communauté ou exécuter toute autre idée trouvée et choisie par les élèves.

Pour la Journée mondiale de l'eau, les élèves peuvent décider d'organiser « Les Olympiques de l'eau », c'est-à-dire une série d'expériences sur l'eau tirées du guide « Project Wet Resource Guide ». Ils peuvent aussi décider pendant quelques semaines de transmettre chaque matin par l'interphone de l'école un message concernant les enjeux mondiaux ayant



trait à l'eau. Pour que les membres du conseil étudiant prennent en charge les actions choisies, il importe de ne pas limiter les activités à réaliser.

La stratégie visant à faire adopter par le conseil étudiant un objectif en lien avec la citoyenneté mondiale et la justice sociale pour l'année en demandant à un ou deux enseignants d'aider les membres du conseil à atteindre cet objectif convient bien au Programme éducatif Vancouver 2010. En effet, elle permet aux membres du conseil étudiant de développer, d'utiliser et de faire valoir leurs compétences en leadership. De plus, on peut s'attendre à ce qu'elle permette de sensibiliser toute l'école à la citoyenneté mondiale. L'idéal serait de poursuivre ces actions sur une base annuelle en changeant les thèmes d'une année à l'autre.

Cette activité sert avant tout de point de départ pour aider les enseignants et les élèves qui géreront ce projet à sensibiliser toute la communauté scolaire à la citoyenneté mondiale. En adoptant plusieurs grandes idées comme thèmes pour chaque trimestre et en travaillant ensemble pour élaborer des activités en lien avec chaque thème, les membres du conseil étudiant aideront les élèves à devenir des citoyens du monde.

Cette activité vise à amener le conseil étudiant à faire de la citoyenneté mondiale un objectif dès le début de chaque année scolaire. Les activités et les événements choisis pour l'année refléteront cet objectif. Il importe aussi de choisir chaque trimestre un thème en lien avec l'objectif général de citoyenneté mondiale. Les membres du conseil étudiant devront mettre en place un processus décisionnel démocratique au moment de choisir les activités qu'ils aimeraient le plus réaliser.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- se sensibiliser aux enjeux portant sur la justice sociale;
- prendre conscience de ce qu'est la citoyenneté mondiale;
- développer ses compétences en matière de responsabilité sociale à l'intérieur de la communauté scolaire;
- apprendre à bien utiliser ses compétences en leadership;
- prendre des mesures concrètes pour différents enjeux mondiaux;
- participer au processus démocratique;
- prendre des décisions à l'intérieur d'un groupe.

Matériel, équipement requis, ressources

Enseignants prêts à faciliter le travail du conseil étudiant

Membres du conseil étudiant

Consulter le lien suivant pour vous aider à choisir des idées et des activités (Citoyenneté mondiale 101) :

<http://www.acdi-cida.gc.ca/cidaweb/acdicida.nsf/En/FRA-101715105-QGV#Top%23Top>

Project Wet Resource Guide (www.projectwet.org)



Tableau d'affichage pour faire part des actions posées par l'école et de la contribution apportée par l'école

Matériel d'artiste pour créer des graphiques et des affiches à exposer sur le tableau d'affichage

Accès à un ordinateur pour les recherches; diaporamas pour les réunions avec les élèves

Conférenciers qui viendront à l'école

Temps approximatif requis / Durée

Cette activité conçue à l'intention du conseil étudiant se poursuivra tout au long de l'année scolaire. Les membres du conseil étudiant organiseront des réunions une ou deux fois par mois à l'heure du dîner pour planifier les activités et prendre les décisions nécessaires. Par ailleurs, ils devront consacrer plus de temps à la mise en œuvre de certains projets.

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Faire une synthèse

Affectif – Poser un jugement de valeur, organiser

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Cette ressource n'a pas été élaborée pour être évaluée de la manière habituelle. Elle vise plutôt à sensibiliser les élèves et à les faire agir. Pour évaluer leurs activités, les membres du conseil étudiant peuvent mettre sur le tableau d'affichage de l'école des diagrammes explicatifs indiquant combien d'argent ils ont recueilli pour telle activité ou y exposer des photos d'élèves participant à certaines activités. Les membres du conseil étudiant peuvent aussi préparer à la fin de l'année un sondage qui permettra aux élèves de l'école d'indiquer ce qu'ils ont appris ou pensé des thèmes choisis par le conseil étudiant. Par ailleurs, les membres du conseil étudiant peuvent, à la fin de chaque trimestre, rédiger leurs réflexions personnelles sur ce qu'ils ont appris et sur les valeurs étudiées en cours de route. Ils pourront choisir un texte par trimestre et le faire publier dans le bulletin de l'école.



Un circuit touristique

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Sciences humaines, Français

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves commenceront par se documenter sur les attractions touristiques que l'on trouve près de Vancouver/Whistler et dans le reste de la Colombie-Britannique, puis ils concevront un circuit touristique à l'intention des athlètes et des dignitaires qui viendront en Colombie-Britannique pour les Jeux de 2010. Pour stimuler les élèves, les inviter à parler des destinations touristiques qu'ils ont déjà visitées.

Analyser l'intérêt des sites mentionnés par les élèves. Discuter des éléments qui rendent un site populaire. Discuter des futurs clients – les athlètes et les délégués des différents pays : quels sont leurs intérêts? Qu'est-ce que les Canadiens aimeraient que les visiteurs internationaux voient et connaissent du Canada? Pour quelles raisons?

Après avoir établi une liste des sites possibles, les élèves se documenteront sur les trajets à effectuer et les distances à franchir entre ces sites, puis ils organiseront un circuit d'une journée en autocar, qui regroupera les endroits intéressants à visiter. Combien de temps faut-il pour aller d'un endroit à l'autre en autocar? La durée du trajet change-t-elle selon la période de la journée? Quelles explications faut-il donner à chaque endroit? Pourquoi? Quels lieux faut-il éviter au moment de planifier l'itinéraire en autocar? Pourquoi? Chaque élève devra préparer une carte géographique, un texte ou une présentation PowerPoint. Les élèves peuvent aussi organiser un circuit touristique plus long, qui se fera en quelques jours et qui englobera toute la province. Lorsque les circuits seront prêts, les élèves pourront les faire connaître au reste de la classe.

