



Sharing the
D r e a m

Suggestions d'activités Partageons le rêve

Série M à 7

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 M à 7, les enseignants sont invités à consulter la série des niveaux 8 à 12 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/>

À mon tour de défiler!

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Éducation artistique, Technologie

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

Culture, Olympisme, Paralympisme

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

Ce scénario d'apprentissage vise à faire vivre une cérémonie d'ouverture de Jeux olympiques aux élèves.

1. Diviser les élèves en groupes à niveaux multiples, de manière à diversifier les équipes.
2. Attribuer un pays par équipe.
3. Demander aux équipes de se disperser dans l'école.
4. Les élèves confectionnent le drapeau qui représente le pays choisi. Il faut donc, au préalable, demander aux élèves de faire une recherche pour qu'ils soient en mesure de reproduire ce drapeau en respectant les formes et les couleurs. L'idéal est de fournir un grand morceau de tissu rectangulaire de couleur blanche.
5. Quand les drapeaux sont confectionnés, inviter les élèves à défiler avec leur drapeau pour simuler la cérémonie d'ouverture. On pourrait également reproduire le flambeau olympique et inviter les parents à assister au défilé.

Après le défilé, afficher les drapeaux dans l'école, entourés de photos des élèves qui les ont confectionnés.

Résultats d'apprentissage

Vivre une activité de création collective. Être motivé lors d'une création. Réfléchir à sa création et l'évaluer. Réagir au travail de ses camarades.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur

Morceaux de tissu rectangulaires, de couleur blanche si possible

Peinture

Pinceaux

Temps approximatif requis / Durée

De deux à trois périodes de 30 à 45 minutes (prévoir du temps pour laisser les drapeaux sécher avant de faire le défilé)



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Se souvenir

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Évaluer la participation, la collaboration, le travail en équipe, etc.



La chasse aux mots olympiques

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 peut très bien être utilisée en salle de classe régulière.

Durant l'activité, l'élève pourra acquérir des termes du vocabulaire des Jeux olympiques.

Avant l'activité, s'assurer d'avoir une liste de mots étiquettes et les images correspondantes. Étendre les images sur une table ou les apposer au mur du local et demander à l'élève de trouver l'image correspondant au mot que l'enseignant lui aura remis. L'enseignant peut également demander à l'élève d'associer des images à des mots.

Activité d'enrichissement : L'élève peut dessiner lui-même ce que représente le mot. Il peut également écrire le mot en rédigeant une phrase.

Résultats d'apprentissage

Langue et communication :

Manifester sa compréhension et comprendre le vocabulaire.

Matériel, équipement requis, ressources

Liste de mots étiquettes et d'images du vocabulaire des Jeux olympiques

Temps approximatif requis / Durée

De une à deux périodes de 30 à 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Se souvenir

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Observer l'élève dans le but de l'amener à acquérir des termes du vocabulaire sur les Jeux olympiques, afin qu'il puisse comprendre les activités de sa classe régulière.



Je compare le Canada avec un pays de mon choix

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines, Technologie

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

Culture

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

Ce scénario d'apprentissage propose à l'élève de 6^e année de faire une comparaison entre le Canada et un autre pays qui participe aux Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010. L'élève est amené à présenter son projet à l'aide d'un logiciel de son choix (PowerPoint, Keynote). À la fin de la tâche, il pourra comparer les différences et les similitudes qui existent entre les deux pays, par exemple les drapeaux, le nombre de médailles gagnées, le nombre d'athlètes faisant partie de la délégation, le nombre de fois où les pays ont participé à des Jeux olympiques, l'histoire du pays, la ou les langues parlées, la culture, la différence entre les sexes, l'éducation, les soins de santé, la ou les religions, les forces armées, etc.

Activité d'enrichissement : Demander aux élèves de présenter leur travail devant la classe sous forme d'exposé oral. L'activité peut aussi intégrer une composante de français.

Résultats d'apprentissage

Cette leçon permettra à l'élève d'explorer et de mieux comprendre l'identité, la société et la culture canadienne.

L'élève pourra :

- comparer la société canadienne à celle d'un autre pays;
- démontrer sa compréhension des logiciels informatiques enseignés.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur et logiciel PowerPoint ou Keynote

Connexion Internet

Temps approximatif requis / Durée

De deux à quatre périodes de 30 à 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Répondre, réagir



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

Évaluer les présentations des élèves sur l'identité canadienne en se servant d'un instrument d'évaluation comme celui présenté à la fin de la section de la 6^e année dans l'ERI.



La valise d'un athlète

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

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 permettra à l'élève d'exercer ses facultés d'imagination et de créativité. Le but de l'activité est d'amener l'élève à écrire un texte descriptif, d'opinion ou narratif (à la discrétion de l'enseignant). L'enseignant apporte une valise remplie d'objets, de vêtements, etc. L'élève peut imaginer ce qu'il y a dans la valise ou regarder dans la valise pour voir ce qui s'y trouve. Ensuite, l'élève rédige son texte à partir d'un objet ou vêtement qu'il aura choisi ou d'un élément en lien avec la valise ou son contenu.

Activité d'enrichissement : L'élève peut apporter une valise remplie d'objets et de vêtements qu'il estime être qu'un athlète pourrait ranger dans sa valise ou de ce qu'il mettrait dans sa valise s'il était lui-même athlète. L'élève peut aussi faire une brève présentation orale devant la classe au sujet du contenu de sa valise.

Résultats d'apprentissage

Langue et communication :

- S'exprimer par écrit au moyen d'un texte organisé.

Matériel, équipement requis, ressources

Une valise remplie d'objets et de vêtements

Temps approximatif requis / Durée

De deux à quatre périodes de 30 à 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre, Appliquer

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, les idées originales, l'inclusion d'un début, d'un milieu et d'une fin.



PPE sur les Jeux olympiques

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

Appelée PPE (**p**enser, **p**artager et **é**crire), l'activité se veut amusante pour les élèves. Au préalable, l'enseignant demande aux élèves de nommer tous les mots du vocabulaire des Jeux olympiques qu'ils connaissent (variante : l'enseignant peut fournir une liste de mots). L'enseignant demande ensuite aux élèves de se placer en équipes de deux et mentionne un mot à voix haute au groupe classe. Tout d'abord, l'un des élèves de chaque équipe **PENSE** à la façon dont le mot peut s'écrire. Par la suite, il **PARTAGE** cette réflexion avec son coéquipier en chuchotant l'orthographe du mot. Enfin, il **ÉCRIT** ce mot. L'enseignant peut dicter le nombre de mots de son choix. Prévoir du temps pour la correction individuelle, à deux ou en groupe classe.

Activité d'enrichissement : L'élève peut rédiger des phrases avec les mots dictés, voire un texte comprenant les mots de l'activité PPE.

Résultats d'apprentissage

Langue et développement personnel :

- Partager ses idées.

Langue et communication :

- Manifester sa compréhension et comprendre le vocabulaire.

Matériel, équipement requis, ressources

Liste de mots portant sur les Jeux olympiques

Papier, crayons ou ordinateurs

Temps approximatif requis / Durée

De une à deux périodes durant de 15 à 30 minutes



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre, Appliquer

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

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

Observer la façon dont les élèves écrivent les mots dans le but d'élaborer une stratégie qui amènera l'élève à orthographier les mots correctement ultérieurement.



Une maquette d'envergure olympique

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

Matière(s)

Sciences

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

Olympisme, Paralympisme

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

Cette activité donne aux élèves l'occasion de créer une maquette collective. Le but de l'activité est que chaque élève confectionne un bâtiment associé à une discipline olympique. Le groupe classe rassemble ensuite tous les bâtiments pour constituer une grande maquette des sites olympiques. Les bâtiments doivent comporter des éléments comme des dômes, des triangles, des arches, des pyramides, des cylindres, des ponts, des tours, etc. Avant de passer à l'élaboration des bâtiments, il serait souhaitable de montrer aux élèves des exemples de construction liés aux Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010.

Résultats d'apprentissage

Sciences physiques : les matériaux et les structures

L'élève pourra :

- décrire diverses formes géométriques (dômes, arches, pyramides);
- comparer l'incidence de divers matériaux, formes et forces de résistance et la stabilité de diverses structures;
- investiguer des façons d'améliorer la résistance et la stabilité de structures.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateurs et connexion Internet pour visualiser les bâtiments et en étudier la construction
Matériel de bricolage (carton, peinture, colle, ciseaux, etc.)

Temps approximatif requis / Durée

De trois à quatre périodes de 30 à 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre, Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

1. Pendant le déroulement du projet, observer et noter dans un journal anecdotique si les élèves respectent les critères ou non.



2. Rencontre élève-enseignant :

- Lorsque l'élève a terminé la confection de son bâtiment, lui demander oralement d'en identifier les éléments (dôme, triangle, arche, pyramide, cylindre, etc.).
- Poser des questions sur les techniques de construction que l'élève a utilisées : comment il a assemblé ses matériaux, le niveau de stabilité du bâtiment, etc.
- Demander à l'élève de décrire la technique qu'il a utilisée pour améliorer la résistance et la stabilité d'une structure.



Qui est cette mascotte?

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Français, Technologie

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

Olympisme

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

Amorce : Décrire ce qu'est une mascotte

- 1- L'enseignant présente les trois mascottes (Miga, Sumi et Quatchi), à l'aide d'images et d'un rétroprojecteur ou des animaux en peluche, le cas échéant.
- 2- Les élèves remplissent une fiche décrivant l'une des mascottes. Par la suite, ils produisent un court texte parlant de ses goûts, de ses intérêts, de sa personnalité, de ses défauts, de ses passe-temps, de ses rêves, etc. (Pour voir un exemple de fiche, voir le site Internet www.vancouver2010.com/mascot/fr/).
- 3- Par la suite, les élèves consultent le site www.vancouver2010.com/mascot/fr/ et lisent la description de la mascotte.
- 4- À l'aide d'un tableau, la classe compare les ressemblances et les différences entre la description des élèves et la description des mascottes sur le site Internet.
- 5- Pour savoir à laquelle des mascottes les élèves ressemblent le plus, leur demander de répondre au questionnaire « À quelle mascotte ressembles-tu? » sur le site Internet.
- 6- Faire un retour en tenant une discussion avec le groupe classe.

Activité d'enrichissement :

Composer une histoire sur la mascotte et ses aventures (récit).

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- exprimer ses idées en produisant des textes courts et simples (M-1);
- s'exprimer en organisant l'information en phrases simples enrichies (2-3);
- parler avec confiance devant un groupe de pairs (M-1).

Autres résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- utiliser un vocabulaire précis pour la description, apprendre de nouveaux adjectifs;
- comparer les ressemblances et les différences entre sa description de la mascotte et sa description réelle.



Matériel, équipement requis, ressources

Représentations des trois mascottes (images à présenter avec le rétroprojecteur ou animaux en peluche)

Fiche (à réaliser) pour les élèves (canevas pour la description de la mascotte)

Site Internet www.vancouver2010.com/mascot/fr/

Tableau afin d'y inscrire les ressemblances et les différences

Temps approximatif requis / Durée

Quatre périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer, Analyser

Affectif - Répondre, réagir

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

- Précision du vocabulaire dans la description de la mascotte
- Verbalisation de l'élève sur les ressemblances et les différences



Les animaux médaillés sont...

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

Matière(s)

Français, Technologie, Mathématiques

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

Olympisme, Paralympisme

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

- 1- Tenir une discussion sur les animaux, leurs caractéristiques particulières, leurs talents.
- 2- Avec les élèves, dresser une liste d'une dizaine de catégories afin de remettre des médailles aux animaux (p. ex., l'animal le plus rapide, le meilleur sauteur en longueur, l'animal le plus lent, le meilleur sauteur en hauteur, le nageur le plus rapide, etc.).
- 3- Sur une grande feuille, faire un tableau et y inscrire les prédictions des élèves.
- 4- Les élèves débutent ensuite une recherche (lectures, Internet) et produisent des fiches sur des animaux. Prendre en note leurs trouvailles. Dans la mesure du possible, déterminer trois animaux par catégorie afin de décerner les médailles.
- 5- Utiliser les logiciels iMovie ou Word pour présenter les résultats. Inclure des images sur les animaux et des images illustrant les exploits. Faire preuve d'originalité dans la présentation.
- 6- Présenter les résultats au groupe classe, à l'aide du projecteur.
- 7- Organiser des olympiades au gymnase dont les consignes suivent le thème abordé précédemment, p. ex., « Cours comme un guépard ».

Activité d'enrichissement :

Quiz sur les records des animaux

<http://www.mesexercices.com/exercices/exercice-culture-2/exercice-culture-31509.php>

Résultats d'apprentissage

Technologie

L'élève pourra :

- utiliser un logiciel et en connaître les fonctions de base;
- utiliser des images libres de droits d'auteur et utiliser les fonctions copier/coller afin de les introduire dans son travail;
- présenter son travail en utilisant diverses polices pour le titre, les sous-titres et le contenu du travail.



Français

L'élève pourra :

- lire et sélectionner l'information pertinente (dans le présent cas, sur les exploits des animaux).

Mathématiques

L'élève pourra :

- organiser des données dans un tableau (tableau fait à l'ordinateur).

Matériel, équipement requis, ressources

Livre *Les records des animaux*, Éditions Milan, collection jeunesse

Grandes feuilles pour inscrire les prédictions

Connexion Internet (moteur de recherche)

Bibliothèque

Ordinateurs pour réaliser la présentation

Appareil pour projeter les présentations des élèves

Gymnase pour les olympiades

Temps approximatif requis / Durée

Cinq périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Se souvenir, Comprendre

Affectif - Répondre, réagir

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

Évaluer la présentation, la disposition de l'information, l'aspect esthétique du travail, l'originalité dans les images et la mise en page.



Pourquoi pas ce sport?

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Éducation physique

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

Olympisme, Culture

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

- 1- Demander aux élèves de nommer les disciplines, sports et épreuves des Jeux olympiques d'hiver. Au besoin, compléter la liste.
- 2- Faire la distinction entre les termes *sports*, *épreuves* et *disciplines* (voir la page 12 de la ressource figurant dans le site Internet indiqué ci-dessous). Expliquer ce qu'est un sport de démonstration.
- 3- Tenir une discussion sur le choix des sports retenus aux Jeux olympiques, s'assurer que les élèves donnent leur opinion. Est-ce que certains sports, disciplines ou épreuves devraient être abolis? Lesquels devraient être ajoutés? Pourquoi certains sports populaires ne figurent pas à ce grand évènement?
- 4- Présenter aux élèves les paramètres de sélection pour les Jeux olympiques d'été. Par exemple : « Être largement pratiqué (par les hommes, dans 75 pays et sur quatre continents; pour les femmes, dans 40 pays et sur trois continents), appliquer le code antidopage du mouvement olympique, ne pas dépendre essentiellement d'une propulsion mécanique. »
- 5- Écrire un texte argumentatif afin de justifier le choix d'une nouvelle discipline (sport ou épreuve), présenter trois arguments plausibles en respectant aussi les conditions d'admission aux Jeux olympiques. Le texte peut également être composé pour suggérer un sport de démonstration pour 2010.

<http://www.olympicschool.ca/upload/docs/Library%20%20French/Les%20Jeux%20Olympiques.pdf>, cliquer sur Français au coin supérieur droit, p. 12 à 14

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- mettre en pratique le processus d'écriture en prêtant une attention particulière à certaines étapes : présentation soignée, mise en page sur ordinateur, table des matières;
- corriger ses travaux écrits en s'appuyant sur certains principes de grammaire enseignés et sur des outils de référence tels que le dictionnaire, la grammaire et le tableau des conjugaisons;
- évaluer et critiquer le bien-fondé de certaines règles de vie en société dans le contexte d'une lecture, d'une écoute ou d'un visionnement;



- s'informer et clarifier ses idées et ses arguments en ce qui a trait aux messages véhiculés.

Matériel, équipement requis, ressources

Site Internet de l'école olympique, p.12-14

<http://www.olympicschool.ca/upload/docs/Library%20%20French/Les%20Jeux%20Olympiques.pdf>

Photocopies des pages 12-14 pour que les élèves puissent les consulter lorsqu'ils écrivent leur texte

Connexion Internet, au cas où les élèves auraient besoin de faire une recherche sur un sport particulier

Temps approximatif requis / Durée

Quatre périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

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

Participation des élèves à la discussion de groupe

Pertinence des arguments présenté dans le texte



Tu TRICHES!

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Olympisme, Citoyen du monde, Sports et vie saine

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

- 1- Faire une carte sémantique en y inscrivant des personnages de contes célèbres.
- 2- Ensuite, nommer des sports faisant partie des Jeux olympiques d'hiver et les inscrire au tableau.
- 3- Animer une discussion sur les différentes manières de tricher dans un sport. Pourquoi les athlètes font-ils cela? Quels sentiments ressentent-ils? Comment les autres athlètes réagissent-ils envers les athlètes qui ont triché?
- 4- Lorsque les élèves ont terminé leur préparation, l'enseignant présente la situation d'écriture suivante :
 - Choisir un ou plusieurs personnages de contes célèbres et les inscrire dans un sport olympique. Lors de la compétition officielle, un scandale éclate, car quelqu'un a triché (déclencheur)! Est-ce le personnage du conte ou un autre concurrent qui a voulu lui nuire? De quelle manière a-t-il triché? Aux élèves de nous raconter ce qui s'est réellement produit.
 - Amener également les élèves à parler de la compétition où il y a eu tricherie, mais aussi de toute la préparation avant cette compétition, l'entraînement et les préparatifs.

Résultats d'apprentissage

Sciences humaines

L'élève pourra :

- rattacher les actes et les décisions à leurs conséquences (respect des règlements);
- nommer et décrire une vaste gamme de sentiments.

Français

L'élève pourra :

- s'exprimer en organisant l'information en phrases simples mais riches;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant des perspectives inhabituelles.