Résultats d'apprentissage

Comme les élèves doivent bien comprendre la culture et le patrimoine canadiens pour choisir des sites pittoresques, ce projet permet d'approfondir leur connaissance de la culture canadienne. Il les aide aussi à développer leurs compétences en cartographie, en recherche et en rédaction.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès Internet, textes, brochures pour la recherche et la préparation du circuit touristique
Matériel pour la fabrication de la carte



Matériel d'écriture ou accès à un programme comme PowerPoint

Temps approximatif requis / Durée

Cinq cours de 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'évaluation peut prendre diverses formes :

- Évaluation du choix de chaque site – significatif? intéressant? représentatif du Canada?
- Évaluation de l'information donnée – intéressante? exacte? pertinente pour l'auditoire? détaillée?
- Évaluation des connaissances des diverses cultures – la culture canadienne est-elle étudiée explicitement? Y a-t-il des liens avec des cultures d'autres pays?
- Le temps alloué pour le circuit touristique est-il raisonnable? Évaluer les compétences en cartographie.

Compétences en rédaction – la plupart des instances ont leur propre barème de correction.

Consulter aussi le site suivant : http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writing.htm



Projet sur les Jeux olympiques et paralympiques à l'intention des élèves en Français langue seconde - Immersion

Niveau(s) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Français langue seconde - Immersion

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture, Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

1. L'enseignant propose un modèle d'affiche produite par Photoshop et soulignant les grandes catégories d'épreuves sportives des Jeux olympiques et paralympiques d'hiver.
2. L'enseignant fera avec les élèves le jeu d'amorce suivant : d'abord, il scotchera sur le plancher de la classe les noms de la vingtaine d'épreuves des Jeux olympiques et paralympiques d'hiver ainsi que des illustrations les représentant.
3. Ensuite, les élèves iront vers les illustrations représentant une épreuve choisie et feront une activité préparer-partager sur les connaissances préalables qu'ils possèdent (noms, règles et autres renseignements concernant ce sport ou cette épreuve). Ils feront de même pour toutes les épreuves.
4. Enfin, les élèves restreindront leur choix à un sport ou à une épreuve des jeux d'hiver et inscriront sur une feuille sommaire leurs connaissances préalables, leurs prédictions et leurs questions.
5. L'enseignant expliquera les attentes et les résultats du projet de recherche :
6. Chaque élève ou groupe produit d'abord, pour l'épreuve de son choix, une affiche, une présentation idéographique, une présentation PowerPoint, un jeu de simulation ou une présentation multimédia, qu'il présentera ensuite oralement à la classe.
7. Pour faire leurs recherches, les élèves utilisent des ouvrages de référence ainsi que différents ressources et médias, et
8. Internet pour les quatre aspects suivants : règles et règlements, critères de sélection, compétences, formation et normes d'excellence.
9. Les élèves produisent une affiche ou une présentation multimédia.
10. La présentation orale permet aux élèves de partager les résultats de leur projet final.

Cette activité, réalisée au moyen de la méthode de lecture Smart Reading, permettra aux élèves en Français langue seconde – Immersion de se rendre compte qu'ils possèdent déjà certaines connaissances sur les Jeux olympiques et paralympiques d'été et d'hiver. Une fois la recherche terminée, les élèves constateront aussi qu'ils maîtrisent mieux la langue française – écrite et parlée; en effet, ils pourront :

- Reconnaître et utiliser le vocabulaire et les termes appropriés;



- Expliquer clairement les règles et les règlements d'un sport ou d'une épreuve;
- Participer à une discussion sur les compétences et l'entraînement physique et mental requis, et sur les normes d'excellence imposées pour chaque sport ou épreuve;

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- Adopter la méthode de lecture Smart Reading : établir des objectifs, faire appel aux connaissances préalables, formuler des prédictions, poser des questions, préparer-partager, établir des liens et faire une synthèse;
- Faire une recherche à la bibliothèque ou sur Internet et ainsi perfectionner ses compétences en recherche;
- Connaître et comprendre, comme les autres élèves canadiens, les règles et règlements, les critères de sélection, les compétences et l'entraînement requis, et les normes d'excellence imposées pour les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver;
- Améliorer ses compétences en français pour partager avec ses pairs ses connaissances sur les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver.

Matériel, équipement requis, ressources

Une affiche soulignant les grandes catégories des épreuves sportives des Jeux olympiques et paralympiques d'hiver

Matériel au choix de l'élève : papier pour affiches /papier de bricolage, feutres et autres articles de papeterie

Ordinateur avec les logiciels Photoshop et PowerPoint, et accès à Internet, etc.

Ressources et livres de la bibliothèque

Temps approximatif requis / Durée

De six à huit cours de 1 heure

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Comprendre

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

- Pour le texte écrit : critères élaborés par les élèves.
- Pour la présentation orale : barème de correction fondé sur les critères remplis.
- Évaluation par les pairs.



Les arts graphiques des Premières Nations

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Arts visuels

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Tout d'abord, les élèves feront des recherches sur les arts graphiques des Premières Nations, puis ils se livreront à un remue-méninges pour trouver dans leur propre vie des éléments qui dépeignent leur culture. Ils peuvent avoir recours à l'iconographie traditionnelle en noir, rouge et blanc pour réaliser ce projet. Ils peuvent aussi aller plus loin en incluant dans leur travail de conception des éléments des Jeux olympiques et paralympiques. Les élèves peuvent employer diverses techniques, comme le dessin au crayon ou au pastel, la peinture ou même la sérigraphie, pour réaliser ce projet en trois couleurs.