Matériel, équipement requis, ressources

Quelques contes peuvent être disposés sur la table devant la classe comme point de départ
(pour élaborer les cartes sémantiques des personnages de conte)

Crayons, papier

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)

Respect du thème d'écriture

Structure du texte, fluidité des idées

Grammaire et orthographe d'usage



Les Jeux inuits

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Éducation physique, Sciences humaines

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

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

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

1. Parler de grands événements sportifs autres que les Jeux olympiques (Coupe du monde de soccer, Jeux mondiaux des policiers et pompiers, Jeux francophones, etc).
2. Présenter les Jeux inuits.
Décrire les Jeux et présenter des images des Jeux inuits et des Jeux de l'Arctique.
Voir : http://archives.radio-canada.ca/sports/evenements_sportifs/clips/6071/
3. En équipe de deux, les élèves choisissent un jeu, lisent la description et les règlements sur le site Internet suivant :
http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Traditions/Francais/inuit_games_05.html
Par la suite, ils rassemblent le matériel nécessaire dans le but de faire vivre l'expérience aux autres élèves de leur classe.
4. Réaliser les divers jeux au gymnase lors d'un cours d'éducation physique, sous forme d'ateliers. Il est aussi possible d'inviter d'autres classe de l'école et d'organiser une compétition. Pour un supplément d'informations, visionner le documentaire *Je vis ta vie. Jeux inuits* de l'ONF (26 minutes).

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- utiliser des habiletés et des concepts relatifs au mouvement afin de prendre part à des activités en milieu inhabituel;
- manifester des habiletés locomotrices et non locomotrices, seul et avec des objets;
- manifester une confiance en soi lorsqu'il participe à des activités appartenant à diverses catégories de mouvements.

Sciences humaines (identité, société et culture)

- Similitudes et différences culturelles
- Changements dans les communautés avec le temps

Matériel, équipement requis, ressources

Connexion Internet

Appareil pour projeter le documentaire devant la classe



Rendre les élèves responsables du matériel pour chacun des jeux, soit en utilisant ou en transformant du matériel existant dans l'école, soit en l'apportant de la maison.

Gymnase

Temps approximatif requis / Durée

Préparation : Une période de 45 minutes

Déroulement des jeux : Une période de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Évaluer la participation des élèves au processus de préparation et pour la réalisation des jeux



Figez ce mouvement

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Sciences, Français, Éducation artistique

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

Sports et vie saine

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

1. Présenter un projet de sculpture de figurines d'athlètes confectionnées avec de la glaise. L'athlète doit être en mouvement, en train de s'adonner à un sport olympique.
2. Chaque élève doit avoir au moins une image d'un athlète en mouvement, en train de s'exercer à son sport.
3. Observer le corps de l'athlète figurant sur l'image, sa position, ses muscles, etc. Travailler les nouveaux termes de vocabulaire par rapport au corps humain. P. ex., le mollet, la cuisse et le tibia, en parlant de la jambe.
4. Demander aux élèves de façonner leur athlète avec de la glaise en prêtant bien attention à sa morphologie.
5. Monter une petite exposition des différentes figurines d'athlètes.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- identifier les différentes parties du corps humain;
- créer des images à deux et à trois dimensions en utilisant diverses stratégies de conception;
- dégager des éléments visuels (couleur, forme, ligne et texture);
- développer son vocabulaire sur les différentes parties du corps humain.

Matériel, équipement requis, ressources

Images d'athlètes en mouvement

Glaise et équipement de sculpture

Affiche ou modèle réduit représentant les différentes parties du corps (nouveau vocabulaire)

Temps approximatif requis / Durée

90 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de



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

- Regarder les détails de la production, pour vérifier si l'élève a pris le temps de travailler sur les divers muscles de l'athlète
- Écouter l'élève parler de sa production, prêter attention au vocabulaire qu'il emploie pour décrire son athlète et les diverses étapes



Pareil, pas pareil

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Éducation physique, Mathématiques, Technologie

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

Citoyen du monde, Olympisme, Paralympisme

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

1. Les élèves devront établir des liens entre les Jeux olympiques et les Jeux paralympiques. Dans un tableau, ils devront classer les ressemblances et les différences selon divers critères.
2. Parler d'un sport (p. ex., le slalom en ski alpin) et faire ressortir ce qui est pareil et ce qui est différent dans l'équipement d'un athlète olympien comparativement à un athlète paralympien, les règlements, etc. (Cela oblige les élèves à faire une petite recherche afin de bien pouvoir comparer.)
3. Le tableau pourrait aussi comprendre un volet supplémentaire qui aborderait des éléments comme les cérémonies d'ouverture ou de clôture des Jeux olympiques, les médailles, le revenu des athlètes, les exigences d'entraînement, etc.
4. Les données pourraient être classées et organisées dans un tableau Word.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- traiter les données en vue de préparer un tableau/graphique d'intervalle à des fins de présentation;
- classer et organiser des données;
- connaître les règlements des compétitions paralympiques et voir les adaptations faites (connaître aussi les nombreuses ressemblances entre les sports olympiques et paralympiques).

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur ou tableau papier

Connexion Internet pour faire quelques recherches comparatives entre les Jeux olympiques et les Jeux paralympiques

Temps approximatif requis / Durée

Deux périodes de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser



Affectif - Répondre, réagir

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

- Organization of data in table
- Choice of categories for comparison



Nous recevons...

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines, Français

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

Olympisme

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

Les élèves participeront à une entrevue avec un athlète olympique.

1. En équipe de deux, les élèves préparent des questions pertinentes à poser à l'athlète. Pendant l'entrevue, un élève joue le rôle de l'athlète et un autre le rôle d'intervieweur. Par la suite, les rôles sont inversés.
2. Afin de bien préparer les élèves, on peut leur faire visionner quelques entrevues, avec des athlètes, des artistes ou d'autres personnalités.
3. Les élèves doivent s'assurer que leur présentation est originale, intéressante et de qualité. Ils peuvent aussi utiliser des accessoires pour ajouter à la véracité de leur rôle. (p. ex., des vêtements de skieur, de joueur de hockey, de patineur; des skis, une planche à neige; etc.)
4. Les élèves présentent les entrevues devant le groupe classe.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- recueillir des informations en fonction de ses besoins (s'informer, se divertir ou exécuter une tâche) et en évaluer la pertinence;
- faire preuve d'originalité dans ses réalisations et ses communications en présentant des perspectives inhabituelles;
- créer et appliquer un scénario de création médiatique en choisissant le média et le genre appropriés pour communiquer le message;
- 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 la population écolière.

Matériel, équipement requis, ressources

Quelques entrevues préalablement enregistrées ou accessibles par Internet

Quelques accessoires (facultatif)

Chaises, bureau, etc., afin de composer un petit décor



Temps approximatif requis / Durée

Trois périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

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

Évaluer la présentation des élèves, la qualité de l'entrevue et la capacité à s'exprimer devant un groupe



Les anneaux en folie

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Éducation physique, Éducation artistique

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

Olympisme

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

1. Les élèves doivent prendre les cinq anneaux olympiques existants comme point de départ et créer un tout autre drapeau olympique avec ceux-ci.
2. Ils peuvent aussi ajouter d'autres formes géométriques ou d'autres détails aux cinq anneaux de base. Ils devront également être en mesure de justifier l'ajout des divers éléments et d'en expliquer le sens.
3. Le médium utilisé sera le pastel sec. Les techniques utilisées seront le mélange de couleurs, l'estompage et le dégradé.
4. Une fois le dessin terminé, les élèves ajouteront de la colle blanche liquide sur les cinq anneaux et la laisseront sécher. Par la suite, les dessins seront plastifiés et un effet intéressant sera créé avec la colle (utiliser la plastifieuse généralement présente dans les écoles).

Activité supplémentaire :

- En éducation physique, les élèves peuvent aussi utiliser cinq cerceaux pour représenter les anneaux olympiques afin de créer une chorégraphie de danse, de gymnastique ou même de cirque.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- expliquer à quoi servent diverses images;
- montrer qu'il comprend que certaines images ont une valeur particulière dans la société;
- dégager des éléments visuels (couleur, forme, ligne et texture) ainsi que des principes de l'art et de la conception (motif et répétition) dans des images, de même que dans le milieu naturel et le milieu bâti.

Matériel, équipement requis, ressources

Drapeau avec les anneaux olympiques

Feuilles

Pastels secs (petits papiers mouchoirs ou cure-oreilles pour estomper)

Colle blanche liquide



Plastifieuse

Activité supplémentaire :

Cinq cerceaux

Temps approximatif requis / Durée

Deux périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

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

- La création en elle-même (aspect artistique) et le symbolisme donné au drapeau
- La présence des trois techniques dans le dessin (le mélange de couleurs, l'estompage et le dégradé)



Ça cogne du marteau!

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Mathématiques, Sciences, Technologie

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

Olympisme, Sports et vie saine

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

1. Les élèves devront réaliser une infrastructure olympique miniature (saut à ski, piste de bobsleigh, parcours de luge, etc.) en utilisant divers matériaux.
2. Tout d'abord, ils observent, en personne ou à partir d'images, la façon dont ces structures sont construites.
3. Ensuite, ils font un croquis de la structure et dressent une liste de matériaux.
4. Les projets sont présentés sommairement au groupe classe, pour obtenir des commentaires et des suggestions visant à améliorer la solidité de la structure.
5. Les élèves élaborent leur structure olympique lors d'une activité de bricolage.
6. Au besoin, ils améliorent leur structure.
7. À la fin, les élèves présentent leur structure et construisent un site olympique miniature en classe.

Activité supplémentaire :

- Utiliser de la pâte à modeler et ajouter des éléments de décor et des personnages (p. ex., des skieurs, des arbres, un podium, un drapeau, etc.).

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra ;

- décrire les formes et les solides qui font partie des structures construites par les humains (cônes, arches, pyramides, piliers, etc.);
- comparer l'effet de différents matériaux avec la force et le mouvement, et ce, sur divers types de structures;
- entreprendre des démarches afin de solidifier une structure.

Matériel, équipement requis, ressources

Feuilles, crayons

Divers objets pour la construction des structures (petits bouts de bois, bâtons de sucette glacée, styromousse, cure dents, cure-oreilles, carton rigide, bouchons de liège, etc.)

Colle à bois, colle chaude (fusil à colle)



Activité supplémentaire :
Pâte à modeler

Temps approximatif requis / Durée
Cinq périodes de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif
Cognitif – Comprendre
Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

- Solidité de la structure et améliorations apportées par les élèves
- Degré où les élèves ont tenu compte de la force et du mouvement dans la conception de structure et de la solidité des matériaux



Dansons avec les Jeux olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Éducation physique, Santé

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

Olympisme, Sports et vie saine

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

Tout d'abord, demander aux élèves de nommer des sports présents aux Jeux olympiques d'hiver et de mimer quelques mouvements qui les décrivent bien. Ensuite, dresser la liste complète de ces disciplines en groupe classe, en les décrivant le mieux possible. Pour ce faire, voir le site Internet indiqué sous la rubrique « Matériel, équipement requis, ressources existantes ».

Par la suite, inviter les élèves à participer à un cours de danse aérobique conçu à partir de quelques disciplines olympiques et des mouvements nécessaires à son exécution. Les élèves se séparent dans le gymnase en maintenant une certaine distance entre eux pour éviter de se toucher. Le cours débute par un réchauffement.

L'enseignant se place à l'avant comme guide et débute sur une musique rythmée.

La séance aura l'enchaînement suivant :

- le patinage de vitesse;
- le ski de fond;
- le hockey (deux par deux);
- la planche à neige;
- le skeleton;
- le patinage artistique;
- le bobsleigh (deux par deux)

L'enseignant devra toujours commencer par montrer le mouvement et réduire les pauses, pour que le tout s'enchaîne. Pour visualiser les mouvements à enseigner, voir la vidéo ci-jointe qui montre la chorégraphie.

Pour conclure, il est essentiel de faire une relaxation avec de la musique douce. De plus, on peut également revoir tous les mouvements et s'assurer qu'ils ont été bien compris.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- participer régulièrement à de courtes périodes d'activités énergiques comportant



- des pauses fréquentes;
- prendre part à des exercices d'échauffement et de récupération;
- nommer des éléments propres à la forme physique et aux habiletés motrices;
- exécuter des figures de danse à partir de différentes formes de danse, seul et avec d'autres;
- choisir et exécuter des suites complexes de mouvements.

Matériel, équipement requis, ressources

Pour l'enseignement des disciplines :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_Olympiques_d'hiver_de_2010#Sports_et_disciplines

Note : Ce site Internet utilise l'anglicisme *snowboard* pour parler de la planche à neige.

Une radio

De la musique rythmée, douce

Des matelas pour la relaxation

Temps approximatif requis / Durée

10 minutes d'éducation physique dans la classe

Un cours de 50 minutes d'éducation physique

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

- Pour chacune des disciplines, l'élève sera en mesure d'exécuter correctement une série de mouvements sur deux.
- Pour l'enchaînement final, l'élève sera en mesure d'exécuter correctement quatre gestes des disciplines sur sept.



Devine ce que je mime

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français, Éducation artistique

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

Culture, Olympisme

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

En premier lieu, parler au groupe classe des disciplines présentes aux Jeux olympiques. Expliquer dans quel lieu elles se pratiquent, le matériel requis et les gestes nécessaires pour pratiquer chaque sport. Ensuite, avec l'aide d'un élève, l'enseignant mime une discipline dans un contexte choisi. Les autres élèves essaient de deviner ce que c'est. Par exemple, une danse de couple en patinage artistique et une chute se produit...

En deuxième lieu, en équipe de deux, les élèves créent des mimes reliés aux disciplines des Jeux olympiques. Il est important qu'ils inventent un contexte quand ils font leurs mimes. Par exemple, un départ dans une course, un accident, etc. Les élèves peuvent aussi mimer d'autres situations que celles illustrant un sport, comme le chant d'ouverture des Jeux olympiques et l'arrivée de la flamme. Il revient à l'enseignant de déterminer ces consignes et de les transmettre avant de faire l'activité.

En troisième lieu, les équipes présentent leurs mimes à la classe. Les élèves qui croient avoir la bonne réponse mentionnent la discipline dont il s'agit et décrivent aussi le contexte en se servant de leurs connaissances antérieures. Variante : En équipe, les élèves peuvent écrire leurs réponses et leurs descriptions sur une feuille qui peut être corrigée par la suite en groupe classe.

Finalement, faire un retour sur les disciplines et sur les mouvements qu'elles exigent ou sur d'autres situations reliées aux Jeux olympiques.

Résultats d'apprentissage

L'élève sera en mesure de parler, d'écrire et de représenter pour se divertir, pour satisfaire un besoin social d'interaction et pour s'exprimer dans des situations spontanées ou provoquées.

L'élève pourra partager ses idées, informations, expériences personnelles et émotions en s'appuyant sur des éléments visuels et gestuels pour raffiner sa pensée ou en minimisant consciemment l'usage de sa langue maternelle.

Matériel, équipement requis, ressources



Papier et crayons

Renseignements sur les disciplines (site Internet des Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010 à Vancouver)

Temps approximatif requis / Durée

Une période de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Répondre, réagir

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

On peut piger au sort les équipes qui devinent le mime et donner des points sur leurs explications (barème de 10 points).



Pourquoi je ne peux pas jouer si je suis une fille?

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français

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

Culture, Olympisme

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

Tout d'abord, expliquer au groupe classe que l'on voit beaucoup de discrimination dans la cour de récréation et dans la classe lorsqu'on forme des équipes de travail. Que signifie ce grand mot, au juste? La discrimination, c'est, par exemple, laisser de côté des amis au moment de la formation d'équipe, parce qu'ils parlent moins bien français ou qu'ils sont moins doués dans un sport. Demander aux élèves s'ils ont déjà vécu de la discrimination. Que ressentaient-ils? Est-ce que c'était juste?

Parler ensuite de la présence de la discrimination dans les sports, même aux Jeux olympiques. Donner l'exemple des femmes qui n'ont pas le droit de participer au saut à skis lors des Jeux olympiques d'hiver de 2010, pour des raisons médicales.

Revenir ensuite sur les raisons qui font qu'on laisse de côté un ami ou une amie. Cela peut être à cause de son sexe, de son âge, de son physique (plus petit), de son langage, de son pays d'origine, etc. Il n'y a aucune raison de laisser une personne de côté, même si elle est différente. Tout le monde est différent.

Demander aux élèves de former des équipes de quatre. Leur faire piger des cartons sur lesquels apparaissent des problèmes de discrimination reliés aux Jeux olympiques fondés sur le sexe, le langage, le pays d'origine, le physique, la politique, la race, etc. Demander aux élèves de créer des jeux de rôles pour illustrer le problème de discrimination et le résoudre. Par exemple, deux athlètes chinois refusent de serrer la main à deux athlètes canadiens à la ligne d'arrivée. Ce geste discriminatoire est fondé sur la race. La solution serait que les athlètes se serrent la main, car même s'ils viennent de pays différents, ils sont là dans le même but : la compétition.

On peut enregistrer les jeux de rôles sur vidéocassette et les visionner en groupe classe. Lors de chaque visionnement, les élèves notent leurs observations dans un tableau qui leur avait été remis auparavant. Ils déterminent la raison de la discrimination, les réactions observées, les questions qu'ils se posent et indiquent si, à leur avis, la solution a bien fonctionné.

Résultats d'apprentissage



L'élève pourra :

- prendre conscience des similarités et des différences entre les autres cultures et la sienne;
- reconnaître les influences sur les façons d'agir, de penser et de s'exprimer;
- clarifier ses propres valeurs et valoriser celles des autres, tout en prenant conscience de son appartenance à une communauté interculturelle.

Matériel, équipement requis, ressources

Cartons avec situations discriminatoires à des Jeux olympiques

Caméra

Tableaux à remplir pour le visionnement

Temps approximatif requis / Durée

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)

L'élève sera évalué :

- sur son interprétation orale lors du jeu de rôles;
- sur le tableau rempli à partir du visionnement.



Visitez le centre de ski des athlètes

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français

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

Sports et vie saine, Olympisme, Paralympisme

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

L'élève réalisera un dépliant expliquant les endroits touristiques de Vancouver dans le contexte suivant : « Quels sont les sports et les activités qui auront lieu à Whistler et à Cypress pendant les Jeux olympiques? ». Le dépliant doit s'adresser à des touristes qui veulent s'informer.

L'élève choisira un centre de ski (Cypress ou Whistler). Il fera une recherche en se servant des dépliants de Cypress et Whistler ou de leur sites Internet :

<http://www.whistlerblackcomb.com/index.htm>

<http://www.cypressmountain.com/index.asp>

Il devra faire une recherche sur les sports d'hiver comme le ski, la planche à neige, etc. Le dépliant devra comporter des images, un titre accrocheur, une carte des pistes, les heures d'ouverture et de fermeture, les activités/sports olympiques sur la montagne (un minimum de trois activités, avec une description chacune), une activité paralympique avec description, un petit questionnaire (cinq questions qui portent sur l'information fournie dans le dépliant).

Les six côtés du dépliant devront être remplis : page couverture (1), activités/sports olympiques (3), activités/sports paralympiques (1), questionnaire (1).

***** L'élève peut se servir du logiciel Pages. En sélectionnant l'option « brochure » et en cliquant sur « Brochure classique » ou « Brochure d'école de surf », les paramètres sont déjà définis pour un dépliant.

Résultats d'apprentissage

Cette activité met en œuvre les principes de la composante « Sports et vie saine », en donnant la chance à l'élève de décrire les sports qui auront lieu au centre de ski qu'il a choisi. De plus, l'élève décrira quatre activités en fournissant des renseignements et produisant un petit questionnaire.

ERI :

L'élève pourra :



- utiliser un vocabulaire approprié aux différentes intentions de communication et aux attentes du public cible;
- reconnaître l'importance de bien présenter une réalisation individuelle et collective (forme et contenu) : travail écrit ou oral dans différentes matières et dans différentes activités parascolaires.

Matériel, équipement requis, ressources

Feuilles blanches format lettre (pour les élèves qui ne réalisent pas le dépliant à l'ordinateur)
Connexion Internet/livres sur les sports hivernaux
Dépliants sur Whistler et Cypress

Temps approximatif requis / Durée

Deux périodes de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Il faut tout d'abord avoir une grille d'évaluation qui contient les normes de rendement selon le niveau scolaire des élèves ainsi que les critères voulus.



Est-ce que tous les Canadiens vivent dans des iglous?

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines

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

Culture, Citoyen du monde

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

Les Jeux olympiques sont l'occasion, pour presque tous les pays du monde, de se rassembler et d'en apprendre davantage sur les cultures différentes. À la page 37 du manuel *Citoyens du monde* destiné aux élèves de 6^e année, les élèves en apprendront davantage sur les stéréotypes et l'information fiable. Ils devront réaliser une affiche qui comporte trois stéréotypes et trois faits réels d'un pays de leur choix, en s'imaginant qu'ils s'adressent à des olympiens.

Quand les élèves auront fini leur projet, ils devront présenter leur affiche aux autres élèves. Le but de l'exercice est de démystifier les généralisations que nous pouvons avoir sur d'autres pays et d'apprendre quelque chose de nouveau. Pendant des Jeux olympiques, des athlètes de partout au monde se déplacent au pays hôte, lequel doit être respectueux de leurs origines.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- rechercher des informations dans différentes sources imprimées, non imprimées ou électroniques;
- évaluer la crédibilité et la fiabilité de différentes sources.

Matériel, équipement requis, ressources

Grands cartons

Crayons de couleur

Ordinateur

Livres

Période à la bibliothèque

Manuel *Citoyens du monde*, Chenelière Éducation, 1998

Temps approximatif requis / Durée

De 90 à 120 minutes

Domaines cognitif et affectif



Cognitif – Appliquer
Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Présentation du travail

Évaluer l'affiche



Un nouveau sport olympique

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Mathématiques, Français

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

Sports et vie saine, Olympisme

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

Cette activité fera appel aux bases mathématiques du périmètre, de l'aire et du volume. Pour les élèves du secondaire, l'enseignant peut ajouter d'autres concepts comme les angles, la masse, etc. Tout d'abord, l'élève devra inventer un nouveau jeu ou sport original. Il peut s'inspirer d'un sport existant, combiner plusieurs sports ou en inventer un de tout à fait nouveau.

Lorsque l'élève a inventé son nouveau jeu ou sport, il doit en concevoir les règlements, en les rédigeant sur une fiche. Il est primordial que ce jeu ou ce sport exige de l'équipement (ballon, planche à neige, bâton, traîneau, etc.). L'élève doit dessiner les différents articles d'équipement sur une feuille blanche et calculer le périmètre, l'aire et le volume de chacun de ces articles.

Résultats d'apprentissage

L'activité permet de mettre divers principes de mathématiques en application et de donner l'occasion à l'élève de voir le côté plus scientifique des Jeux olympiques. De plus, l'élève aura plus de facilité à cerner les différences entre le périmètre, l'aire et le volume.

L'élève pourra :

- trouver des expressions et des règles pour représenter des relations (par exemple, l'aire, le périmètre et le volume);
- élaborer, vérifier et utiliser des règles ou des expressions pour déterminer le périmètre de polygones; l'aire des rectangles, le volume de prismes droits à base rectangulaire;
- reconnaître l'importance de bien présenter une réalisation individuelle et collective (forme et contenu) : travail écrit ou oral dans différentes matières et dans différentes activités parascolaires;
- corriger ses travaux écrits en s'appuyant sur certains principes de grammaire enseignés et sur des outils de référence tels le dictionnaire, la grammaire et le tableau des conjugaisons.

Matériel, équipement requis, ressources



Cartons
Crayons à mine et couleurs
Accès à un ordinateur (traitement de texte)
Règles
Dictionnaire et livre de grammaire

Temps approximatif requis / Durée
250 minutes (selon le temps alloué en classe)

Domaines cognitif et affectif
Cognitif – Appliquer
Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

Évaluation de l'apprentissage (suggestions de techniques et critères d'évaluation)
Je crois que ce travail devrait être évalué comme une épreuve majeure. Ce projet risque de prendre beaucoup de temps, mais offre une possibilité pour les tests écrits. Il est recommandé que l'élève remette le travail sous forme de texte accompagné des images de l'équipement pour le niveau secondaire (9^e à 10^e année) et sous format d'affiche pour les niveaux primaires/intermédiaires (6^e à 8^e année). La fiche de règlements est à corriger selon les critères du cours de français.



Le village olympique

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Mathématiques, Français

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

Sports et vie saine, Olympisme

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

L'enseignant doit expliquer que les invités arrivant à Vancouver seront accueillis et initiés à la culture canadienne. Plusieurs centres seront installés afin de créer un village olympique. La Société francophone Maillardville organisera une exposition dont le but est de faire connaître et de promouvoir les francophones de la Colombie-Britannique pendant la durée des Jeux olympiques.

Les élèves devront écrire une lettre à la Société francophone de Maillardville dans laquelle ils suggèrent d'inclure un objet ou un sujet à l'exposition en justifiant leur choix, accompagné d'une brève description. Il serait bon de permettre aux élèves d'utiliser Internet ou des livres pour faire des recherches sur l'objet ou le sujet qu'ils suggéreront.

Résultats d'apprentissage

Cette activité donnera la chance aux élèves de trouver un objet ou un sujet associé à la francophonie et de parler de son importance. Les Jeux olympiques sont un événement qui placeront la culture canadienne-française sur la scène internationale.

L'élève pourra :

- créer des produits culturels reflétant les réalités de sa vie et celles d'autres pays francophones;
- affirmer le caractère francophone de son identité en discutant ou en anticipant sa place dans la francophonie de demain en Colombie-Britannique.

Matériel, équipement requis, ressources

Crayons et papier

Période de recherche à la bibliothèque (facultatif)

Ordinateur (facultatif)

Temps approximatif requis / Durée

De 150 à 180 minutes

Domaines cognitif et affectif



Cognitif – Appliquer
Affectif - Répondre, réagir

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

Ce travail peut-être évalué comme un exposé oral. Il est suggéré de faire un barème d'évaluation fondé sur les normes d'écriture et qui comprend également les critères associé à une lettre, afin que le format soit respecté.



Les Jeux olympiques à l'école

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Français, Sciences humaines, Mathématiques, Éducation physique

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

Culture, Olympisme, Citoyen du monde

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

Cette activité en est une d'envergure, car elle exige une implication dans chaque cours. Cependant, les élèves feront beaucoup de travail. En premier lieu, l'enseignant présente « Les Jeux olympiques à l'école », c'est-à-dire une reconstitution des Jeux olympiques d'hiver 2010 à Vancouver, version scolaire et qui se déroule à l'école. Ceci implique un jeu par sujet et en lien direct avec la matière enseignée. Voici certaines suggestions pour les cours :

Français – « Un quad-athlon » : Tout d'abord, les élèves écrivent une dictée. Quand ils ont fini, ils courent à la deuxième station où ils doivent trouver un mot caché. Ensuite, ils se précipitent vers la troisième station où ils doivent faire un mot croisé. La quatrième et dernière station est une activité « pêle-mêle » où les élèves reçoivent un mot « mêlé » et doivent découvrir le mot d'origine.

Sciences humaines – Dans la section 3 du programme de 7^e année, les élèves étudient les armes des peuples anciens comme le javelot. En groupe, les élèves pourront construire leur propre javelot et faire une activité de lancer du javelot. Le gagnant est l'élève qui a le lancé le plus loin.

Mathématiques – « Un quad-athlon » : Même principe que pour le cours de français, sauf que dans ce cas-ci, les activités se présentent sous forme de feuille d'exercices.

Anglais – Composition de textes sur les Jeux d'olympiques dont l'originalité et la qualité seraient évaluées par un groupe de juges composé d'élèves.

Résultats d'apprentissage

Cette activité reconstitue l'esprit des Jeux olympiques en faisant vivre l'expérience de la compétition entre équipes. De plus, puisque les activités sont prévues pour toutes les matières, plusieurs composantes, par exemple « Citoyen du monde » et « Culture » seront couvertes. Les RAP indiqués ci-dessous sont des exemples. D'autres RAP pourraient s'y ajouter.

L'élève pourra :



Français :

- reconnaître l'importance de bien présenter une réalisation individuelle et collective (forme et contenu) : travail écrit ou oral dans différentes matières et dans différentes activités parascolaires.

Sciences humaines :

- montrer qu'il connaît la contribution des anciennes cultures à la science et à la technologie.

Mathématiques

- estimer le résultat de calculs arithmétiques comportant des nombres entiers et des fractions décimales.

Matériel, équipement requis, ressources

La majorité du matériel requis peut se trouver dans une salle de classe ordinaire.

L'enseignant doit prévoir des endroits pour installer les stations dans sa classe ainsi que la logistique du déroulement des jeux.

Les élèves auront besoin d'une gomme à effacer et d'un crayon à mine.

Temps approximatif requis / Durée

Deux journées scolaires complètes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

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

Correction des travaux et évaluation par observation.



Les origines des Jeux olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines

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)

Les élèves auront la chance d'étudier les origines des Jeux olympiques. De plus, ils s'adonneront aux sports d'origine des Jeux en organisant des petites stations dans le gymnase de l'école. La première activité comprend une lecture du texte en pièce jointe et de la page 158 du manuel *L'Antiquité* (voir la référence indiquée dans la rubrique « Matériel, équipement requis, ressources existantes »).

Lorsque les élèves auront fait leurs lectures, l'enseignant divisera la classe en six groupes qui devront reconstituer une des six « journées » décrites dans le texte. Tour à tour, les élèves feront le ou les sports à la station correspondante dans le gymnase. Il est important de noter qu'il n'y a pas de sports durant la première et la sixième journée et que la troisième journée en comporte quatre. On pourrait ajouter, en les modifiant au besoin, d'autres sports qui ne sont pas mentionnés dans le texte, comme le lancer du poids.

Résultats d'apprentissage

L'activité des stations a pour but de faire revivre l'expérience olympique grecque. En s'adonnant à ces sports, les élèves comprendront l'esprit des Jeux olympiques de la Grèce antique ainsi que la culture générale de cette civilisation. Ils verront comment les Jeux olympiques ont évolué au cours des années. Les activités pratiquées sont de bons exemples de la composante « Sports et vie saine ».

RAP :

L'élève pourra établir des liens entre les cultures anciennes et les cultures actuelles.

Matériel, équipement requis, ressources

Gymnase de l'école

Le texte <http://gymnet.org/histoire-jo-antiq.htm> (également en annexe)

Manuel *L'Antiquité*, Chenelière Éducation, collection « Horizon 7 », 2003

Équipement de gymnase (matelas, javelots, ballons, disques volants et tables)

Temps approximatif requis / Durée

De deux à trois cours de 50 minutes



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

Évaluer la présentation des élèves.



Les sports d'hiver en folie!

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

Matière(s)

Français

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

Olympisme, Sports et vie saine

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

Cette activité comporte une recherche, une production et une exposition. En premier lieu, les élèves font une recherche sur un sport olympique d'hiver. En choisissant des articles de différents journaux ou tirés d'Internet, de magazines ou, encore, en lisant des livres, etc., les élèves recueilleront des faits intéressants comme les dimensions de l'équipement, la structure de l'entraînement, les règlements, l'alimentation des athlètes et les vêtements.

En deuxième lieu, les élèves réalisent une grande affiche. Cette dernière renfermera l'information accumulée pendant la recherche. En troisième lieu, les élèves montent une exposition. En dernier lieu, l'exposition a lieu et tous les élèves de l'école pourront y venir voir les affiches des différents sports olympiques d'hiver.

*** Si cette activité se déroule durant les Jeux olympiques, les élèves peuvent réaliser une grande affiche qui mentionne tous les sports au programme. Quand un athlète canadien gagne une épreuve, l'élève qui a choisi ce sport indique alors sur l'affiche s'il s'agit d'une médaille d'or, d'argent ou de bronze.

Résultats d'apprentissage

En faisant des recherches sur les sports d'hiver, les élèves apprendront comment faire une recherche et comment expliquer leur sujet en se servant du vocabulaire approprié.

L'élève pourra :

- s'exprimer en organisant l'information en phrases simples enrichies;
- utiliser le vocabulaire de base relatif aux matières enseignées.

Matériel, équipement requis, ressources

Journaux

Revue

Livres

Connexion Internet

Ciseaux

Crayons



Affiches
Colle

Temps approximatif requis / Durée
250 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif - Répondre, réagir

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

Évaluation de l'affiche et de l'exposé oral sur celle-ci. Se servir d'une grille d'évaluation qui contient les normes de rendement en français.



Mon joueur de hockey préféré

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Mathématiques

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

Sports et vie saine

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

Lors des Jeux olympiques, l'enseignant pourrait faire une application directe des mathématiques en comparant les statistiques d'un joueur de hockey. Quand l'équipe canadienne sera choisie, l'enseignant assignera un joueur de hockey à chaque élève. Ce dernier devra suivre le progrès de son joueur de hockey durant les matchs olympiques. En se basant sur les statistiques fournies par les médias, l'élève devra faire la mise à jour de la fiche de performance de son joueur.

Voici des exemples de données : les buts, les passes, les mises à jeu, les tirs bloqués, les buts en avantage numérique, etc. Dans un deuxième temps, l'élève doit calculer les rapports comme la moyenne de buts par match, le pourcentage de tirs bloqués dans un match, la moyenne de minutes jouées par match. Lorsque les données sont réunies, l'élève produit des graphiques circulaires, à bandes ou à ligne brisée afin d'illustrer le profil professionnel de l'athlète.

*** Si l'activité ne se déroule pas durant les Jeux olympiques, l'enseignant pourra choisir des joueurs de différentes équipes de la LNH et faire comparer les statistiques durant une période de deux semaines.

Résultats d'apprentissage

Les statistiques des joueurs de hockey sont des données qui peuvent être manipulées de différentes manières. En voici quelques exemples :

L'élève pourra :

- présenter des données, avec ou sans support technologique, sous différentes formes comme des histogrammes, des diagrammes à doubles colonnes et des diagrammes arborescents;
- expliquer le concept du *pourcentage* et l'illustrer;
- expliquer le concept du *rapport* et l'illustrer de façon concrète et schématique.

Matériel, équipement requis, ressources



Connexion Internet
Crayons et papier

Temps approximatif requis / Durée

Les données sont recueillies pendant une période de deux semaines. Les élèves auront besoin d'environ 100 minutes pour finir les graphiques et faire la mise à jour des profils de leur joueur.

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Répondre, réagir

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

Correction des données réunies ainsi que les graphiques qui sont remis.



Mon propre inukshuk

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Sciences humaines, Éducation artistique

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

Culture, Citoyen du monde

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

L'inukshuk représente plusieurs qualités telles que le leadership, la coopération et l'esprit humain. Le logo retenu pour les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010 à Vancouver fait la promotion de l'accueil du monde et de l'amitié.

Parler avec les élèves des divers sens qu'on accorde à l'inukshuk. Expliquer comment chaque roche est distincte mais essentielle pour garder le tout ensemble, en montrant une photo du logo des Jeux olympiques ou du drapeau du Nunavut. Former ensuite des équipes de cinq élèves et distribuer une roche plate à chaque élève. Sur une feuille, les élèves devront inscrire les qualités qui leur sont uniques ainsi que celles qui encouragent une bonne cohésion de groupe. En d'autres termes, ils doivent montrer comment leur personnalité est singulière tout en étant un pilier qui unit les gens. Ensuite, chaque équipe assemble ses cinq roches en les collant, pour créer un inukshuk. À la toute fin, les élèves tiendront une discussion où ils pourront mentionner les avantages et les désavantages de leur petite expérience en équipe de cinq.

Résultats d'apprentissage

Ce travail fera appel à la coopération et à l'amitié, qui sont des valeurs véhiculées par l'inukshuk. Pendant l'échange d'idées entre les différents membres de l'équipe et la construction de l'inukshuk à la fin, les élèves seront plus en mesure de voir les avantages et les désavantages de l'amitié. Les thèmes abordés sont ceux des Jeux olympiques ainsi que l'attitude et la philosophie des citoyens du monde.

L'élève pourra :

- faire la distinction entre les attributs positifs et les attributs négatifs de l'amitié;
- décrire son individualité au sein d'un groupe social.

Matériel, équipement requis, ressources

Roches plates (une par élève)

Fusil à colle et colle

Crayons et papier

Image du logo olympique ou du drapeau du Nunavut



Sources de renseignements sur l'inukshuk :

- <http://www.culture.ca/showcase/200601/shp16000012006f.html>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Inukshuk>

Temps approximatif requis / Durée

Un cours de 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre, réagir

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

- Corriger les feuilles des équipes.
- Observer l'interaction entre élèves.
- L'enseignant peut aussi demander aux élèves d'écrire les avantages et les désavantages de cette activité en groupe.



S'entraîner comme un athlète

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

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)

Dans un premier temps, l'enseignant donnera une leçon sur les quatre groupes alimentaires et les bienfaits de l'exercice (perte de poids, augmentation de l'endurance, gestion des facteurs de risque des maladies coronariennes, etc.). Mentionner aux élèves que les athlètes olympiques suivent un régime strict et une routine d'exercices quotidienne. Ils ne peuvent pas se permettre de manger de la malbouffe ni de manquer une session d'entraînement.

Les élèves rempliront tous les jours un cahier de bord alimentaire et d'entraînement avec des détails précis. En d'autres termes, ils noteront ce qu'ils mangent et le temps passé à faire de l'exercice physique dans une journée.