Ce projet permet aux élèves d'explorer des éléments qui comptent pour eux tout en étudiant certains aspects des Jeux olympiques et paralympiques. Ils s'amuseront à faire leurs choix et à les transposer à une forme d'art culturel, mais cela leur permettra de s'initier à ce type d'art. Le travail artistique peut être fait sur du papier blanc qui sera fixé à un grand entoilage rouge ou noir 6 x 12, pour ensuite être exposé.

Résultats d'apprentissage

Les élèves découvriront l'art traditionnel des Premières Nations, et ils apprendront à représenter leurs idées sous cette forme artistique.

Matériel, équipement requis, ressources

<http://community.livejournal.com/craftgrrl/3674467.html> [sérigraphie]

www.royhenryvickers.com

Temps approximatif requis / Durée

Trois cours de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Réagir



Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

L'enseignant pourra demander aux élèves de décrire oralement leur œuvre à leurs camarades ou de rédiger un texte expliquant ce qu'ils ont choisi de représenter. L'autoévaluation des élèves convient aussi à ce projet.



Des journalistes verts

Niveau(x) scolaire(s)

8-10

Matière(s)

Français, Sciences, Sciences humaines

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Durabilité

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

La gestion environnementale se définit comme la gestion prudente et responsable de l'environnement et des ressources naturelles. Dans ces cours, les élèves apprendront qu'ils peuvent, à titre de journalistes verts, promouvoir la gestion environnementale dans leur classe, à l'école et dans la communauté. Comme journalistes, ils découvriront et feront connaître l'importance accordée à la gestion environnementale pour les Jeux olympiques de 2010.

L'élève pourra:

- Devenir un « journaliste vert » en encourageant la gestion environnementale dans sa classe, à l'école et dans la communauté;
- Apprendre à devenir un journaliste étudiant en écoutant ce que son chargé de classe lui enseignera à ce sujet;
- Inviter un journaliste à venir en classe discuter des moyens à prendre pour devenir un bon journaliste;
- Lire la section sur la durabilité et la gestion environnementale pour les Jeux olympiques de 2010 en consultant le site suivant : www.vancouver2010.com/en/Sustainability
- Mener des entrevues auprès des élèves, du personnel de l'école, des parents et des membres de la communauté et se documenter sur les gestes posés par ces groupes d'individus, afin de recueillir de l'information sur ce qui est fait dans sa classe, à l'école et dans la communauté en matière de gestion environnementale;
- Présenter à la classe, à l'école et à la communauté les résultats de ses recherches sur la gestion environnementale (aux Jeux olympiques de 2010 et dans sa classe, à l'école et dans la communauté); l'élève choisira son mode de présentation, par exemple un bulletin de nouvelles, le journal de l'école ou de son quartier, un bulletin télévisé, un tableau d'affichage, un blogue ou un site Internet. Les journalistes verts mettront l'accent sur les gestes posés et sur les idées que les individus peuvent appliquer dans la classe, à l'école et dans la communauté.

À partir des gestes posés pour les Jeux olympiques de 2010 à Vancouver en matière de gestion environnementale, les élèves se documenteront sur ce qui a été fait et peut être fait à ce sujet dans leur classe, à l'école et dans la communauté. Cette recherche, ainsi que les



entrevues, permettra de renseigner les élèves, d'accroître les communications faisant l'éloge des réalisations accomplies en matière de gestion environnementale, tout en encourageant la poursuite des efforts.

Les journalistes prépareront aussi un compte rendu sur ce qui a été fait et peut être fait dans leur classe, à l'école et dans la communauté en matière de gestion environnementale. Par exemple, les élèves peuvent encourager une action comme « Éteindre les lumières le mardi », qui consiste à éteindre toutes les lumières non essentielles le mardi durant la pause du midi pour économiser l'électricité. Les journalistes verts font part de cette idée dans le journal, le blogue ou le site Web de l'école, pour la faire connaître aux autres classes, écoles et communautés.

Résultats d'apprentissage

Les journalistes verts apprendront :

- À expliquer, oralement ou par écrit, dans un but et pour un auditoire précis les méthodes de gestion environnementale mises en place pour les Jeux olympiques de 2010 ainsi que dans leur classe, à l'école et dans la communauté. L'exposé ou le texte exprimera des idées clairement énoncées, appuyées par des explications, des analyses et des détails précis et utiles.
- À se servir de la parole, de l'écoute et de l'écriture pour interagir avec les autres dans les buts suivants : contribuer à la réussite du groupe, analyser des idées et des opinions, améliorer et approfondir leur compréhension, discuter de certaines préoccupations et résoudre des problèmes.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylos, crayons, papier pour les entrevues et la recherche

Ordinateur pour la recherche, la consultation de blogues, de sites Web et les communications écrites

Copie imprimée du matériel du site suivant : www.vancouver2010.com/en/Sustainability

Papier pour imprimer le journal ou les bulletins d'information de la classe ou de l'école

Téléphone pour entrer en contact avec des journalistes de la région

Temps approximatif requis / Durée

De cinq à sept périodes de 40 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

1. L'enseignant notera les présentations des élèves en se servant des normes de performance :

www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/



2. L'enseignant et les élèves utiliseront des listes de critères et des échelles d'évaluation pour évaluer les résultats atteints.
3. L'enseignant recueillera les commentaires formulés par les élèves de la classe et de l'école et par les membres de la communauté au sujet de la pertinence des renseignements amassés dans les journaux, les bulletins d'information, les blogues et les sites Web. Pour ce faire, il peut préparer un sondage qui sera publié dans le site Web ou le blogue des journalistes verts.



L'influence des Olympiques sur l'identité des Canadiens

Niveau(x) scolaire(s)

8-10, 11-12

Matière(s)

Sciences humaines

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Culture

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

L'identité canadienne se distingue par son multiculturalisme et son sens de l'intégration. On peut affirmer que les Olympiques mettent à l'épreuve ces fondements de notre identité. Tout au long de ces cours, les élèves devront examiner certaines des répercussions qu'auront les Jeux olympiques sur les Canadiens de différents statuts socio-économiques, religions et cultures.

Même si les Jeux olympiques ont lieu à Vancouver, il s'agit d'un événement pancanadien qui intéresse les habitants de tout le pays. Les élèves évalueront les effets qu'auront les Jeux olympiques sur divers groupes afin de se faire une idée des réactions de la population face aux Jeux olympiques et d'évaluer si les Olympiques changeront la façon dont les Canadiens se voient et sont perçus à l'échelle internationale. Les élèves examineront aussi la notion d'identité et ce qui définit un pays ou une personne.

Voici certaines des questions que les élèves peuvent explorer :

- Quelles sont les caractéristiques qui composent « l'identité olympique »?
- Quelles sont les idées communes et les opinions fausses qu'on se fait des Olympiques?
- Définir le « pluralisme » (état d'une société dans laquelle des membres de diverses origines ethnique, raciale, religieuse ou sociale participent de manière autonome au développement de leur culture traditionnelle à l'intérieur d'une civilisation commune organisée).
- Comment la notion de société pluraliste ouvre-t-elle plusieurs perspectives différentes sur des événements internationaux comme les Olympiques?
- Nommez certains des enjeux et des problèmes auxquels les Canadiens sont confrontés en accueillant les Olympiques.
- Une fois les Olympiques terminées, quelles répercussions auront ces enjeux sur les personnes vivant à Vancouver ou au Canada?
- Comment ces enjeux définissent-ils notre façon de nous voir? La façon dont les autres nous perçoivent?

Après s'être documentés sur ces questions, les élèves discuteront des solutions proposées et de la manière dont ces solutions contribueront à déterminer comment le Canada est perçu dans le monde. Ils pourront aussi tenir des débats et des discussions pour déterminer si ces



enjeux mèneront à l'établissement d'une nouvelle identité canadienne. Enfin, les élèves prépareront une présentation multimédia ou un texte appuyé par une présentation visuelle (à partir d'images tirées de sites Web, de journaux ou de magazines) qui documente un des enjeux sociaux ayant des répercussions sur la vie quotidienne des habitants de Vancouver par suite de la tenue des Olympiques et comment cet enjeu façonnera leur vie et la façon dont le Canada est perçu dans le monde. Ou encore, les élèves peuvent s'adonner à une séance de jeu de rôles pour faire ressortir les points de vue de différents intervenants (comme un représentant du COVAN, un nouvel immigrant, un athlète, le maire de la ville, un sans-abri, des autochtones, etc.).

Résultats d'apprentissage

Ces cours sont en lien avec le thème de la culture. Par le biais des Olympiques et de leurs répercussions, ils ont pour objectif de faire comprendre aux élèves comment se construit l'identité et comment des forces extérieures influent sur notre façon de nous voir et de percevoir les gens qui nous entourent.

Matériel, équipement requis, ressources

Laboratoire informatique

Site Web de Vancouver 2010 : www.vancouver2010.com

Temps approximatif requis / Durée

De huit à dix cours de 75 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

- Les enseignants devront procéder à une évaluation informelle des connaissances des élèves sur les aspects qui contribuent au développement de l'identité d'un individu et d'un pays.
- Les enseignants devront procéder à une évaluation formelle de l'aptitude des élèves à découvrir les répercussions qu'auront les Jeux olympiques sur des individus provenant de différents horizons.
- Les enseignants devront procéder à une évaluation formelle pour vérifier comment les élèves croient que les Olympiques peuvent faire évoluer l'identité canadienne.
- Les enseignants devront noter les présentations des élèves afin d'évaluer s'ils comprennent bien ce qui a contribué au développement de leur identité et les répercussions qu'auront les Olympiques sur eux, comme individus.



La consommation de drogues aux Olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Sciences, Éducation physique, Éducation à la santé

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Diviser les élèves en groupes, puis demander à chaque groupe de faire des recherches sur différents sujets en lien avec la consommation de drogues. Les recherches des élèves pourront porter sur des sujets tels que les suivants :

- Les drogues améliorant la performance utilisées aux Olympiques et dans d'autres sports de compétition;
- Les psychotropes illégaux (marijuana, cocaïne, etc.);
- Les psychotropes légaux (antidépresseurs, antipsychotiques, stimulants);
- Les médicaments destinés à soulager la douleur (analgésiques, anti-inflammatoires, relaxants musculaires);
- Les médicaments contre le rhume et la grippe (médicaments contre la toux, décongestionnants);
- Les médicaments destinés à soulager les problèmes cardiovasculaires (antihypertenseurs, statines);
- Les médicaments destinés à combattre l'infection (antibiotiques, antiviraux, vaccins);
- Les médicaments destinés à soulager les problèmes gastro-intestinaux (antiacides, antinauséux);
- Les médicaments destinés à soulager l'allergie

Après s'être documenté sur son sujet, chaque groupe préparera une affiche ou un compte rendu, puis désignera un membre qui présentera les résultats de la recherche à la classe. Les élèves doivent faire des recherches sur le mode d'action des médicaments (ou drogues), leurs effets sur l'organisme (avantages et effets secondaires), les raisons pour lesquelles on prend ces substances, les personnes qui doivent les prendre et la capacité de ces substances à améliorer ou non la performance d'un athlète.

Après avoir écouté les présentations sur la panoplie de drogues et médicaments utilisés dans la société, les élèves se renseigneront sur le serment olympique des athlètes et sur les valeurs olympiques en lien avec l'esprit sportif. Par la suite, les élèves discuteront et débattront des avantages des substances que les athlètes devraient pouvoir prendre ou non.



Évidemment, bien des élèves ont déjà entendu parler d'athlètes utilisant des substances comme les stéroïdes; vous pourriez plutôt les amener à discuter de sujets comme l'effet de la consommation d'un stimulant légal, telle la caféine du café, qui aide les athlète à rester alertes et à s'entraîner plus longtemps. Quelles substances devraient être permises et lesquelles devraient être défendues? Devrait-on faire des exceptions pour des affections préexistantes? Devrait-on permettre la consommation de plus ou de moins de drogues ou de médicaments aux Olympiques? Finira-t-on par éliminer les drogues et la tricherie du sport? Comment votre opinion change-t-elle sur un athlète lorsque vous vous rendez compte qu'il a triché pour gagner? Que pensez-vous des techniques médicales modernes qui permettent de guérir rapidement des blessures? La chirurgie oculaire au laser, qui sert à corriger la vision d'une personne, est-elle une façon déloyale d'améliorer la performance?