Après une semaine, les élèves étudieront leurs cahiers de bord et détermineront les petites améliorations à faire pour mieux manger tout en faisant assez d'exercice physique pour maintenir les acquis physiques. Ils feront un deuxième plan alimentaire, en modifiant le premier selon ce qu'ils ont remarqué.

Résultats d'apprentissage

Les Jeux olympiques illustrent l'effort et le travail qu'un athlète doit faire afin de pouvoir entrer en compétition contre les meilleurs athlètes au monde. Sa routine comprend une bonne alimentation et de l'entraînement régulier et scientifique.

L'élève pourra :

- expliquer les bienfaits d'une bonne alimentation et de l'activité physique.

Matériel, équipement requis, ressources

Plan alimentaire et d'exercices d'un athlète (facultatif)

Crayons

Papier

Temps approximatif requis / Durée

De une à deux périodes de 50 minutes et un devoir qui se fait durant une semaine (prise de notes quotidienne sur l'alimentation et l'exercice physique)



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Répondre, réagir

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

Ramasser les deux plans des élèves, vérifier s'ils ont fait les changements nécessaires.



Le compte à rebours

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7, 8-10

Matière(s)

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)

Cette activité porte sur le compte à rebours du site du COVAN (<http://www.vancouver2010.com/fr>).

Les élèves prendront part au compte à rebours vers les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver de 2010 et le suivront tous les jours.

Lors d'une sortie éducative (marche en forêt, à la plage ou au parc près de l'école), prendre des photos de chaque élève dans un milieu naturel.

De retour en classe, chaque élève s'inscrit sur le site du COVAN. Tous les jours, au début ou à la fin de la journée, écrire le décompte des jours (en chiffres et/ou en toutes lettres) au tableau de la classe (pratique de compter à rebours), observer à l'ordinateur (au projecteur) la photo du jour et prédire le lieu et la saison de la photo en fonction des caractéristiques physiques de l'environnement. Les élèves pourraient peut-être voir un visage ou un paysage familiers.

Exploiter le nouveau vocabulaire, au moyen de dictées ou de listes dressées au tableau.

S'assurer d'afficher une carte du Canada dans la classe, pour y repérer les nouveaux endroits indiqués chaque jour dans la photo du compte à rebours.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

Français

- apprendre et utiliser du vocabulaire descriptif de base en français;
- partager ses idées et donner son opinion.

Mathématiques

- compter à rebours;
- écrire des nombres en toutes lettres;



- développer son sens de la numération pour les nombres entiers de 0 à 1000.

Sciences humaines

- distinguer les caractéristiques de différents environnements locaux;
- reconnaître des cartes du Canada;
- déterminer les caractéristiques des provinces et territoires du Canada.

Science

- observer les changements quotidiens et saisonniers;
- observer le milieu physique environnant.

Éducation physique et santé

- s'éduquer à la santé en pratiquant une activité en plein air.

Matériel, équipement requis, ressources

Ordinateur pour l'inscription au site du COVAN (<http://www.vancouver2010.com/fr>) et visualiser la photo quotidienne affichée dans le compte à rebours

Temps approximatif requis / Durée

15 minutes quotidiennement, sans compter la randonnée durant laquelle on prend des photos des élèves

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de

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

- L'élève participe activement aux discussions.
- L'élève s'exprime avec un niveau de langage approprié.
- L'élève manifeste sa compréhension de la numération pour les nombres entiers de 0 à 1000, en ordre croissant et décroissant.
- L'élève est capable de situer certaines régions du Canada sur une carte.

Lors de la sortie en plein air :

- L'élève participe activement à toutes les activités.
- L'élève s'exprime toujours en français.



Valeurs olympiques dans l'école

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10, 11-12

Matière(s)

Français, Éducation physique, Éducation artistique

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

Sports et vie saine, Olympisme

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

L'élève prendra conscience que les valeurs olympiques sont présentes dans plusieurs activités autour de lui, pas seulement dans le sport.

Mentionner aux élèves ce qui suit : Le baron Pierre de Coubertin a déclaré en 1896 que les Jeux olympiques étaient beaucoup plus qu'une simple compétition et sa victoire. À son avis, le sport fait appel à l'intelligence d'une personne ainsi qu'à son corps et à son esprit.

À partir de cette affirmation, tenir une discussion en groupe classe pour définir les valeurs qui constituent l'esprit olympique. En venir à citer les sept valeurs suivantes : excellence, plaisir, équité, respect, épanouissement, leadership, paix. Expliquer chacune des valeurs (consulter les sites olympiques).

Diviser la classe en sept équipes. Chaque équipe devra définir une valeur et faire une affiche à son sujet. L'affiche sera apposée dans la classe ou l'école. (Pour les élèves plus âgés, cela peut prendre la forme d'une présentation informatisée.)

Tous les jours (ou semaine ou mois, selon les préférences et la durée souhaitée pour l'activité), chaque équipe nomme un élève qui a fait preuve de sa valeur olympique, lors d'activités sportives ou scolaires. Cet élève reçoit une médaille (d'or, d'argent ou de bronze) ou une lettre d'appréciation de l'équipe.

Variantes : Les équipes peuvent alterner les valeurs ou garder la même valeur pendant un certain temps. On peut aussi promouvoir une seule valeur par semaine ou par mois dans toute l'école. Les médailles peuvent être réalisées pendant un cours d'arts plastiques, à l'aide de cartons rigides ou de disques compacts usagés peints aux trois couleurs gagnantes. On peut même définir une nouvelle série de couleurs gagnantes.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- partager ses idées et en assumer les conséquences;
- donner son opinion et la comparer à celles des autres;



- utiliser un niveau de langue approprié au sujet traité;
- s'exprimer par écrit en rédigeant une lettre collective qui réunit diverses informations;
- organiser sa pensée avec des productions écrites ou orales;
- reconnaître l'importance de présenter une réalisation individuelle ou collective;
- s'exprimer adéquatement en français;
- acquérir des comportements positifs au jeu sur le plan personnel et social.

Matériel, équipement requis, ressources

Cartons rigides pour affiches et médailles

Disques compacts usagés, peinture (or, argent, bronze – ou d'autres couleurs si les élèves définissent une autre série de couleurs gagnantes)

Papier, crayons

Ordinateur (enseignant)

www.olympicschool.ca

www.vancouver2010.com/fr

Temps approximatif requis / Durée

Introduction 45 minutes suivie de périodes de 15 à 30 min / sem et/ou mois

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Recevoir, faire l'expérience de; Poser un jugement de valeur

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

- Les élèves ont entièrement respecté les critères préétablis (affiche).
- -Les lettres des élèves sont évaluées au moyen de la grille de rendement en écriture.
- -L'élève fait preuve d'un bon esprit sportif.
- -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.



Locutions et proverbes

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français

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

Sports et vie saine, Culture, Olympisme, Paralympisme

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

À l'aide d'une liste de proverbes et locutions, les élèves devront trouver ceux qui ont un lien direct avec le sport, par exemple, l'envers de la médaille, avoir la flamme, bien faire vaut mieux que bien dire, bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée, prendre ses jambes à son cou, sauter à pieds joints, etc.

Les élèves devront comprendre le sens du proverbe ou de la locution et expliquer son lien avec le sport, en l'illustrant sur un carton. Les cartons seront affichés dans la classe ou dans l'école.

Le projet peut se faire individuellement ou en équipe.

Résultats d'apprentissage

L'élève pourra :

- se familiariser avec des proverbes et des locutions;
- partager ses connaissances avec ses pairs;
- démontrer ses connaissances des composantes de la langue écrite;
- faire preuve d'originalité dans ses représentations;
- utiliser un niveau de langue approprié au sujet traité;
- organiser sa pensée par une production écrite;
- reconnaître l'importance de présenter une réalisation individuelle ou collective.

Matériel, équipement requis, ressources

Liste de locutions et proverbes trouvés sur Internet à l'aide d'un moteur de recherche ou dans un livre de ressources pour enseignant

Papier, crayons pour le brouillon

Cartons et feutres pour fabriquer les affiches des élèves

Temps approximatif requis / Durée

Une période de 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)

L'élève devra :

- participer activement à toutes les étapes du travail;
- démontrer sa compréhension des proverbes et locutions;
- démontrer sa compréhension des règles de grammaires enseignées;
- faire preuve d'originalité dans la présentation de sa production.



L'inukshuk

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines

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

Culture

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

Pour survivre aux rigueurs de l'Arctique, les Inuits devaient chasser toute l'année, beau temps mauvais temps. Ils allaient à la chasse à toutes sortes d'endroits et à différents moments de l'année puisque les animaux dont ils se nourrissaient n'étaient pas tous présents à la même période. Ils devaient aussi se déplacer sur de longues distances pour trouver assez de nourriture.

Les Inuits empilaient des roches pour bâtir des structures aux formes humaines qu'on appelait inukshuk. L'Arctique étant une région très déserte, les inukshuks (qu'on peut aussi écrire « inuksuit » au pluriel) avaient différentes fonctions; par exemple, ils servaient de repères pour la navigation ou de bornes pour signaler des territoires de chasse.

Dans le langage inuit, le mot inukshuk signifie « une chose qui remplace un être humain ». Les feux de signalisation sont un exemple moderne d'une chose qui remplace un être humain; en effet, ils nous indiquent quand arrêter et quand avancer, et remplacent ainsi les agents de police. Comme les humains, les inukshuks ont différents noms, et leurs noms traduisent leurs fonctions particulières. Le logo des Jeux olympiques de 2010 représente un inukshuk qui porte le nom d'ilanaaq, ce qui, en inuktitut, veut dire ami.

À l'aide de manuels scolaires, de livres de bibliothèque ou de documents trouvés sur Internet, faire, avec les élèves, des recherches sur les Inuits et la signification des inukshuks. Inviter les élèves à se livrer à un remue-méninges pour trouver des choses qui remplacent un être humain et établir leurs similitudes ou leurs différences avec un inukshuk. Discuter de la fonction de l'ilanaaq et des raisons pour lesquelles on a choisi un inukshuk comme symbole des Jeux olympiques de 2010. Les élèves pourront faire part de leurs découvertes sur une affiche ou dans un projet de recherche.

Résultats d'apprentissage

Les élèves se renseigneront sur l'histoire des Inuits et sur les sociétés qui les composent; ils apprendront aussi comment le peuple inuit s'est adapté pour survivre dans un environnement inhospitalier. Les élèves découvriront aussi les fonctions de l'inukshuk



comme symbole et quelles sortes de choses nous utilisons dans notre culture moderne pour remplacer des êtres humains.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylo et papier

Crayons de couleur

Accès à un ordinateur

Le livre *The Inukshuk Book* de Mary Wallace

« *The Resourcefulness of the Inuit* » *Critical Challenges Across the Curriculum* de Jan Nicol et Roland Case (et collaborateurs)

Soutien de l'enseignant-bibliothécaire

Temps approximatif requis / Durée

Cinq ou six périodes de 40 à 50 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Connaître, comprendre

Affectif – Répondre, réagir

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

Évaluer la participation des élèves aux discussions et la qualité de leur projet de recherche.

Avant d'entreprendre la recherche, l'enseignant et les élèves élaboreront ensemble un barème de correction.



Un abécédaire olympique

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

Matière(s)

Français, Arts visuels

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

Olympisme, Paralympisme

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

L'élève pourra :

- Apprendre la différence entre l'olympisme et le paralympisme;
- Se livrer à un remue-méninges pour trouver des athlètes, des sports et des épreuves olympiques et paralympiques;
- Avec la classe, trouver des athlètes, des sports ou des épreuves sportives en lien avec l'olympisme ou le paralympisme, dont le nom commence par chacune des lettres de l'alphabet (l'enseignant pourra aider les élèves pour les lettres les plus difficiles);
- Se documenter sur un athlète, un sport ou une épreuve de son choix en se servant de documents provenant d'Internet ou de la bibliothèque. Selon leur âge et leurs aptitudes, les élèves pourront faire un dessin ou rédiger un texte sur leur sujet de recherche; leurs travaux seront ensuite réunis pour former les pages de l'abécédaire olympique de la classe;
- Une fois l'abécédaire terminé, la classe pourrait l'échanger avec une autre classe ou le remettre à la bibliothèque pour que les élèves puissent partager les résultats des recherches et des apprentissages réalisés.

Pour présenter le concept de l'abécédaire, les enseignants pourraient lire le livre « M is for Maple », un très bon abécédaire lié à la réalité canadienne et comportant à la fois des explications simples des lettres et des explications détaillées pour les élèves plus vieux.

Voici quelques idées pour les lettres les plus difficiles :

Q – Québec (Montréal, au Québec, a été la ville hôte des Jeux olympiques de 1976)

U - Barbara Underhill : patineuse artistique olympique

V- André Viger : athlète membre du Temple de la renommée paralympique canadien

W – Water-polo : sport olympique

Z – Zamboni : machine permettant de resurfer la glace

Pour de plus amples renseignements et des reportages sur les athlètes et les sports olympiques convenant à l'âge des élèves, consulter les sites suivants :

Comité olympique canadien - <http://www.olympicschools.ca/>

Musée olympique de Lausanne - http://www.olympic.org/uk/passion/museum/home_uk.asp



Portail éducatif Vancouver 2010 - <http://www.vancouver2010.com/en/edu>

Résultats d'apprentissage

Cette activité est en lien avec le thème de l'olympisme et du paralympisme, car elle permet aux élèves de se documenter sur différents athlètes et épreuves sportives ainsi que sur l'histoire du mouvement olympique et paralympique. Les élèves pourront non seulement se renseigner en profondeur sur un sport ou un athlète précis mais aussi découvrir le travail de leurs pairs lorsque l'abécédaire sera terminé. Cette activité est aussi en lien avec le thème de la culture puisque les élèves peuvent choisir de faire des recherches sur l'aspect historique de l'olympisme, sur des personnalités du monde du sport dont l'influence a marqué notre culture ou sur des moments précis de l'histoire du sport au Canada.

En effectuant cette activité, les élèves acquerront des compétences de base en recherche et apprendront à rapporter des faits tirés de diverses sources. Les élèves comprendront mieux le mouvement olympique et paralympique et une partie de son histoire. Enfin, les élèves pourront établir des contacts personnels avec un athlète ou un sport précis sur lequel aura porté leur recherche, ce qui les encouragera à s'intéresser et à participer davantage aux Jeux olympiques et paralympiques de 2010.

Matériel, équipement requis, ressources

Crayons, crayons de couleur, pastels, peinture
Ordinateur pour la recherche sur Internet
Bibliothèque pour la recherche dans les manuels et magazines

Temps approximatif requis / Durée

Six périodes de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Connaître
Affectif – Répondre, réagir

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

L'enseignant pourra noter les pages des élèves de 2^e et de 3^e année à l'aide du tableau concis – écriture. Utilisation de la section Textes visant à communiquer des idées et des informations. http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writing.htm

Quant aux élèves de maternelle et de 1^{re} année, l'enseignant pourra les rencontrer individuellement pour discuter avec eux de leur page d'abécédaire et noter leurs travaux à partir d'une liste des critères décrivant les éléments à inclure et les compétences requises.



Un village olympique et paralympique accessible à tous les athlètes

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Durabilité, Paralympisme

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

Les élèves se concentreront sur les moyens à prendre – en commençant par l'accès au village olympique et paralympique – pour accueillir sans discrimination tous les participants aux Jeux olympiques et paralympiques.

Après s'être livrés à un remue-méninges pour trouver les obstacles auxquels peuvent se heurter les athlètes ayant un handicap lorsqu'ils entrent dans le village olympique et paralympique, les élèves créeront un village accessible à tous les athlètes (p. ex. les personnes en chaise roulante, ayant une déficience visuelle, ayant une déficience auditive, les amputés et les personnes non handicapées). Parmi les projets possibles, notons des maquettes en trois dimensions ou des esquisses et des dessins en deux dimensions.

Au moment de réaliser son projet, l'élève pourra :

- Discuter des déficiences et les décrire;
- Dresser une liste d'au moins cinq formes de déficiences;
- Énumérer des obstacles physiques auxquels se heurtent les personnes ayant un handicap;
- Se documenter sur les diverses épreuves sportives ayant lieu au village des athlètes;
- Se livrer à un remue-méninges pour trouver tous les obstacles auxquels pourraient se heurter les athlètes ayant un handicap dans le village olympique et paralympique;
- Se livrer à un remue-méninges ou faire des recherches pour trouver les modifications structurelles possibles qui permettraient de résoudre ces problèmes (p. ex. rampes, signalisation en braille, signalisation sonore aux passages pour piétons).

Résultats d'apprentissage

Cette leçon est en lien avec les thèmes de la citoyenneté mondiale et du paralympisme. En participant à cette activité, les élèves comprendront les obstacles auxquels se heurtent les athlètes ayant un handicap. Ils trouveront des idées pour surmonter ces obstacles et permettre aux athlètes de se déplacer librement dans le village olympique et paralympique.



Matériel, équipement requis, ressources

Les élèves peuvent utiliser un grand choix de matériel pour créer leur village :

- Modèles en deux dimensions : papier, crayons de couleur, feutres, peinture, règles
- Modèles en trois dimensions : carton, argile, papier mâché

Consulter le site United Nations Enable: design manual for a barrier-free environment à l'adresse suivante :

<http://www.un.org/esa/socdev/enable/designm/>

Temps approximatif requis / Durée

De quatre à six périodes de 40 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Réagir

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

Pour évaluer les projets des élèves, l'enseignant déterminera à quel point ils ont réussi à énumérer divers obstacles en fonction de différentes déficiences et ont apporté des modifications permettant aux athlètes de se déplacer librement dans le village olympique et paralympique.



Une fine pluie

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Arts visuels

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

Culture

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

Après avoir examiné le travail de l'artiste Roy Henry Vickers en remarquant son emploi du relief, les élèves dessineront des scènes évoquant la mer et le ciel que l'on peut trouver le long du littoral de la Colombie-Britannique. Les élèves commenceront par faire leur dessin à l'aide de crayons de couleur ou de couleurs pour aquarelle. Le paysage ou la mer en toile de fond peuvent être de style réaliste ou impressionniste.

Une fois leur dessin terminé, les élèves créeront un effet de « pluie » en dessinant quelques traits en diagonale sur leur dessin avec un stylo à bille « humide ». Puis, ils verseront immédiatement un peu de poudre à embosser sur l'encre et approcheront leur œuvre d'une source de chaleur afin de faire durcir la poudre et de la faire briller en une fine pluie. L'aide d'un parent est recommandée. Une fois terminées, les œuvres pourront être exposées pour former une galerie de tableaux sur la pluie.