Résultats d'apprentissage

Ce projet est en lien avec le thème du sport et de la vie saine. Les élèves prendront davantage conscience des effets de toutes les substances qu'ils consomment. Les élèves constateront aussi que la consommation de drogues dans les sports n'est pas un sujet aussi simple qu'il n'y paraît. Ils connaîtront mieux les substances que l'on prend pour soulager des blessures ou des maladies, et celles qui servent à améliorer la performance.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès Internet pour les recherches

- www.olympicschool.ca
- www.wada-ama.org
- www.sportsmedicine.about.com
- www.olympic.org/uk

Livres pour les recherches (manuels et ouvrages documentaires)

Temps approximatif requis / Durée

De cinq à dix cours de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Réagir



Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Un barème de correction conçu en classe est un moyen simple et efficace d'évaluer ce projet. L'évaluation pourra porter sur la justesse de l'information trouvée, l'intensité de la prise de conscience face à ce sujet complexe, la sensibilisation au fait que les règles comportent toujours des exceptions et les raisons pour lesquelles il existe des exceptions. Le débat servira aussi à évaluer la composante « français oral »; bon nombre de districts possèdent des outils à cet effet, dont l'un d'entre eux est accessible à l'adresse suivante : http://www.bced.gov.bc.ca/irp/irp_ela.htm. Il s'agit d'indicateurs de réussite qu'on mesure par compétence et par niveau scolaire.



Des journaux télévisés fictifs

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Art dramatique, Formation technologique

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Olympisme, Paralympisme

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves travailleront ensemble à produire, avant et pendant les Jeux olympiques, des journaux télévisés fictifs. Ils concevront aussi une toile de fond avec le nom de leur média et une murale des sites de Vancouver, et utiliseront des pupitres et des chaises comme accessoires. Puis, à l'aide d'un caméscope et du programme iMovie de Mac, les élèves enregistreront une série d'entrevues en lien avec les Olympiques. En se servant d'un logiciel comme GarageBand, ils pourront aussi ajouter des pièces musicales qu'ils feront jouer pendant leur film ou leurs entrevues.

Les élèves n'auront pas à interviewer des athlètes olympiques; il leur suffira d'utiliser des coupures de revues où est décrite l'expérience des athlètes, puis de faire un compte rendu de ces articles. Au moment d'aborder la durabilité de l'environnement, les élèves pourront se servir d'images dans les journaux et produire une courte entrevue (de préférence, avec un expert) expliquant comment on s'y est pris pour construire l'Anneau olympique dans le respect de l'objectif de durabilité de l'environnement. Enfin, les élèves pourront aussi préparer un journal télévisé sur les Jeux paralympiques puisque plusieurs athlètes paralympiques doivent visiter certaines écoles. Leur entrevue pourrait ensuite être utilisée comme élément d'un iMovie sur les défis à relever.

Les élèves pourront présenter leurs journaux télévisés lors de réunions scolaires et les diffuser dans la section « Présentation des projets » du site vancouver2010.com/edu. Les séries d'entrevues porteront sur la culture canadienne aussi bien que sur la durabilité et l'intégration (Paralympisme). Les sujets peuvent être adaptés selon le temps disponible. Les élèves peuvent commencer avec un projet de film ou de journal télévisé, puis l'approfondir en y ajoutant de nouveaux thèmes.

Résultats d'apprentissage

Pendant qu'ils produisent leur vidéo, les élèves développeront leurs aptitudes à travailler en groupe. Ils acquerront aussi des connaissances en technologie audiovisuelle et apprendront comment tourner un vidéoclip.



De plus, selon les thèmes abordés dans leurs journaux télévisés, les élèves pourront approfondir leurs connaissances sur ces sujets.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès à un laboratoire informatique et aux programmes iMovie et GarageBand

Camera vidéo

Fournitures artistiques

Tables et chaises

Vidéoprojecteur et écran pour présenter le produit final

Temps approximatif / Durée

De six à huit périodes de 45 minutes pour chaque journal télévisé produit (Environ un ou deux cours pour préparer les questions de l'entrevue et faire les recherches; un ou deux cours pour créer la murale de la toile de fond; une période pour enregistrer leurs bandes vidéo et quelques séances au laboratoire informatique pour monter leurs vidéoclips et ajouter de la musique)

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Faire une synthèse

Affectif - Réagir

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

Pour le premier film, suivre les élèves de près tout au long du processus, puis leur laisser de plus en plus d'autonomie à mesure qu'ils produisent d'autres vidéos. Voir à donner vos commentaires au fur et à mesure pour vous assurer que le produit final sera de qualité. Regarder les vidéoclips des élèves durant les étapes de production et les aider pour le montage.



Les besoins nutritionnels des athlètes

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Sciences, Éducation à la santé, Éducation physique

Lien(s) avec les composantes du Programme éducatif Vancouver 2010

Sports et vie saine

Description de l'activité (ce que les élèves feront)

Les élèves relèveront les ressemblances et les différences entre les besoins nutritionnels du Canadien moyen et ceux des athlètes olympiques et paralympiques. Après s'être renseignés sur les régimes alimentaires et les programmes d'entraînement des athlètes de haut niveau, les élèves se baseront sur les résultats de leurs recherches pour calculer les besoins nutritionnels et caloriques des athlètes olympiques et paralympiques.