Résultats d'apprentissage

Ce projet est en lien avec les valeurs olympiques et paralympiques du plaisir et de l'excellence. Ce travail artistique permet également de diriger l'attention des élèves sur l'environnement au moment où ils font leurs recherches et choisissent des illustrations pour dessiner leur paysage. Par ailleurs, les élèves réussiront à créer des œuvres d'art uniques en s'inspirant des effets qu'utilise Roy Henry Vickers pour évoquer la pluie et faire briller la lune.

L'étude de l'art, en particulier l'art des Premières Nations, est un excellent moyen pour les élèves de s'intéresser aux communications culturelles. L'art est aussi un outil formidable pour amener les élèves à se renseigner sur l'environnement et à mieux apprécier les merveilles qui les entourent.

Matériel, équipement requis, ressources

Poudre à embosser de couleur argent

Un fer ou un sèche-cheveux (à tenir sous la feuille de papier) et un parent qui apportera son aide

Stylos à bille, règles et papier de grammage léger ou moyen [4X6]

The Elders are Watching de David Bouchard et Roy Henry Vickers



www.royhenryvickers.com
http://crafts.suite101.com/article.cfm/how_to_emboss
www.creativecraftsandstickers.com/index.php?title=Heat_Embossing_101

Temps approximatif requis / Durée

Deux ou trois périodes de 30 à 40 minutes (l'aide de parents est suggérée pour la mise en relief)

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Répondre

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

Les réflexions personnelles, comme celles que l'on écrit dans un journal, sont la meilleure façon d'évaluer un travail artistique. Des rencontres individuelles ou des présentations orales peuvent aussi servir d'outils d'évaluation.



Enfants du monde

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Citoyenneté mondiale, Culture

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

Les élèves liront ou écouteront des histoires portant sur des enfants de partout dans le monde, mais surtout de pays où vivent les athlètes olympiques. Par la suite, les élèves écriront leur propre histoire en prenant exemple sur les histoires qu'ils ont lues ou écoutées. Une fois les histoires terminées, l'enseignant les regroupera dans un recueil.

Les histoires pourraient être transmises par courriel à des écoles d'autres pays.

Résultats d'apprentissage

En mettant l'accent sur les cultures et les pays des athlètes olympiques, cette activité a pour objectif de familiariser les élèves avec le mode de vie d'enfants qui vivent partout dans le monde. Les lectures faites par les élèves les sensibiliseront au concept de citoyenneté mondiale en les amenant à se rendre compte que les besoins fondamentaux de tous les êtres humains sont les mêmes, peu importe l'endroit où ils vivent.

Matériel équipement requis, ressources

Il est possible de trouver des exemples d'histoires d'enfants dans les œuvres suivantes :

Children from Australia to Zimbabwe

de Maya Ajmera et Anna Rhesa Versola

ISBN 0-88106-999-X

Our Favourite Stories

de Jamila Gavin

ISBN 155168-091-1

Temps approximatif requis / Durée

Quatre semaines

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Poser un jugement de valeur



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

- Observation de la participation de l'élève
- Autoévaluation ou évaluation par le groupe
- Qualité du travail de chaque élève pour le recueil



Un beau grand livre

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

Matière(s)

Français

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

Citoyenneté mondiale, Culture, Olympisme, Paralympisme, Sports et vie saine

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

Les élèves se livreront à un remue-méninges pour trouver des sujets en lien avec un thème principal, comme les athlètes, l'environnement, la culture canadienne, le monde et moi, etc. Après avoir bien étudié le thème en question, les élèves créeront de grandes illustrations qui mettent en évidence une seule idée en lien avec ce thème. (Insister sur le fait que les dessins doivent être clairs et de grandes dimensions, et que le rebord des feuilles devra avoir l'air bien fini.) Les élèves qui n'ont pas suffisamment de talents artistiques pourront faire un collage d'images qui représentent bien leur sujet.

Une fois les dessins terminés, les élèves trouveront une ou des phrases décrivant leur illustration. Des adultes pourront écrire en grosses lettres faciles à lire les phrases des plus jeunes enfants. Le texte pourra être écrit sur l'illustration (il faudra le placer dans le haut ou le bas du dessin pour ne pas en cacher une trop grande partie). Les élèves plus vieux pourront d'abord écrire leur phrase sur une feuille brouillon, puis la recopier directement sur leur dessin. Une fois tous les dessins et les textes terminés, l'enseignant les réunira simplement dans une reliure spirale.

Cette activité ouverte permet aux élèves d'explorer à fond l'une ou l'autre des valeurs olympiques et paralympiques.

Résultats d'apprentissage

Les élèves transposent les connaissances acquises dans un dessin et un texte afin de communiquer ce qu'ils ont appris. Les enseignants auront la liberté de choisir un certain nombre de sujets en lien avec les valeurs des Jeux olympiques et paralympiques. Pour de jeunes enfants, il s'agit d'un excellent moyen de combiner apprentissage et Jeux olympiques et paralympiques.

Les élèves découvriront des valeurs en lien avec le programme d'études. Ils pourront présenter ce qu'ils auront appris de façon que cela soit utile pour leurs camarades et d'autres élèves. Ils seront fiers de leurs réalisations s'ils voient qu'elles peuvent servir et être appréciées, et cela leur permettra de se rendre compte de l'importance d'un travail bien fait.



Matériel, équipement requis, ressources

Feuilles de papier 18 x 24

Relieuse et dos (de reliure) ou anneaux de rideau de douche, etc.

Temps approximatif requis / Durée

Quatre ou cinq blocs de 20 à 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Répondre

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

L'enseignant se servira du brouillon des élèves pour effectuer une évaluation écrite des textes.

Quant aux illustrations, elles serviront à évaluer les connaissances des élèves.

Pour leur autoévaluation, les élèves se serviront d'échelles d'évaluation ou de leurs journaux de réflexion.



Un pays à faire connaître

Niveau(x) scolaire(s)

4-7. 8-10

Matière(s)

Sciences humaines

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

Citoyenneté mondiale, Culture

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

Les élèves préparent une affiche décrivant des caractéristiques d'un des pays participant aux Jeux d'hiver de 2010. L'affiche doit comporter six des éléments suivants :

Identité culturelle - événements, célébrations, sports, coutumes, chansons/danses

Exercice des pouvoir - règlements, lois, type de gouvernement, dirigeants, classes

Économie - monnaie, emplois, produit national, importations/exportations

Environnement – formation terrestre, géographie, frontières

Histoire – événements qui ont influé sur la culture

Les élèves peuvent travailler à deux s'ils le désirent. Les affiches doivent comporter les éléments obligatoires tout en attirant l'attention du public. La recherche doit comprendre des notes, un brouillon et une bibliographie. Toutes les cartes doivent être en couleurs et comporter des légendes.

Résultats d'apprentissage

Ce cours est en lien avec les thèmes de la culture et de la citoyenneté mondiale.

Cette activité répond aussi aux objectifs du programme d'études de Sciences humaines en matière de recherche et de rédaction de rapport en lien avec d'autres cultures; les élèves doivent montrer qu'ils maîtrisent les connaissances et les aspects suivants :

- pensée critique;
- graphiques, tableaux, photos aériennes et divers types de cartes géographiques;
- sources crédibles;
- techniques de présentation.

Matériel, équipement requis, ressources

Au moins trois sources

Papier d'affichage

Accès au laboratoire informatique et à la bibliothèque



Temps approximatif requis / Durée

Quatre ou cinq blocs de 20 à 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Réagir

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

Évaluer la qualité du travail des élèves à partir des éléments suivants :

- Notes
- Brouillon
- Bibliographie
- Cartes/Diagrammes
- Présentation
- Attrait de l'affiche



Une courtepointe culturelle

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Sciences humaines, Français

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

Culture, Citoyenneté mondiale

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

Après avoir choisi un pays qui participe aux Jeux olympiques et paralympiques mais qui fait partie de la mosaïque culturelle du Canada, les élèves se documenteront sur ce pays en consultant différentes ressources telles qu'Internet, des manuels scolaires et des ouvrages de la bibliothèque. Ils recueilleront de l'information sur les éléments culturels de ce pays, comme le costume traditionnel, la nourriture, la musique, les divertissements, les loisirs et l'art, ainsi que sur les industries qu'on trouve dans ce pays.

Après avoir réuni leurs renseignements, les élèves bâtiront une « courtepointe en papier » de neuf sections. La section centrale portera le nom du pays, et les huit autres sections décriront un élément culturel de ce pays. Chaque section devra comporter un dessin et quelques phrases complètes formant un paragraphe. Une fois leur travail terminé, les élèves présenteront oralement à la classe leur courtepointe ainsi que le rapport qu'ils auront rédigé.

Activité d'enrichissement :

Certains élèves pourraient apporter des pièces de vêtements, des instruments ou des CD de musique ou des aliments de la culture qu'ils ont étudiée. Certains voudront peut-être aussi inviter un conférencier d'un groupe ethnique à venir parler à la classe.

Résultats d'apprentissage

Ce cours est en lien avec le thème olympique de la culture. Tout au long de cette unité, les élèves se renseigneront sur l'origine de citoyens de plusieurs pays et sur leur lien avec les Jeux olympiques et paralympiques. Ils étudieront la culture et les traditions de certaines nations qui enrichissent le patrimoine du Canada. Les Jeux olympiques et paralympiques servent de tremplin à cette activité.

La courtepointe culturelle est un moyen d'amener les élèves à découvrir le patrimoine culturel du Canada. Elle permet aux élèves de se renseigner sur les pays participant aux Jeux olympiques et paralympiques (citoyenneté mondiale).



Il est possible d'adapter cette activité de façon qu'elle corresponde aux résultats d'apprentissage des cours de Sciences humaines, de Français, d'Art et de Musique. Elle est étroitement liée à la citoyenneté mondiale.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylos, crayons, papier, crayons de couleur, colle
Ordinateur pour la recherche sur Internet
Bibliothèque pour la recherche dans des livres et des magazines

Temps approximatif requis / Durée

De dix à douze périodes de 45 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre
Affectif – Répondre

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

Créer un barème de correction pour évaluer le texte de la courtepointe et la présentation de cette activité d'apprentissage.



La gestion environnementale

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Sciences humaines

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

Culture, Durabilité

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

La gestion environnementale se définit comme la gestion prudente et responsable des ressources naturelles et de l'environnement. Tout au long de ces cours, les élèves découvriront les relations entre les valeurs olympiques ainsi que leur rôle à titre de personnes responsables en matière de gestion environnementale. Après avoir étudié les mesures prises en matière de gestion environnementale pour les Jeux de 2010, les élèves se documenteront sur ces mesures et proposeront celles qu'eux-mêmes peuvent adopter immédiatement et dans le futur.

L'élève pourra :

- Discuter de l'affirmation suivante : « Tous les enfants sont des environmentalistes. » Rédiger une définition du terme gestion environnementale;
- Nommer trois raisons pour lesquelles on peut affirmer que les valeurs olympiques d'excellence, d'amitié et de respect sont en lien direct avec la gestion environnementale;
- Consulter le site suivant et en lire les sections sur la durabilité : www.vancouver2010.com/;
- Dresser une liste des cinq aspects principaux du programme de gestion environnementale et de réduction des répercussions pour les Jeux olympiques et paralympiques de 2010;
- Indiquer trois exemples ou plus de ce qu'il a fait à la maison et à l'école pour agir comme personne responsable en matière de gestion environnementale;
- Inviter un conférencier de la communauté à venir en classe parler de son rôle comme personne responsable en matière de gestion environnementale;
- Préparer à l'intention de la classe (ou de l'école) un texte écrit, un exposé oral ou une présentation multimédia qui portera sur un sujet en lien avec les aspects énumérés sur le site de Vancouver 2010 (la biodiversité et l'habitat faunique, l'énergie et les changements climatiques, la qualité de l'air, la qualité et la préservation de l'eau, et la gestion des déchets). La présentation doit mettre l'accent sur les gestes que peut poser l'élève pour apporter des améliorations ou des changements dans ces domaines, de façon à vraiment faire une différence dans sa sphère d'influence.
- Donner des exemples des moyens qu'il peut prendre pour assurer l'intendance des



ressources et la gestion environnementale (p. ex. limiter les déchets, conserver l'eau et l'énergie, réutiliser des ressources matérielles).

Résultats d'apprentissage

Ce cours est en lien avec les valeurs olympiques de l'excellence, de l'amitié et du respect, et avec le thème olympique de la durabilité. À partir de ce qui a été accompli en matière de gestion environnementale pour les Jeux olympiques de 2010 à Vancouver, les élèves feront connaître les gestes qu'ils posent et qu'ils peuvent poser pour agir comme des personnes responsables en matière de gestion environnementale.

La présentation écrite, orale ou multimédia aidera les élèves à mettre l'accent sur ce qu'ils peuvent faire pour continuer d'être des personnes responsables en matière de gestion environnementale et ainsi encourager l'excellence, l'amitié et le respect, et ce, pour le mieux-être des êtres humains.

Les élèves apprendront aussi à rédiger des textes informatifs efficaces dans un but et pour un auditoire précis. Les textes sur la gestion environnementale exprimeront des idées clairement énoncées appuyées par des explications, des analyses et des détails précis et utiles.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylos, crayons, papier

Ordinateur la recherche sur Internet

Bibliothèque pour la recherche dans des livres et des magazines

Projecteur et écran pour les présentations multimédias

Site Web : www.vancouver2010.com/

Durabilité et gestion environnementale des Jeux olympiques de Vancouver 2010 : www.vancouver2010.com/en/Sustainability/EnvironmentalStewardship

Valeurs olympiques : http://multimedia.olympic.org/pdf/en_report_670.pdf

B.C. Environmental Stewardship Division : www.env.gov.bc.ca/esd/

Temps approximatif requis / Durée

Six 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)

- L'enseignant recueille les travaux sur la définition de la gestion environnementale, les liens entre les valeurs olympiques et les aspects du programme de gestion environnementale 2010.



- Utiliser l'échelle d'évaluation : Textes visant à communiquer des idées et des informations – 6^e année : www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writeg6.pdf
- L'enseignant note les présentations des élèves à l'aide du tableau concis : Intégration des technologies de l'information et des communications pour la 5^e à la 10^e année. Utiliser la section de présentation.
www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/icti/incs/quickScaleTbl.html



De nouveaux records mondiaux

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Mathématiques

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

Olympisme

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

La performance humaine est un sujet complexe et fascinant, qui permet d'explorer les possibilités de l'être humain. Les Jeux olympiques représentent la forme la plus pure d'excellence dans un contexte universel et prestigieux. Ces cours donnent l'occasion aux élèves d'analyser des données, de les représenter graphiquement leurs données, puis d'élaborer leurs propres questions et réponses pour expliquer le pourquoi et le comment des probabilités en situation réelle.

Bien qu'ils soient fondés sur les résultats d'apprentissage du programme de mathématiques, principalement sur ceux de 6^e année, ces cours peuvent être adaptés à l'intention d'élèves plus jeunes ou plus vieux et selon leur niveau de connaissances. Par ailleurs, l'approche transdisciplinaire permet d'intégrer ce travail aux cours d'art et de sciences. Ces activités abordent les composantes suivantes : les régularités et les relations (régularités, variables et équations), et la statistique et la probabilité (analyse des données, probabilité).

L'élève pourra :

- Explorer toutes les épreuves disputées actuellement aux Jeux olympiques et paralympiques d'hiver;
- Choisir une épreuve et se documenter sur tous les records qu'il peut trouver pour ce sport;
- Recueillir des données et les analyser;
- Produire un graphique qui illustre ces données (selon ses connaissances, l'élève peut faire des graphiques formés de lignes en trait discontinu, des histogrammes ou des diagrammes à barres, ou ces trois types de graphiques);
- Extrapoler l'information pour prédire des performances futures;
- Discuter des variables qui peuvent avoir une influence sur la probabilité expérimentale et théorique de voir un événement se produire.

Activité d'enrichissement :

Étudier une des variables ou toutes les variables qui influent sur la performance des athlètes : la génétique, la nutrition, le style d'entraînement, l'altitude, la compétition, l'équipement et les drogues améliorant la performance.



Résultats d'apprentissage

Ce travail est en lien avec les thèmes olympiques de la culture, de la vie saine, de l'olympisme et du paralympisme.

Par la collecte et l'analyse de données et grâce à leurs graphiques, les élèves acquerront des connaissances conceptuelles qui les aideront à comprendre comment les performances se sont améliorées avec le temps et quels aspects, combinés à l'accessibilité à une saine alimentation, à l'entraînement et au développement génétique, peuvent influencer sur ces améliorations. Il sera aussi utile d'encourager les élèves à réfléchir sur les limites de l'être humain et sur ce qui est, selon toute probabilité, actuellement possible.

Matériel, équipement requis, ressources

Accès à la bibliothèque et à Internet pour la recherche

David Wallechinsky. *The Complete Book of the Winter Olympics*, Overlook Press, 1998.

Statistiques, résultats, anecdotes des Jeux olympiques des années passées et liste des athlètes des Jeux de 1998

www.olympic.org

Papier quadrillé, règles, stylos, crayons de couleur, feutres

Temps approximatif requis / Durée

Trois cours de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Réagir

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

- Passer en revue et évaluer la collecte et la consignation des données – vous pouvez exiger que le graphique comprenne un ensemble fini de coordonnées ou vous pouvez laisser l'élève déterminer combien de records doivent être établis pour prouver que la représentation d'une relation est significative et exacte.
- Donner une note au graphique final de chaque élève à partir d'une échelle que vous aurez établie pour les éléments suivants : titre, légende, exactitude, choix de l'échelle et bon positionnement des coordonnées.
- Demander aux élèves de préparer, à partir de leur graphique, des questions auxquelles leurs camarades devront répondre.



Une exposition universelle

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Culture, Citoyenneté mondiale

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

L'élève pourra :

- Nommer les pays participant aux Jeux olympiques;
- Indiquer le nombre d'athlètes de chaque pays;
- Individuellement, à deux ou en groupes, choisir un pays sur lequel se documenter;
- Préparer une affiche sur le sujet de sa recherche;
- Choisir un athlète de « son » pays et préparer un portrait décrivant l'épreuve olympique à laquelle il participe;
- Produire un grand élément visuel et une brochure qui rendent compte des résultats de sa recherche sur « son » pays.

Exposition universelle

Organiser la salle de classe comme s'il s'agissait d'une expo-sciences. Si possible, les élèves s'habilleront comme « leur » athlète. Les parents et les élèves d'autres classes viendront écouter les présentations des élèves.