L'enseignant présentera aux élèves le concept de journal alimentaire quotidien avec ses applications; ceux-ci noteront ensuite durant une semaine tous les aliments qu'ils consomment. Les élèves apporteront leur journal à l'école pour discuter des tendances évidentes qui s'en dégagent. En groupes, les élèves se serviront du guide *Bien manger avec le Guide alimentaire canadien* pour calculer leurs besoins nutritionnels et caloriques. Chaque élève devra trouver les forces et les faiblesses de son régime alimentaire et proposer des améliorations, à la fois dans son alimentation et en ce qui concerne l'exercice physique.

Après cette étude du journal alimentaire personnel des élèves, chaque sport des Jeux d'hiver sera présenté soit par l'enseignant, soit au moyen d'un remue-méninges, et classé dans une des catégories suivantes : sport d'endurance, sport qui ne nécessite pas d'endurance, ou combinaison des deux. Voici une liste des sports à classer : biathlon, bobsleigh, curling, patinage artistique, ski acrobatique, hockey, luge, patinage de vitesse sur courte piste, ski alpin, ski nordique, surf des neiges et patinage de vitesse.

Les élèves consulteront ensuite le site de l'Association canadienne des entraîneurs et exploreront les diverses ressources sur la nutrition, en particulier *L'alimentation quotidienne des athlètes qui s'entraînent – Plans d'action*. En groupes ou individuellement, les élèves choisiront un athlète olympique ou paralympique canadien des Jeux de 2006 ou de 2010 et établiront un régime alimentaire pour cet athlète en fonction de son âge, de son sexe et du sport qu'il pratique. Par ailleurs, la classe pourrait aussi simplement explorer les besoins nutritionnels liés à la pratique d'un sport précis.



Activité connexe :

Les parents des élèves rempliront la « Liste de vérification relative à la nutrition à l'intention des parents », que l'on trouve sur le site Web de l'Association canadienne des entraîneurs; ils y trouveront des observations, des suggestions et des ressources qui les aideront à proposer à leurs enfants des choix plus sains.

Résultats d'apprentissage

Ce travail est en lien direct avec les thèmes de l'olympisme, du paralympisme et de la vie saine. On s'attend à ce que les élèves comprennent plus clairement le lien étroit entre alimentation et exercice physique. Les élèves apprendront aussi que leurs choix actuels en matière de nutrition ont des répercussions sur eux et comment les athlètes qui visent l'excellence dans leur sport ont des directives très strictes à suivre en matière d'alimentation.

Les résultats d'apprentissage prescrits pour les élèves de la 5^e à la 8^e année indiquent que les élèves doivent pouvoir définir ce qu'est un mode de vie équilibré et prendre des décisions en ce qui concerne leur santé personnelle. Les athlètes olympiques et paralympiques canadiens sont des mentors précieux qui peuvent aider les élèves à adopter de saines habitudes quotidiennes en matière d'alimentation et d'exercice et à fournir de plus grands efforts s'ils veulent devenir des athlètes de haut niveau.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès à Internet et à la bibliothèque pour les recherches

Association canadienne des entraîneurs : <http://www.coach.ca>

Journal pour noter la consommation d'aliments et l'exercice quotidiens

Calculatrice pour calculer les besoins caloriques

Papier, stylos, crayons

Temps approximatif requis / Durée

De quatre à six cours de 40 à 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Poser un jugement de valeur

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)

En groupes, ou individuellement avec leur enseignant ou un pair, les élèves discutent de leur journal alimentaire et des améliorations qu'ils peuvent apporter à leur alimentation. Puis, ils rédigent une lettre par laquelle ils s'engagent à apporter ces améliorations; ils présentent cette lettre à leur enseignant et à leurs parents, qui feront un contrôle à ce sujet un mois plus tard.



Débat sur les répercussions des Jeux olympiques

Niveaux

4 à 7, 8 à 10

Matière(s)

Langue française, sciences humaines, art dramatique

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Culture, citoyenneté du monde, durabilité

Description de l'activité

Les élèves participeront à un dialogue sur les deux facettes du débat « Les avantages et les désavantages des Jeux olympiques. Quels sont-ils »? Il est essentiel que les élèves comprennent l'impact environnemental, économique et social des Jeux olympiques, tout en comprenant l'importance de l'esprit et de la culture des Jeux.

Les élèves devront effectuer une recherche liée à un rôle, par exemple un athlète, un membre de la communauté, un activiste environnemental, un membre du Comité International Olympique, un spectateur ou un protestataire. Ils feront chacun une recherche sur leur rôle et sur l'impact que les Jeux auront sur eux. Les élèves seront répartis en groupes de trois à quatre afin d'exécuter cet exercice de manière collaborative. Ils présenteront ensuite leur travail à la classe ou à l'école. Avec toute la classe, ils réfléchiront à ce qu'ils ont appris, aux questions soulevées et aux nouvelles idées suggérées. Cela se fera sous format oral et écrit.

Pour chaque rôle assigné, les élèves présenteront l'information par écrit et oralement, en essayant de prouver que leur point de vue dans ce débat est correct, offrant des détails à l'appui et créant d'autres possibilités pour la question à débattre. Sur un plan plus général, les élèves réfléchiront ensuite à ce qu'ils ont appris et partageront leur nouveau savoir avec d'autres.

Résultats d'apprentissage

Cette leçon est centrée sur les résultats d'apprentissage pour le programme de langue des niveaux 4 à 7, combinés à des activités d'art dramatique. Cette leçon intègre également toutes les composantes du programme de langue française : langue parlée, lecture et visualisation, ainsi qu'écriture et représentation. Elle peut être adaptée pour être utilisée avec des élèves de la 7^e à la 12^e année, pour les sciences humaines et les arts dramatiques, ainsi que créer des liens avec les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

La leçon est directement alignée sur les thèmes de la durabilité et de la citoyenneté du monde, tout en incorporant les résultats d'apprentissage prescrits pour la langue française, les sciences humaines et les arts dramatiques en 7^e année. Cette unité peut être adaptée pour



être utilisée avec des élèves de la 7^e à la 12^e année.

Le débat sur la durabilité et la célébration culturelle des Jeux olympiques offre aux élèves un moyen d'explorer les opinions actuelles, tout en formulant leurs propres pensées, préoccupations, convictions et commentaires concernant cette question.