Résultats d'apprentissage

- Cette unité est en lien avec les thèmes de la culture et de la citoyenneté mondiale.
- Les élèves apprendront à connaître les cultures des athlètes et découvriront que ceux-ci sont des citoyens du village planétaire.
- On s'attend à ce que les élèves puissent organiser les renseignements qu'ils auront recueillis, pour ensuite rédiger un texte, préparer une affiche et faire une présentation.

Cette unité poursuit les objectifs suivants :

- Aider les élèves à connaître les pays où vivent les athlètes olympiques;
- Leur permettre de comprendre que les athlètes olympiques proviennent de toutes sortes de cultures différentes;
- Leur permettre d'utiliser leurs compétences en recherche et en présentation orale.



Matériel, équipement requis, ressources

www.vancouver2010.com

Documentation de la bibliothèque sur les pays choisis

Grandes feuilles de papier pour affiches

Temps approximatif requis / Durée

Quatre ou cinq cours de 60 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Réagir

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

Évaluer la qualité du travail des élèves (processus de rédaction et création de l'affiche) et la présentation orale. Vous pouvez établir avec les élèves les critères d'évaluation qui seront utilisés.



Passez au vert : les athlètes olympiques et vous

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français, Sciences

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

Durabilité

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

Les Jeux olympiques de 2010 pourraient être les jeux les plus respectueux du climat de toute l'histoire. Tout au long de ces cours, les élèves découvriront à quel point les athlètes se préoccupent du réchauffement de la planète ainsi que les raisons pour lesquelles ils souhaitent réduire leur empreinte écologique. Après avoir lu des textes à ce sujet et en avoir discuté, les élèves se documenteront sur un moyen qu'ils peuvent prendre pour stopper le réchauffement de la planète, réduire la consommation d'énergie et ainsi faire une différence; ils feront un exposé pour présenter les résultats de leurs recherches.

Tout d'abord, l'élève pourra :

- Lire l'article expliquant pourquoi les athlètes veulent faire des Olympiques un événement neutre en carbone : www.davidsuzuki.org/Climate_Change/play_it_cool_why.asp
- Discuter des questions suivantes : Pourquoi les athlètes olympiques se préoccupent-ils de la responsabilité environnementale? Pourquoi les athlètes veulent-ils faire des Olympiques un événement neutre en carbone?
- Examiner le site Web dressant une liste des athlètes olympiques qui ont publiquement déclaré qu'ils se faisaient du souci au sujet du réchauffement de la planète : www.davidsuzuki.org/Climate_Change/play_it_cool_athletes.asp

Écrire une courte biographie d'un des athlètes dont le nom est mentionné dans ce site web.

- Se documenter sur un moyen à prendre pour stopper le réchauffement de la planète, réduire la consommation d'énergie et faire une différence, et préparer une présentation orale à ce sujet. (Ressource : www.davidsuzuki.org/files/climate/10_ways_to_stop_global_warming_web.pdf)

Ensuite, l'élève pourra :

- Donner un exemple d'un athlète olympique qui se préoccupe de la durabilité de l'environnement et qui cherche à réduire son empreinte écologique;
- Discuter de ce qu'il peut faire pour réduire ses répercussions sur l'écosystème de sa région en indiquant un moyen qu'il peut prendre pour contribuer à stopper le réchauffement de la planète.



- Exposer clairement une méthode de durabilité environnementale dans un but et pour un auditoire précis. Durant son exposé, l'élève développera clairement ses idées en donnant une analyse, des explications et des détails précis et pertinents.

Résultats d'apprentissage

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

Les élèves se documenteront sur les athlètes olympiques de 2010 qui ont publiquement déclaré qu'ils se préoccupaient du réchauffement de la planète et qui s'efforcent de faire des Olympiques un événement neutre en carbone.

La présentation orale permettra aux élèves de se concentrer sur ce qu'ils font, comme individus, pour stopper le réchauffement de la planète, réduire la consommation d'énergie et ainsi faire une différence.

Matériel, équipement requis, ressources

Stylos, crayons, papier

Ordinateur pour la recherche sur Internet

Ordinateur, projecteur pour la présentation

Site Web de la Fondation David Suzuki :

www.davidsuzuki.org/Climate_Change/What_You_Can_Do/at_home.asp

www.davidsuzuki.org/files/climate/10_ways_to_stop_global_warming_web.pdf

www.davidsuzuki.org/Climate_Change/play_it_cool_athletes.asp

www.davidsuzuki.org/Climate_Change/play_it_cool_why.asp

Site Web d'Environnement Canada :

www.ec.gc.ca/education/default.asp?lang=En&n=826B95C3-1

Temps approximatif requis / Durée

Quatre 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 la biographie écrite et la présentation orale des élèves en se servant des normes de performance
www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/
2. L'enseignant et les élèves auront recours à des listes de critères et à des échelles d'évaluation pour évaluer les résultats atteints.



Un jeu de société pour se sensibiliser à la vie saine

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Sciences, 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)

Étant donné l'inquiétude que soulèvent actuellement les problèmes d'obésité et de mauvaise forme physique chez les enfants, il est important que les élèves se renseignent sur la saine alimentation et les moyens à prendre pour adopter de saines habitudes de vie. Les élèves créeront un jeu de société qui leur apprendra à faire des choix plus sains tout en s'amusant.

Pour commencer, les élèves se livreront à un remue-méninges sur le thème de la vie saine. Ensuite, ils choisiront, avec l'enseignant, des éléments qu'ils pourront approfondir.

Les élèves peuvent se servir de jeux de société existants pour comparer et analyser les éléments qu'ils veulent utiliser dans leurs propres jeux. Les questions, les points en prime ou de pénalité, les défis, les tâches, etc., porteront sur les éléments choisis. Les élèves peuvent inclure des éléments physiques, musicaux, artistiques, théâtraux pour que leur jeu convienne à tous les styles d'apprentissage.

Les élèves devront aussi concevoir en groupe les règles du jeu, s'entendre sur celles-ci, puis les noter par écrit. Ils devront donc bien maîtriser leur jeu pour pouvoir créer les cartes et les règles de ce jeu. Une fois les jeux terminés, les élèves feront des échanges avec ceux d'autres groupes et s'amuseront pendant le reste du temps alloué à cette activité.

Résultats d'apprentissage des élèves

Ce projet commun oblige les élèves à travailler ensemble à développer leurs compétences en communication et leur leadership, à accepter les autres et à les intégrer.

La création des jeux des élèves peut être une occasion d'organiser une fête à la grandeur de l'école : les élèves pourront échanger leurs jeux avec ceux d'autres classes ou inviter des membres de la communauté à une soirée sur la vie saine, comprenant jeux, collations-santé, pauses-exercices, etc.

Ce projet commun favorise la responsabilité sociale, le leadership, l'intégration, la croissance personnelle, l'impartialité et le respect. Il donne aussi l'occasion aux élèves d'enseigner leur savoir à d'autres personnes de l'école ou de la communauté.



Matériel, équipement requis, ressources

Carton épais servant de plateau de jeu
Carton pour affiche pour former la surface du jeu
Fiches qui formeront les cartes de jeu
Crayons à la mine, feutres
Sacs de mini aliments (provenant d'un magasin à un dollar ou d'une boutique d'artisanat) pour marquer la place des joueurs sur le jeu
Photos ou illustrations de magazine pour compléter les dessins du jeu

Temps approximatif requis / Durée

De quatre à six cours de 30 à 40 min ou deux blocs de temps accordé pour les devoirs à la maison

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer
Affectif – Réagir

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

Une fois terminé, le jeu devient l'instrument d'évaluation.
L'information sera vérifiée tout au long du processus : lorsque les élèves trouvent leurs idées, dessinent leurs cartes de jeu et le plateau de jeu, etc. L'autoévaluation et l'évaluation par les pairs peuvent aussi faire partie de l'apprentissage des élèves. Il faudra tenir compte de certains éléments pour établir à quel point les élèves ont bien couvert les sujets comme la bonne forme physique, la nutrition, les problèmes environnementaux influant sur la nutrition et la santé, les coûts, l'accessibilité, etc. Les connaissances doivent être inscrites succinctement sur les cartes et dans les règlements.

Ce projet peut aussi être présenté comme un projet de recherche ou un travail à inclure dans le portfolio des élèves.



Un nouveau sport paralympique d'hiver

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français

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

Paralympisme

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

Le Comité olympique a demandé à vos élèves de trouver un nouveau sport pour les Jeux paralympiques de 2010. Les élèves doivent faire des recherches afin de savoir quels sports paralympiques et olympiques d'hiver font déjà partie des Jeux de 2010. Les élèves concevront ensuite une nouvelle épreuve sportive pour les Jeux paralympiques. Ce sport devra être à la fois ingénieux, nouveau et excitant pour les athlètes! Les élèves présenteront les résultats de leurs recherches, et leur nouveau sport, par écrit et oralement à la classe.

Les élèves découvriront ce que sont les Jeux paralympiques et les sports d'hiver qui en font partie ainsi que l'importance et la maîtrise de notions comme l'intégration, la réflexion et l'inspiration. Les élèves se renseigneront sur le droit à l'équité, au respect et à l'épanouissement personnel de chacun, peu importe qu'une personne ait un handicap ou non. Les élèves auront la chance de donner leur point de vue en se mettant dans la peau d'une autre personne, de faire appel à leur créativité pour concevoir et élaborer un sport convenant à des athlètes ayant un handicap.

Résultats d'apprentissage

Ce travail est en lien avec les cours de Français, puisqu'il exige de faire des recherches et de rédiger des idées à la fois novatrices et claires pour les autres. Ce travail est aussi grandement en lien avec le thème du paralympisme.

Voici les résultats attendus pour ce travail :

1. Favoriser une meilleure connaissance des Jeux paralympiques d'hiver et des personnes ayant un handicap;
2. Améliorer les compétences en recherche des élèves en leur faisant étudier les sports des Jeux paralympiques et olympiques d'hiver;
3. Améliorer leur pensée critique ainsi que leurs compétences en rédaction informative et en français oral;
4. Les amener à développer des idées novatrices, en se servant de détails et d'explications qui appuient leurs idées;
5. Leur faire découvrir l'équité, le respect et l'épanouissement personnel.



Matériel, équipement requis, ressources

De l'information sur les sports paralympiques et olympiques des Jeux d'hiver de 2010; p. ex. les différents sports, leurs règles et ce que doivent faire les athlètes pour participer et gagner. L'information peut provenir de magazines, de sites Internet ou de brochures.
Matériel d'écriture (papier, crayon, etc.)

Temps approximatif requis / Durée

De huit à dix cours de 75 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Analyser

Affectif – Réagir

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

Ce travail sera une réussite si les élèves peuvent expliquer par écrit et oralement une nouvelle épreuve sportive ingénieuse, amusante et excitante, qui peut véritablement être admise aux Jeux paralympiques. Ce travail sera aussi une réussite si les élèves saisissent l'importance des Jeux paralympiques et comprennent mieux les personnes ayant des besoins spéciaux et l'importance de les intégrer.

L'évaluation peut être basée sur les ERI de la Colombie-Britannique en matière de rédaction informative, de français oral et de pensée critique.



Des pièces de monnaie en argile

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Arts visuels

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

Culture

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

En s'inspirant des pièces de 25 cents de Vancouver 2010, les élèves créeront des dessins qui commémorent les Jeux olympiques et paralympiques de 2010. Au moyen de techniques de gravure, les élèves créeront des impressions en relief qu'ils transposeront sur des feuilles de papier, du tissu ou de l'argile.

Chaque élève doit commencer par se livrer à un remue-méninges pour trouver un sujet en lien avec l'olympisme ou le paralympisme à partir duquel il créera son œuvre. Puis, après avoir acquis quelques techniques de gravure, les élèves produiront leur œuvre. Une fois terminé, le travail sera exposé dans la classe ou l'école. Les gravures pourront aussi servir à imprimer des dessins sur des rubans décoratifs pour la Journée du sport, des coupons pour certaines activités scolaires ou des t-shirts. Les élèves pourront aussi décorer une affiche ou un drapeau et l'envoyer à un athlète choisi par la classe.

Résultats d'apprentissage

Ce travail permet aux élèves d'étudier différentes techniques d'art visuel tout en se renseignant sur les Jeux olympiques et paralympiques. Cette activité donne aussi l'occasion aux élèves de se renseigner sur des personnalités et des moments jugés dignes d'être immortalisés sur des pièces de monnaie.

Matériel, équipement requis, ressources

<http://www.mint.ca/royalcanadianmintpublic/index.aspx?RequestedPath=/en-ca/vancouver2010/collect/collection/default.htm>

www.kinderart.com/printmaking/print101.shtml

www.homecrafts.co.uk/adstatsmin/data/addfiles/AD516_printmaking.pdf

www.sdmart.org/pix/education/printmaking.pdf

Articles nécessaires pour réaliser les gravures, tel qu'indiqué dans les sites Web

Papier pour protéger les surfaces de travail

Fil pour suspendre les gravures, épingles à linge

Temps approximatif requis / Durée

Deux ou trois blocs de 30 minutes



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Réagir

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

Chaque enseignant évaluera les œuvres comme il l'entend, par exemple au moyen d'un barème de correction établi par la classe.



Des bannières olympiques et paralympiques

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Arts visuels

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

Culture

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

Au moyen d'une technique de teinture au batik, les élèves créeront des dessins qu'ils transposeront sur des bannières qui pourront soit être installées sur des mâts d'éclairage, ou servir pour la Journée du sport à l'école, ou être affichées à l'école ou à la bibliothèque.

Vous commencerez par enseigner aux élèves la technique de teinture au batik employée en Asie du Sud-Est et en Afrique. En fonction des installations disponibles et de l'aide des parents, vous pourriez plutôt leur faire utiliser une méthode plus traditionnelle à la cire chaude ou une technique plus simple à la colle blanche avec teinture à froid. Après avoir fait choisi une technique, les élèves se livreront à un remue-méninges pour trouver un dessin sur le thème de l'olympisme ou du paralympisme qu'ils réaliseront au batik.

Une fois les bannières terminées, les élèves exposeront leurs œuvres. Avant les Jeux, associez-vous à des entreprises locales et à des organismes communautaires pour leur faire connaître le travail des élèves. Cette activité donne aux élèves l'occasion de se servir de l'art pour apprendre et d'enrichir leur apprentissage en dépassant le cadre de la classe.

Résultats d'apprentissage

En s'inspirant des Jeux olympiques et paralympiques, les élèves créeront des œuvres d'art et constateront que leurs œuvres peuvent aller plus loin que le tableau d'affichage de la classe. La technique de teinture au batik permet aux artistes de tout acabit de réussir.

Matériel, équipement requis, ressources

www.pburch.net/dyeing/howtobatik.shtml

www.dharmatrading.com/batik/instructions.html

www.ehow.com/how_7937_batik-paper.html

Tissu ou papier selon la technique choisie

Cire – consulter les sites Web pour des suggestions

Teinture

Temps approximatif requis / Durée

Deux ou trois blocs de 30 minutes



Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif – Réagir

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

L'enseignant évaluera le travail des élèves comme il le ferait normalement pour tout travail artistique, par exemple en demandant aux élèves de noter leurs réflexions dans leur cahier. Les élèves peuvent aussi indiquer comment ils se sont sentis en présentant leur œuvre à des gens de la communauté.



Les mascottes olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Culture, Citoyenneté mondiale

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

Ce projet permet aux élèves de se renseigner sur la vie quotidienne des habitants d'autres pays et de tisser des liens avec des élèves qui vivent ailleurs dans le monde. Les élèves commenceront par colorier un des dessins qui représentent les mascottes olympiques dans les pages à colorier du site www.vancouver2010.com. Ensuite, les élèves garderont le dessin de leur mascotte (Sumi, Miga ou Quatchi) avec eux durant toute une semaine et décriront dans leur journal les activités qu'ils ont faites « avec leur mascotte ».

Par la suite, l'enseignant entrera en contact avec un enseignant de l'extérieur et s'organisera pour lui faire parvenir les dessins des mascottes et les copies des journaux des élèves; à leur tour, les élèves de cette classe passeront une semaine « avec les mascottes » et noteront leurs activités. Il est possible d'entrer simplement en contact avec un enseignant d'une autre région de la province ou de trouver carrément un enseignant qui vit dans un pays éloigné, où le mode de vie est très différent de celui des Canadiens. Lorsque ce deuxième groupe d'élèves aura passé une semaine « avec les mascottes », l'enseignant les retournera avec les journaux et les dessins ou tout autre souvenir que ses élèves voudront ajouter.

L'ampleur de ce projet dépendra du nombre de contacts que l'enseignant aura établis : en effet, « les mascottes » peuvent être envoyées à plusieurs endroits différents au cours de l'année scolaire. L'enseignant peut aussi surligner sur une carte le nom des endroits où ont été envoyés les dessins des mascottes.

Résultats d'apprentissage

Ce projet aidera les élèves à en savoir plus sur la culture et la citoyenneté mondiale en leur permettant de tisser des liens avec des enfants qui vivent ailleurs dans le monde et de se faire une idée de leur quotidien.

Ce projet répond aussi aux résultats d'apprentissage du programme de Sciences humaines; en effet, les élèves apprennent des notions de géographie sur chaque endroit où sont envoyés les dessins des mascottes. Il répond aussi aux résultats d'apprentissage du programme de français puisque les élèves rédigent le journal de la semaine qu'ils ont passée



« avec leur mascotte » et leurs réflexions sur ce qu'ils ont appris des endroits où ont été envoyés les dessins des mascottes.

Matériel, équipement requis, ressources

Pages à colorier des mascottes des Olympiques :

<http://www.vancouver2010.com/mascot/fr/ccards.php>

Projet Clément Aplati (ou Flat Stanley : <http://www.flatstanley.com/>)

Stylos, papier, crayons, crayons de couleur

Contacts avec des enseignants d'autres régions du monde

Temps approximatif requis / Durée

Accorder aux élèves une période de 30 minutes pour colorier la mascotte et du temps chaque jour durant une semaine pour rédiger leur journal. Le temps total qui sera consacré à cette activité dépendra du nombre d'endroits où seront envoyés les dessins des mascottes de vos élèves.

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Réagir

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

La qualité des textes rédigés dans le journal des élèves sera évaluée au moyen d'un barème de correction approprié pour des textes rédigés à l'improviste. Vous pouvez aussi évaluer ce que les élèves ont appris sur la culture et les pays où ont été envoyés les dessins de leurs mascottes.



Le patinage de vitesse

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Mathématiques

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 utiliseront les données que vous leur fournirez (voir le tableau ci-dessous) pour construire un diagramme des temps des gagnants (hommes et femmes) des compétitions de patinage de vitesse sur courte piste (500 mètres). Ils utiliseront cette information pour tracer deux diagrammes à ligne distincts sur le même système d'axes, un axe représentant l'année et l'autre, le temps. Une fois les diagrammes terminés, ils décriront les tendances qui se dégagent de chaque diagramme en répondant à des questions telles que les suivantes :

- Depuis 1924, par quel pourcentage les hommes et les femmes ont-ils amélioré leurs temps?
- En quelle année a-t-on constaté la plus grande amélioration chez les hommes et chez les femmes?
- En quelle année y a-t-il eu la plus petite différence entre les temps des hommes et ceux des femmes et en quelle année y a-t-il eu la plus grande différence entre leurs temps?
- À partir de votre diagramme, prédisez les temps des gagnants en patinage de vitesse (hommes et femmes) pour les deux prochains Jeux olympiques.

Résultats d'apprentissage

Ce projet, qui demande aux élèves de construire, d'étiqueter et d'interpréter des diagrammes à ligne et d'analyser des diagrammes pour résoudre des problèmes, répond aux résultats d'apprentissage du programme d'études de Mathématiques.

Matériel, équipement requis, ressources

Papier quadrillé

Temps approximatif requis / Durée

Une ou deux périodes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif - Réagir



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

Évaluer les élèves à partir d'une échelle d'évaluation, comme celles que l'on trouve pour la 6^e année dans le document *Normes de performance – Mathématiques* :

http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/f-math1-8.pdf



Temps des gagnants de la médaille d'or olympique – patinage de vitesse sur courte piste (500 mètres)

Année	Hommes	Femmes
1924	44,0 secondes	---
1932	43,4 secondes	58,0 secondes
1952	43,2 secondes	---
1964	40,1 secondes	45,0 secondes
1976	39,17 secondes	42,76 secondes
1988	36,45 secondes	39,10 secondes
1998	35,76 secondes	38,21 secondes
2006	34,82 secondes	38,23 secondes



Le choix d'un site olympique

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7

Matière(s)

Français, Sciences humaines

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

Olympisme, Paralympisme

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

Les élèves dépeindront les qualités d'un site approprié pour les Jeux olympiques et paralympiques en se servant de leurs connaissances sur les lieux choisis par des communautés en fonction des ressources naturelles ainsi qu'en examinant les sites des Jeux olympiques et paralympiques actuels et passés.

Les élèves explorent les aspects pris en considération au moment de décider où se tiendront les prochains Jeux olympiques, soit l'espace disponible, la pertinence du site, l'accessibilité, les services, les structures en place et les améliorations requises. En groupes, les élèves se livreront à un remue-méninges pour trouver des idées en lien avec un de ces aspects (espace disponible, pertinence du site, accessibilité, services, structures en place et améliorations requises). Une fois le remue-méninges terminé, chaque groupe fera connaître ses découvertes et discutera de ses conclusions.

En vous servant des Jeux de 2010 comme exemple concret, discuter des répercussions de l'activité humaine sur l'environnement. Les élèves peuvent se documenter sur la région de Whistler, sa géographie, les bâtiments, les routes et les services existants; ensuite, ils prépareront un tableau PMI (Plus, Moins, Intéressant), qui énumérera les avantages et les inconvénients d'accueillir les Jeux olympiques et paralympiques à Vancouver et à Whistler.

Pour que les élèves puissent faire une synthèse des notions apprises, les inviter à concevoir un site fictif pour de prochains Jeux olympiques et paralympiques. Les élèves peuvent présenter leurs plans sous la forme de leur choix, par exemple une carte, un schéma, un diorama, une affiche, une affiche 3D, une maquette, des illustrations produites par ordinateur.

Résultats d'apprentissage

Ce cours est en lien avec les thèmes olympiques de la culture et de la durabilité.

L'élève pourra :

- Présenter ce qu'il a appris dans un projet créatif et ouvert, qui dépeint un site approprié pour de futurs Jeux olympiques et paralympiques;



- Faire une synthèse des notions apprises en transposant certaines connaissances des cours de Sciences humaines à ce qu'il a appris sur les Jeux olympiques et paralympiques;
- Avoir l'occasion de s'exprimer oralement en faisant part de ses connaissances, de ses questions et de son apprentissage.

Matériel, équipement requis, ressources

Papier quadrillé pour noter les idées trouvées lors du remue-méninges

Photos de Whistler accessibles sur Internet

Photos d'autres sites utilisés pour les Jeux olympiques et paralympiques d'hiver

Accès à du matériel comme un tableau d'affichage, du papier, des matériaux pour faire la maquette, du papier mâché, etc.

Feutres, crayons de couleur, peinture, etc.

(Ce projet peut aussi être réalisé à la maison; l'enseignant aura alors moins de matériel à fournir.)

Information sur les cours de Sciences humaines offertes par le ministère de l'Éducation de la Colombie-Britannique (BC Ministry of Education) :

http://www.bced.gov.bc.ca/irp/ss_3.pdf

Information sur le ministère de l'Environnement (Ministry of Environment) :

www.env.gov.bc.ca/esd/

La durabilité de l'environnement à Whistler :

www.whistlerblackcomb.com/mountain/environment/sustainability.htm

Site intéressant sur Whistler : renseignements/calcul des distances/hébergement/environnement/

www.whistler.travel.bc.ca/

Photos et information sur Whistler

www.hellobc.com/en-CA/RegionsCities/Whistler.htm

Temps approximatif requis / Durée

De six à huit périodes de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Réagir

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

L'enseignant évaluera l'apprentissage des élèves à partir de la réalisation et de la présentation de ce projet axé sur la culture et la durabilité. Les élèves pourront aussi autoévaluer leurs connaissances et leur projet.



De mini jeux olympiques

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7, 8-10

Matière(s)

Français, Sciences humaines, Éducation physique

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

Olympisme, Paralympisme, Sports et vie saine

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

Après s'être renseignés sur divers aspects des Jeux olympiques, les élèves de la classe organisent de mini jeux olympiques à l'école.

L'enseignant invitera les élèves à rédiger un texte indiquant pourquoi de mini jeux olympiques devraient être organisés à l'école.

Élément déclencheur : une discussion

Commencer par faire savoir aux élèves de la classe qu'ils organiseront une « Journée olympique », puis discuter de ce sujet avec eux afin de les amener à faire part de leurs connaissances préalables sur les Olympiques.

Sujets et questions possibles :

- Que savez-vous des Olympiques?
- Nommez certaines des différences entre les Jeux d'hiver et les Jeux d'étés.
- Quels sont vos sports olympiques préférés?
- Qui décide des sports admis aux Jeux olympiques?
- Pratiquez-vous un sport olympique?
- Pourquoi les Jeux olympiques ont-ils autant d'importance?

Acquisition de l'information : recherche sur les origines des Olympiques et sur les Jeux olympiques actuels

Il y a trois principaux domaines à étudier :

- Les élèves étudient la Grèce antique et comment sont nés les Jeux olympiques.
- À partir des Jeux de 2010 ou de Jeux précédents, les élèves déterminent ce qu'il faut faire lorsqu'on accueille des Jeux olympiques (cérémonies d'ouverture, installations pour les athlètes, publicité, bâtiments où auront lieu les épreuves sportives, etc.).
- Quel est le budget des Olympiques? Combien d'argent faut-il pour tenir des Olympiques? Qui finance les Jeux olympiques?

Application des connaissances : organisation et tenue de jeux olympiques à l'école

Première partie : organisation des jeux



L'organisation des jeux est une activité flexible, qui peut prendre autant ou aussi peu d'ampleur que vous le désirez. Les jeux peuvent être organisés à l'intention d'une classe, d'un niveau scolaire ou de toute l'école.

Les élèves rédigeront des propositions sur les sujets suivants :

- Les sports qui seront disputés
- L'endroit où les épreuves auront lieu
- Que comprendront les cérémonies d'ouverture? (Chant, danse, chaque « pays » arborant certaines couleurs)
- À quoi ressembleront les cérémonies?
- Les élèves représenteront-ils des pays ou formeront-ils des équipes comme celle des quatre maisons de Poudlard dans Harry Potter?
- Quel budget sera alloué à ces mini jeux?

Deuxième partie : tenue des mini jeux olympiques

- Tenue des cérémonies d'ouverture
- Tenue des épreuves olympiques à des moments fixes. Suggestion : une période de 30 minutes par jour (correspond à l'objectif du gouvernement de la Colombie-Britannique pour augmenter le taux d'activité physique)
- Tenue des cérémonies de clôture

Activités connexes : transformer l'activité en projet de collecte de fonds.

Résultats d'apprentissage

L'organisation et la tenue de mini jeux olympiques à l'école permettent d'aborder les thèmes suivants :

Culture : Les cérémonies d'ouverture et de clôture donneront aux élèves l'occasion de se renseigner sur diverses cultures et de partager les connaissances acquises.

Citoyenneté mondiale : Les élèves apprendront comment des pays en sont venus à se réunir de manière pacifique au nom du sport.

Vie saine : Les élèves participeront à de mini jeux olympiques.

Connaissances :

- Origine des Jeux olympiques
- Connaissances culturelles
- Règles et déroulement de diverses épreuves sportives
- Aptitudes physiques pour participer à différents sports

Compétences :

- Facilitation et organisation d'une activité



- Recherche et présentation
- Leadership

Attitudes :

- Respect
- Sens des responsabilités
- Motivation

Valeurs :

- Vie saine
- Respect de la culture et des aptitudes d'autrui

Matériel, équipement requis, ressources

Papier pour affiches et fournitures artistiques

Équipement sportif (selon les sports choisis)

Internet pour les recherches

Documentation sur l'origine des Olympiques

Documentation sur les Jeux olympiques modernes, tel le guide des activités culturelles de 2010

Pièces musicales pour les cérémonies d'ouverture et de clôture

Temps approximatif requis / Durée

Deux mois : le premier mois pour préparer les mini jeux olympiques et le second pour tenir ces mini jeux

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Faire une synthèse

Affectif - Réagir

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

L'évaluation d'une activité de cette ampleur doit être basée sur des faits et axée sur les élèves. Demander aux élèves d'établir les objectifs et les responsabilités de chacune des tâches qu'ils doivent assumer. Préparer avant la tenue des jeux une liste de contrôle que vous analyserez avec les élèves, une fois les jeux terminés, afin de discuter de ce qui a bien fonctionné et des points à améliorer. Par exemple, si les élèves ont décidé d'exécuter une danse traditionnelle, discuter de leurs attentes, puis vérifier si leurs attentes ont été satisfaites; en particulier, ils pourraient évaluer la mémorisation des pas de danse et la justesse d'exécution des mouvements. Il est important de faire preuve de souplesse au moment de l'évaluation puisque le grand objectif de ces mini jeux olympiques est de permettre aux élèves de tisser des liens.



Sports olympiques d'hiver : quelques épreuves adaptées

Niveau(x) scolaire(s)

M-3, 4-7, 8-10

Matière(s)

Éducation physique

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

Olympisme, Paralympisme

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

La plupart des élèves de la Colombie-Britannique ne connaissent pas bien les Jeux olympiques. En adaptant certaines épreuves olympiques de façon qu'un élève ordinaire puisse les pratiquer à l'école, on réussira à mieux faire connaître les Olympiques aux élèves et à les intéresser à cet événement unique.

À tout le moins, les élèves gagneront à s'adonner à des activités physiques.

Nous invitons les professeurs d'éducation physique à consulter le tableau ci-dessous pour savoir comment adapter les épreuves des Jeux olympiques d'hiver afin de les pratiquer à l'école.

Sports olympiques d'hiver adaptés pour être pratiqués à l'école

ACTIVITÉ	ADAPTATION
Ski alpin	Faire du patin à roues alignées sur une piste de slalom à l'aide de bâtons de ski.
Ski de fond	Aménager une piste de ski de fond dans la cour de l'école. Chronométrer les participants durant la course. Constituer des équipes de deux ou quatre skieurs qui seront maintenus avec une sangle à deux très longs panneaux plats (les « skis »); des cordons serviront de fixations pour les « skis ». Chronométrer la course.
Biathlon	Courir, sauter, faire du patin à roues alignées ou du ski dans la cour de l'école; les élèves feront des arrêts à différents intervalles pour lancer un ballon ou un disque volant (<i>frisbee</i>) sur une cible.
Patinage artistique	Coller ou dessiner sur le sol des figures que les élèves devront reproduire le plus fidèlement possible en patins à roues alignées, en planche à roulettes ou en trottinette. Exécuter une danse de style libre de deux minutes ou moins en patins à roues alignées.
Patinage de vitesse	Faire compétitionner autour du gymnase ou du stationnement de l'école deux élèves en patins à roues alignées.
Bobsleigh	Tracer un circuit à l'aide de cônes et utiliser une trottinette à la place du bobsleigh. Un élève pousse pendant que son équipier guide la trottinette par la tige de direction.
Curling	Utiliser l'équipement du jeu de galets (<i>shuffleboard</i>) ou de ringuette. Pas de balayage.



Skeleton/Luge	Faire coucher les élèves sur le dos ou sur le ventre, sur une planche à roulettes ou une trottinette, et les faire traverser une piste de slalom. Chronométrer la course.
Surf des neiges	Traverser une piste de slalom en planche à roulettes ou en trottinette.
Hockey sur luge	Adapter ce sport pour le pratiquer avec une trottinette ou une planche à roulettes et des bâtons de hockey. Les élèves doivent rester à genoux sur la trottinette.

Résultats d'apprentissage

Ce cours est en lien avec les thèmes de l'olympisme et du paralympisme.

Ces mini activités olympiques répondent au mandat du gouvernement de la Colombie-Britannique, soit d'inciter la population à faire 30 minutes d'activité physique par jour.

En participant à ces activités, les élèves atteindront les résultats d'apprentissage prescrits des composantes suivantes du programme d'Éducation physique : vie active, habiletés de mouvement, sécurité, esprit sportif et leadership.

Matériel, équipement requis, ressources

Ski alpin : patins à roues alignées, cônes, bâtons de ski dont les pointes sont collées avec du ruban adhésif

Ski de fond : de 8 à 10 panneaux plats (les « skis ») avec cordons servant de fixations, ou skis de fond et bâtons, et cônes

Biathlon : skis de fond, patins à roues alignées, cônes, disques volants (*frisbees*), ballons, cerceaux de hula-hoop

Patinage artistique : patins à roues alignées, planches à roulettes, trottinettes, ruban adhésif

Patinage de vitesse : patins à roues alignées, cônes

Curling : équipement de galets (*shuffleboard*) ou de ringuette et bâtons de hockey

Skeleton/Luge : planches à roulettes ou trottinettes, cônes

Surf des neiges : planches à roulettes ou trottinettes, cônes

Hockey sur luge : trottinettes, bâtons de hockey en salle, rondelle de plastique, filets de hockey, équipement de gardien de but de hockey en salle

Pour toutes ces activités, à l'exception du curling, les élèves doivent porter un casque et l'équipement de sécurité approprié.

Temps approximatif requis / Durée

Une activité par jour

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Réagir

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



L'enseignant fondera son évaluation sur la participation des élèves à ces activités et sur le plaisir qu'ils y prendront.



Des phrases à compléter

Niveau(x) scolaire(s)

M-3

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 permet aux jeunes élèves d'abord de créer des communications visuelles à l'aide d'éléments de phrases à compléter et de fiches de vocabulaire, puis de préparer, à partir de ces outils, un texte écrit tout en s'amusant. Cette activité leur offre l'occasion de développer leurs compétences en français et leurs aptitudes pour le travail en groupe. Il s'agit aussi d'une façon de les amener à découvrir le sujet de l'olympisme et du paralympisme. Les élèves pourront ensuite rédiger et lire leur propre texte sur ce sujet.

Au moyen d'un « remue-méninges », les élèves et l'enseignant passent en revue certains renseignements sur les Jeux olympiques et paralympiques. L'enseignant écrira en caractères d'imprimerie sur du papier quadrillé les mots de vocabulaire à utiliser, puis les photocopiera afin que les élèves les découpent et s'en servent pour compléter des phrases (sur n'importe quelle surface plate). Les mots choisis par l'enseignant et les élèves pour former des phrases mettront l'accent sur le contenu des épreuves olympiques et paralympiques. L'enseignant imprimera sur les fiches de vocabulaire les connecteurs nécessaires pour aider les élèves à former leurs phrases avec les mots trouvés lors du remue-méninges.

À l'aide des mots suivants, les élèves pourront préparer leurs propres brochures auxquelles ils ajouteront des dessins. Aux éléments et aux mots de départ tels que « je peux, je vois, j'aime, je veux, nous pouvons, nous voyons, nous aimons, nous voulons, les athlètes peuvent », les élèves ajouteront des termes comme « athlètes, veulent, s'entraîner, ils, faire du ski, pour, de, surf des neiges, patiner, traîneau, apprendre, et, aller, le/la/les, difficile, est, cela, faire, leur, mieux, mon/ma/mes, vont ».

Après avoir créé des phrases qu'ils peuvent ensuite développer, réorganiser, combiner, etc., les élèves copieront ces phrases pour en faire un texte écrit s'ils le désirent. Les élèves aiment bien ce genre d'activité pratique puisqu'elle leur permet d'apprendre et de communiquer tout en s'amusant.

Résultats d'apprentissage

Par cette méthode qui les aide à développer leurs compétences en rédaction, les jeunes élèves ont la possibilité de faire état de leurs connaissances et de leur aptitude à poser des



questions d'une part, et d'explorer les Jeux olympiques et paralympiques d'autre part. Ils se livreront à un remue-méninges, écriront, discuteront et liront dans le but de communiquer ce qu'ils auront appris à ce sujet.

Matériel, équipement requis, ressources

Documents à la diazocopie tirés d'un site Web (l'enseignant imprime les mots sur du papier quadrillé et les photocopie à l'usage des élèves)

Papier et ciseaux

Crayons

Temps approximatif requis / Durée

De deux à quatre blocs de 30 minutes

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Comprendre

Affectif – Répondre

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

De par la nature pratique et progressive de cette activité, l'enseignant a la possibilité de fournir au fur et à mesure aux élèves des commentaires sur la composition de leurs phrases. Il peut facilement aider un élève à combiner des mots ou à améliorer ses phrases sans que celui-ci se sente frustré par l'obligation d'avoir à refaire son travail. De plus, l'enseignant constate aussitôt les connaissances que les élèves ont du sujet et l'utilisation qu'ils font des mots de vocabulaire.