Ressources requises

Stylo à bille/crayons/papier

Magazines à découper

Ordinateur pour recherche sur Internet

Bibliothèque pour recherche dans des livres et des magazines

Information d'actualité

Durée de l'activité

On prévoit que l'activité durera environ quatre à cinq blocs de 40 minutes.

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Les élèves seront évalués selon les critères suivants :

- 1) Aptitudes à la recherche - bibliographie
- 2) Information sur la recherche – paragraphe – une page d'information sur la question à débattre
- 3) Aptitude à communiquer des idées, des informations et des sentiments de manière éclairée, créative et articulée, en utilisant divers médias
- 4) Penser de manière critique et créative; analyser et décrire son mode de réflexion et d'apprentissage
- 5) Renforcer sans cesse sa compréhension de soi et des autres



Perspectives paralympiques

Niveaux

8 à 10

Matière(s)

Langue française, sciences humaines

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Paralympisme

Description de l'activité

Les Jeux olympiques sont un spectacle international des aptitudes athlétiques et de l'esprit concurrentiel. Bien qu'il existe clairement un objectif de créer un « terrain d'égalité » entre les athlètes (en interdisant l'utilisation de substances destinées à améliorer la performance, par exemple), on se demande si l'utilisation de prothèses pourrait conférer à un athlète handicapé (comme Oscar Pistorius) un avantage par rapport aux concurrents non handicapés. Les élèves auront l'occasion de faire des recherches et d'étudier les deux côtés de ce débat.

Les élèves liront des articles sur des athlètes paralympiques comme le coureur de vitesse sud-africain, Oscar Pistorius, un double amputé. Demandez aux élèves de s'interroger sur la question de savoir si les athlètes handicapés devraient être autorisés à participer à des événements olympiques pour non handicapés pour autant qu'ils satisfassent à la norme de l'événement (avec l'utilisation de prothèse). Après des discussions, les élèves discuteront d'arguments qui pourraient être utilisés pour soutenir chaque point de vue et écriront un article persuasif qui défende clairement un point de vue par rapport à l'autre.

Activité d'enrichissement :

Choisissez des élèves (quatre par point de vue) qui ont avancé des arguments solides à partir de divers points de vue afin d'animer un débat devant la classe. Interrogez la classe avant et après pour voir si des élèves ont changé d'opinion suite au débat.

Résultats d'apprentissage

Cette activité peut être adaptée pour satisfaire aux résultats d'apprentissage de la langue française et des sciences humaines pour les 4^e à 7^e années et les 8^e à 10^e années.

On s'attend à ce que les élèves puissent :

- identifier et clarifier un problème, un enjeu ou une question
- rassembler et organiser des renseignements recueillis à partir de sources principales et secondaires, imprimées ou non, y compris des sources électroniques
- interpréter et évaluer un certain nombre de sources principales et secondaires
- évaluer un éventail de points de vue sur des questions qui prêtent à controverse



- planifier, réviser et faire des présentations écrites et orales

Ressources requises

Stylos à bille, crayons, papier

Ordinateur pour recherche sur Internet

Bibliothèque pour recherche dans des livres et des magazines

Articles sur Oscar Pistorius et le combat des athlètes handicapés afin d'être inclus

Durée de l'activité

3 à 5 périodes en salle de classe de 70 minutes

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Rubriques possibles pour évaluer ce projet :

http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writing.htm



Passé, présent et futur

Niveaux

4 à 7, 8 à 10

Matière(s)

Langue française, sciences humaines

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Olympisme, paralympisme

Description de l'activité

Les élèves font une recherche sur les Jeux olympiques et paralympiques passés et actuels et utilisent cette information pour prédire à quoi ressembleraient les événements futurs. Pour imaginer à quoi les Jeux pourraient ressembler à l'avenir, les élèves doivent se familiariser avec les Jeux passés et actuels. Cela offre une façon amusante de renforcer les connaissances et l'intérêt dans nos Jeux olympiques et paralympiques.

Leurs plans pour de futurs Jeux olympiques et paralympiques peuvent être présentés sous divers formats, qu'il s'agisse de présentations Powerpoint ou d'affiches, de présentoirs en 3D, etc. Les élèves peuvent étudier un vaste éventail d'enjeux, tels que les effets de la technologie, l'environnement et les changements politiques qu'ils prévoient pour l'avenir. Les élèves feront leurs recherches et partageront leurs résultats dans le cadre d'activités de remue-méninges. Ils réaliseront ensuite le projet individuellement, avec un partenaire ou en petits groupes.

Résultats d'apprentissage

Les élèves renforceront leurs connaissances des Jeux olympiques et paralympiques passés et actuels, avec des prévisions pour l'avenir. L'étude des Jeux dans l'Antiquité peut s'intégrer aux résultats d'apprentissage des anciennes cultures. Les élèves auront également une raison de se pencher sur les questions de durabilité, citoyenneté du monde et responsabilités d'un leadership positif et réfléchi.

Ressources requises

www.olympic.org/uk/sports/index_uk.asp

http://en.wikipedia.org/wiki/Olympic_Gameswww.pocanticohills.org/olympics/winterolympics2.htm

www.perseus.tufts.edu/Olympics/sports.html



Durée de l'activité

Quelques moments de préparation du devoir plus trois à quatre périodes de 40 minutes

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Ce projet peut être évalué en fonction de critères standards d'évaluation de projets, comprenant notamment des rubriques comme l'appréciation de la clarté de l'expression, la présentation générale, etc.

Les élèves pourraient également procéder à une auto-évaluation des acquis qu'ils ont tirés du projet et remplir un « bulletin de vote » secret pour évaluer les projets des autres élèves. Les résultats doivent d'abord être passés en revue par l'enseignant(e) de sorte qu'il/elle puisse éliminer toute critique non constructive.



Choisissez-moi!

Niveaux

8 à 10

Matière(s)

Langue française, sciences humaines

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Culture, citoyenneté du monde

Description de l'activité

Les élèves jouent le rôle d'un pays qui pose sa candidature pour accueillir les Jeux d'été ou les Jeux d'hiver. En travaillant par paires, les élèves choisissent un pays et préparent sa candidature pour que celui-ci soit retenu pour l'organisation des Jeux. Pour ce faire, ils doivent analyser les caractéristiques du pays choisi et déterminer les avantages pour les Jeux d'y être organisés.

Après avoir préparé leur présentation, les élèves forment des groupes pour présenter leur candidature. Un groupe d'élèves, les « agents officiels » peuvent écouter les présentations et ensuite discuter pour décider du choix du pays.

Résultats d'apprentissage

Cela permet d'intégrer les résultats d'apprentissage de citoyenneté du monde et de sciences sociales étant donné que ce projet aide les élèves à mieux connaître d'autres pays. Lorsque les élèves présentent leur candidature pour accueillir les Jeux olympiques et paralympiques, ils étudient divers aspects culturels de différents pays. Ainsi les élèves se familiariseront avec d'autres pays et certains points devront être pris en compte dans le processus de soumission des candidatures. Le format de jeu de rôle les poussera à participer davantage que s'ils se contentaient simplement de lire ou de discuter.

Ressources requises

Carte du monde pour sélectionner les pays

Site Web d'information sur les pays

Site Web d'information sur les processus de soumission de candidatures pour les Jeux olympiques

Salle préparée pour les présentations devant un groupe d'évaluateurs

Durée de l'activité

Quatre à six leçons en blocs de 30 à 40 minutes ou deux blocs et un devoir à domicile



Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Les présentations écrites peuvent être soumises pour évaluation en fonction d'une échelle de notation. La présentation de chaque équipe peut également être évaluée par les élèves « agents officiels ». Les élèves peuvent également auto-évaluer ce qu'ils ont appris sur le pays qu'ils ont choisi et sur les Jeux olympiques et paralympiques.



La philosophie de l'Olympisme

Niveaux

8 à 10

Matière

Sciences humaines

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Citoyenneté du monde

Description de l'activité

Ces leçons organisées autour de la philosophie de l'Olympisme visent à sensibiliser les élèves au rôle des sports et de la compétition dans le but de promouvoir des relations harmonieuses et diplomatiques entre les peuples et les pays. Les élèves devront se pencher sur divers types de conflits actuels dans le monde contemporain et évaluer leur impact potentiel sur les Jeux. Ils s'interrogeront aussi sur le rôle des Jeux pour promouvoir des relations harmonieuses entre les gens et les pays malgré ces conflits permanents.

Les élèves discuteront d'abord de l'importance des sports. Ils peuvent commencer par évaluer le rôle des sports dans leur propre vie, quel que soit leur niveau de participation. Ils examineront ensuite les avantages pour un individu et pour la société en général de participer à des sports d'équipe ou individuels.

Les élèves analyseront ensuite la citation suivante et y répondront : « L'arène sportive est comme une salle de classe. On y apprend à vivre ensemble, dans la société; on y apprend la solidarité et l'amitié; on y apprend le respect des autres : qu'on soit un garçon ou une fille, petit ou grand, jeune ou âgé, d'Asie, d'Afrique, d'Europe, d'Amérique ou d'Océanie. Le sport, c'est tout cela. » - Jacques Rogge.

À l'aide d'une affiche, d'une image sur rétroprojecteur ou de toute autre image du drapeau olympique, les élèves définiront le symbolisme des cinq anneaux représentant les Jeux olympiques. Que dit ce logo à propos de la raison d'être des Jeux olympiques? En quoi le symbolisme de ce logo est-il représentatif de l'objectif du sport dont parle Jacques Rogge dans cette citation?

Quelle est l'idée de l'Olympisme? « L'Olympisme est une philosophie de vie, exaltant et combinant en un ensemble équilibré les qualités du corps, de la volonté et de l'esprit. Alliant le sport à la culture et à l'éducation, l'Olympisme se veut créateur d'un style de vie fondé sur la joie dans l'effort, la valeur éducative du bon exemple et le respect des principes éthiques fondamentaux universels » - La charte olympique



Les élèves évalueront comment cette philosophie se traduit dans les sports qu'ils pratiquent, les relations qu'ils développent ou d'autres activités auxquelles ils participent. Ils s'interrogeront sur la question de savoir si cette philosophie s'intègre dans leur propre compréhension de ce que représentent les Jeux olympiques.

Les élèves utiliseront les discussions en classe et l'information tirée du site Web des Jeux olympiques pour rédiger un rapport expliquant leur opinion sur le rôle des sports dans la promotion des relations entre les gens, les cultures et les pays. Les élèves doivent utiliser des exemples qui leur sont propres, qui les mènent à un examen des impacts à l'échelle mondiale.

Résultats d'apprentissage

Cette leçon est centrée sur le thème de l'Olympisme. Elle a pour objectif d'aider les élèves à comprendre l'objectif sous-jacent aux Jeux olympiques et le rôle du sport et/ou de la compétition comme outil de promotion de relations harmonieuses et diplomatiques entre les gens et les pays. Les élèves exploreront ensuite l'objectif des Jeux olympiques comme outil d'unification de la communauté internationale et pour étudier le rôle des sports dans l'établissement de relations entre les pays et les gens.

Ressources requises

Site Web du CIO : www.olympic.org (la Trêve olympique, la charte olympique, les principes fondamentaux de l'Olympisme)

Illustration du logo olympique à cinq anneaux

Articles de journaux et tirés d'Internet

Durée de l'activité

8 à 10 leçons de 75 minutes

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Analyse

Affectif - Appréciation

Stratégie d'évaluation

Les enseignants devraient évaluer formellement la compréhension de leurs élèves de la notion d'Olympisme et le rôle ainsi que l'impact des sports dans la promotion de la justice sociale et de la citoyenneté du monde. Les enseignants devraient évaluer de manière officieuse la compréhension des élèves de l'objet du mouvement olympique.