Par ailleurs, cette activité peut être évaluée à l'aide des *Normes de performance – Rédaction* conçues à l'intention des élèves du primaire et accessibles à l'adresse suivante :

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



Un drapeau saluant le rêve olympique

Niveau(x) scolaire(s)

4-7

Matière(s)

Français, Arts visuels

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

Olympisme

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

Les élèves créeront un drapeau à partir de vieux draps sur lesquels ils rédigeront un poème sur les espoirs, les rêves et les souhaits qu'ils entretiennent à l'égard d'un athlète olympique canadien. Les élèves peuvent dédier leur poème à un athlète précis ou à l'ensemble des athlètes canadiens pour leur souhaiter bonne chance.

Une fois tous les drapeaux terminés, ils seront fixés l'un à la suite de l'autre sur une corde à linge. Chaque classe aura une « corde de drapeaux », et les cordes seront ensuite regroupées pour relier ensemble les drapeaux de toute l'école. Les élèves peuvent participer à aussi peu ou autant d'activités de poésie que nécessaire pour composer leurs poèmes.

Résultats d'apprentissage

Cette unité vise à stimuler le patriotisme des élèves et à faire naître en eux un sentiment d'interdépendance avec leurs camarades de l'école et les athlètes olympiques. Cette activité permet d'atteindre les résultats d'apprentissage en Français et en Arts visuels, au moment où les élèves décorent leurs drapeaux.

Matériel, équipement requis, ressources

Vieux draps

Corde à linge

Surligneurs/peinture acrylique

www.dreamflags.org.

www.vancouver2010.com

Poèmes écrits par Langston Hughes

Hearts of Gold de Lorne Zeiler — un livre sur les biographies d'athlètes olympiques canadiens

Temps approximatif requis / Durée

De deux à quatre périodes en classe

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Appliquer

Affectif - Réagir



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

Utiliser les critères élaborés par les élèves avant la réalisation de ce projet. Des exemples de barèmes de correction en rédaction se trouvent à l'adresse suivante :

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



Les Jeux olympiques et la culture

Niveau(x) scolaire(s)

4-7, 8-10

Matière(s)

Sciences humaines

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

Culture, Citoyenneté mondiale

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

Un des principaux objectifs du programme d'études de Sciences humaines M à 7 est d'amener les élèves à « témoigner du respect envers l'égalité universelle et la diversité culturelle ». Cette mini unité fera découvrir aux élèves la myriade de pays et de cultures représentés aux Jeux olympiques. Même si le programme de Sciences humaines ne met pas nécessairement l'accent sur la « culture internationale actuelle », cette unité intègre certains aspects des Sciences humaines en les combinant à d'autres matières comme les Arts visuels, le Français, les Mathématiques, l'Art dramatique et la Musique.

En étudiant les différentes cultures des pays participant aux Jeux olympiques d'hiver de 2010 à Whistler, les élèves peuvent non seulement s'intéresser aux Jeux pendant qu'ils ont lieu mais aussi devenir des témoins d'un événement historique. En s'éveillant à différentes cultures, les élèves sont exposés à la diversité culturelle.

Les élèves incorporeront les éléments ci-dessous dans leur travail et présenteront leur projet lors d'une « journée internationale » dans leur classe. Au cours de cette journée internationale, les élèves feront état de ce qu'ils ont appris sur les pays prenant part aux Olympiques de 2010. Alimentation, art et danse seront aussi à l'honneur, et les parents ainsi que les autres membres du personnel de l'école pourront participer à cette rencontre culturelle. Il s'agit d'une activité d'une journée, qui sert à mettre en vedette le travail des élèves, tout en donnant l'occasion aux visiteurs d'entendre de la musique culturelle, de goûter à toutes sortes d'aliments et de voir des danses culturelles.

PREMIÈRE PARTIE :

Les élèves se documenteront sur les sujets suivants et en feront une présentation :

- Données historiques et géographiques sur le pays choisi – population, situation, date de confédération, superficie, langues parlées, événements marquants (p. ex. l'inauguration de la tour Eiffel), drapeau, hymne national. L'enseignant est libre d'ajouter d'autres éléments à cette liste non exhaustive.
- Économie – importations, exportations
- Alimentation – les élèves apporteront un échantillon d'un aliment provenant du pays choisi pour donner aux autres la chance d'y goûter lors de la journée internationale.



- d) Habillement – les élèves peuvent créer avec des moyens de fortune des costumes portés dans le pays choisi et les présenter lors de la journée internationale.
- e) Danse – les élèves peuvent préparer une danse du pays choisi et la présenter lors de la journée internationale.
- f) Autres – les enseignants peuvent ajouter à cette unité d'autres idées.

SECONDE PARTIE :

Dans cette partie, les élèves regarderont les Jeux olympiques en suivant les progrès de leur pays. De façon à entretenir une saine compétition entre eux, les élèves prépareront une feuille de pointage sur laquelle ils indiqueront le nombre de médailles remportées par chaque pays.

Comme aboutissement à leurs efforts, les élèves organiseront une journée internationale. Au cours de cette journée, similaire à une expo-sciences, les élèves présenteront leur pays sur un grand tableau d'affichage ou au moyen d'une présentation multimédia. Le travail sera fait en groupes avant d'être exposé aux autres élèves de la classe. Les enseignants peuvent aussi inviter les parents à prendre part à cette journée.

Tout en gardant l'objectif à atteindre en tête, il est important d'adapter cette unité pour qu'elle réponde le mieux possible aux besoins des élèves de chaque niveau scolaire. Par exemple, alors que les élèves de 7^e année sont capables de chercher par eux-mêmes de l'information sur Internet, ceux de 4^e année peuvent avoir besoin de faire leurs recherches dans des manuels et d'autres ressources de la classe.

Voici un résumé de la façon dont les élèves et les enseignants peuvent s'y prendre pour organiser cette journée internationale :

Jour 1

L'enseignant fournira une liste des pays participant aux Jeux olympiques de 2010. On conseille à l'enseignant de réunir des ressources pour aider les plus jeunes élèves à trouver de l'information sur le pays choisi.

L'enseignant répartit les élèves en groupes de trois ou quatre élèves; par la suite, chaque groupe choisit un pays. Puis, l'enseignant et les élèves discutent de la liste de critères. Enfin, les élèves répartissent entre eux les tâches à accomplir.

Jour 2

On conseille aux enseignants d'avoir avec les élèves une courte conversation sur le plagiat et la prise de notes. Les enseignants devraient aussi donner un cours sur la façon de prendre des notes et de citer des sources – une compétence qui sera utile aux élèves par la suite.



À partir du jour 3

Les élèves auront une tâche quotidienne à accomplir en vue de la journée internationale. À la fin de chaque cours, ils devront présenter une ébauche du travail accompli. Par exemple, les élèves pourraient écrire un texte énumérant de cinq à dix faits en lien avec l'économie. Il est essentiel que l'enseignant surveille de près les progrès réalisés et s'assure que les élèves ne copient pas simplement des renseignements trouvés sur Internet ou dans d'autres ressources. Les élèves doivent citer toutes leurs sources.

Les élèves auront besoin de temps en classe pour préparer leurs tableaux d'affichage. Ils devront y inclure un titre, dessiner le drapeau du pays, et ainsi de suite. L'enseignant devra leur fournir des commentaires sur leur travail et leur accorder du temps pour mettre au propre l'information recueillie lors de leurs recherches avant de l'ajouter sur leur tableau d'affichage.

Résultats d'apprentissage

Au moment de choisir un pays participant aux Jeux olympiques et paralympiques de 2010 et de se documenter sur ce pays, les élèves apprendront comment faire leurs recherches, prendre des notes et citer des extraits, et comment présenter leurs idées oralement et par écrit. Les élèves amélioreront aussi les compétences nécessaires pour travailler en petits groupes et terminer une tâche à temps. Les élèves prépareront des feuilles de pointage et recueilleront dans les journaux et les médias de l'information sur les progrès de leur pays aux Jeux olympiques. Cette unité a aussi pour objectif d'aider les élèves à apprendre à faire des remue-méninges, à mettre des documents en page et à les corriger, ou à améliorer leurs compétences dans ces domaines, tout en leur laissant donner libre cours à leur créativité et à leur imagination.

Matériel, équipement requis, ressources

Documentation pour la recherche : manuels, Internet, magazines

Grand tableau d'affichage ou carton

Papier de couleur

Peinture ou feutres

Crayons à mine, gommes à effacer, stylos, etc.

Temps approximatif requis / Durée

Cette unité s'étendra environ sur un mois, si on y consacre un cours de 80 minutes par semaine.

Domaines cognitif et affectif

Cognitif – Connaître

Affectif - Répondre



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

L'évaluation portera sur les points suivants :

- Résumé hebdomadaire de l'information recueillie de différentes sources
- Ébauche de l'information
- Version finale de l'information sur le tableau d'affichage
- Présentation orale lors de la journée internationale
- Évaluation collective (cumulative) du projet final

L'évaluation est basée sur l'aptitude de chaque élève à respecter la liste de critères (ci-jointe).

Exemple de liste de critères :



Critères d'évaluation du projet international

Voici la liste de critères à inclure au tableau d'affichage que vous préparerez sur le pays choisi.

Veillez vous assurer de ne pas simplement copier-coller l'information d'Internet. Vous devez consulter diverses sources, comme des livres de la bibliothèque, des articles de revues, des vidéos, Internet, etc., pour recueillir les renseignements nécessaires à la réalisation de ce projet.

Une fois le projet terminé, vous devrez rédiger **en classe** un mini rapport d'environ deux pages, résumant les connaissances que vous avez acquises en réalisant ce projet. Ce rapport vaudra 30 % de la note finale, alors que le projet international comptera pour 70 % de votre note finale.

Voici une liste des éléments exigés :

- ___1) Nom du pays en gros caractères d'imprimerie, faciles à lire de loin
- ___2) Information pertinente sur le pays choisi – capitale, population, langues parlées, etc.
- ___3) 3/4 de page de renseignements (tapés dans une police de caractères de 12 points) par membre de votre groupe sur des sujets tels que les suivants :
 - ___a) Ressources naturelles, climat
 - ___b) Histoire et pouvoirs publics
 - ___c) Économie
 - ___d) Population, culture et vie quotidienne
 - ___e) Personnalités ou événements marquants
- ___4) Carte du pays
- ___5) Alimentation avec échantillon de nourriture
- ___6) Costumes et Habillement représentatifs de la culture de ce pays
- ___7) Photos représentant ce pays

Si votre travail est un plagiat d'autres ressources, vous aurez une note de zéro et devrez aller au centre d'apprentissage lors des récréations et des pauses du midi pour le refaire au complet.

Veillez apporter en classe une ébauche de votre travail dans deux semaines, à compter d'aujourd'hui.



Jeopardy! sur les Jeux olympiques et paralympiques

Niveaux

4 à 7

Matière(s)

Langue française, sciences humaines, mathématiques et sciences

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Culture, citoyenneté du monde

Description de l'activité

Les élèves feront une recherche sur les Jeux olympiques et paralympiques en travaillant à deux ou en groupe; ils dresseront un questionnaire dans diverses matières ou composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010. Les élèves peuvent regarder des séquences d'un épisode de Jeopardy! s'ils ne connaissent pas les règles et le format du jeu. Après avoir dressé une liste de questions, les élèves peuvent organiser des parties de Jeopardy! dans leur classe ou pour des élèves plus jeunes.

Résultats d'apprentissage

L'objet de cette activité est d'accroître les connaissances et de les transférer dans le cadre d'une activité d'apprentissage amusante qui peut être partagée avec d'autres tout en développant des aptitudes de leadership. Le format du jeu Jeopardy! sur les Jeux olympiques et paralympiques encourage l'utilisation et le développement de tous les niveaux d'aptitude à la communication. Les élèves apprendront tout en s'amusant et se familiariseront avec toutes les valeurs associées aux Jeux olympiques et paralympiques.

Ressources requises

Accès à Internet pour rechercher des questions

Durée de l'activité

Environ quatre à cinq blocs de 40 minutes

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

La recherche et la rédaction des questions pour Jeopardy! peuvent être évaluées comme tout autre exercice écrit, en utilisant une échelle d'évaluation de la performance telle que celle se trouvant sur le site : http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writing.htm



Le succès des jeux peut être évalué par des équipes d'auto-évaluation se concentrant sur l'apprentissage connexe.



Village olympique mondial

Niveaux

4 à 7

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 créeront un calendrier Village mondial. Chaque page aura une carte du monde, des illustrations ou un support visuel pour l'information étudiée à partir du livre *Si la Terre était un village* de David J. Smith. De plus, chaque page comportera une barre latérale mettant en évidence le problème identifié.

On présentera aux élèves le concept « Si la Terre était un village de 100 personnes. » (p.7, *Si la Terre était un village*) Chaque élément du concept (nationalités, langues, démographie, religions, nourriture, ressources, etc.) sera présenté individuellement à la classe.

Ensuite, individuellement, à deux ou en groupe, les élèves organiseront l'information en trois colonnes en utilisant la stratégie PMI (Plus, Moins, Intéressant) et rapporteront leurs résultats au reste de la classe. Ces sujets seront discutés avec toute la classe. Un grand tableau PMI de classe peut être utilisé pour regrouper l'information.

Lorsque les concepts auront été présentés et discutés à fond, les élèves, en paires ou en groupes, choisiront des idées pour chaque mois de l'année. Tous les calendriers pourraient être identiques, selon l'année d'étude des étudiants. Les calendriers peuvent faire l'objet d'un projet individuel ou de groupe selon le temps consacré à cette unité.

Résultats d'apprentissage

L'objet de cette unité est de permettre aux élèves :

- de se familiariser avec la répartition des populations, religions, de la nourriture, etc. dans notre monde.
- d'utiliser une stratégie PMI (Plus, Moins, Intéressant) comme méthode de collecte et de tri de l'information.
- de créer un produit final (calendrier) qui illustre des données et des problèmes mondiaux.
- de se sensibiliser aux questions de citoyenneté du monde, gestion de l'environnement et responsabilité sociale.



Ressources requises

Si la Terre était un village de David Smith
Documents ozalid à reproduire de la stratégie PMI

Durée de l'activité

4 semaines

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Compréhension

Affectif - Appréciation

Stratégie d'évaluation

Les critères de réussite doivent être établis avec les élèves avant le commencement du projet. Ils peuvent être basés sur une échelle d'écriture telle que celle trouvée sur le site : http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/writing.htm



Conditionnement physique sur le terrain de jeu

Niveaux

4 à 7, 8 à 10

Matière(s)

Éducation physique, éducation à la santé

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Sports et vie saine

Description de l'activité

Les élèves font une recherche sur les divers événements olympiques et paralympiques ainsi que le type de formation requise pour y participer. En utilisant l'équipement et les installations disponibles, les élèves peuvent travailler ensemble pour concevoir des activités physiques que les athlètes utiliseraient dans le cadre de leur formation. Les élèves utiliseront des graphiques et un système de pointage pour consigner leurs résultats et mesurer leurs améliorations.

Les élèves peuvent également élaborer des routines de mise en forme et, comme projet de leadership, concevoir des plans de conditionnement physique et entraîner des élèves plus jeunes. Cela peut être intégré dans les attentes d'exercices physiques journaliers. Cette activité permet aux élèves de développer leurs aptitudes de leadership et renforcer le respect mutuel. Toute formation de conditionnement physique doit se faire sous le contrôle rigoureux d'un adulte pour s'assurer que les élèves de niveaux d'aptitude physique différents fassent les exercices de manière sécuritaire et saine.

Résultats d'apprentissage

Les élèves se familiariseront avec le processus d'établissement d'objectifs, avec les comportements de bon citoyen envers leurs pairs et l'utilisation de leurs connaissances tout en s'amusant. Les élèves envisageront des options pour veiller à inclure tous les élèves et faire ainsi preuve de respect et d'équité. Les élèves mettront ensuite en pratique leurs aptitudes au leadership en aidant leurs pairs à effectuer le circuit de conditionnement physique et en prenant part à une occasion d'apprentissage de la vraie vie.

Ressources requises

www.healthybuddies.ca

www.bcchildrens.ca

Cartes suspendues de terrains de jeu qui peuvent être mesurés et dessinés par des élèves
Affiches illustrant des exercices / description d'exercices dans des protège-pages en plastique affichées à diverses stations sur le terrain de jeu



Durée de l'activité

4 à 5 blocs de 40 minutes, plus longtemps si extension en activité de leadership

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Les élèves peuvent être évalués sur leur travail écrit détaillant les exercices et les activités. La participation et le dévouement des élèves peuvent également être observés, en se concentrant sur leur amélioration tout au long du projet. La rétroaction des plus jeunes élèves qui participent peut également être utilisée comme évaluation. L'auto-évaluation est importante dans cette activité étant donné le temps consacré par les élèves à cette activité et leur l'investissement sur le plan émotif.



Affiches de tourisme

Niveaux

4 à 7

Matière(s)

Langue, sciences humaines, arts visuels

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Culture

Description de l'activité

Alors que les Jeux d'hiver de 2010 approchent, le monde se tournera vers la Colombie-Britannique et le Canada. De nombreuses affiches, brochures et publicités seront créées pour promouvoir la Colombie-Britannique dans le monde. Dans le cadre de cette leçon, les élèves apprendront comment évaluer divers médias afin de lire et observer avec un œil critique.

Les élèves :

- Feront des activités de remue-méninges pour déterminer ce que signifie la culture et comment elle est représentée sous diverses formes
- Discuteront de ce que l'on entend par stéréotype et de leur influence sur nos idées quant à la culture, aux gens et aux lieux.
- Consulteront le matériel promotionnel de Tourisme C.-B. et Vancouver 2010, établiront leurs critères d'évaluation et ensuite évalueront le matériel pour déterminer, le cas échéant, s'il y a des stéréotypes et comment ces représentations risquent d'avoir un impact sur l'image que peut se faire quelqu'un de la Colombie-Britannique et du Canada. Les élèves peuvent également analyser dans quelle mesure ce matériel promotionnel correspond à leurs propres expériences en tant que Britanno-colombien ou Canadien.
- Discuteront de la manière dont la Colombie-Britannique peut être présentée au monde de manière efficace, sans utiliser de stéréotype. Demander aux élèves de lister les choses qui représentent les gens, les lieux et l'histoire de la Colombie-Britannique de manière non stéréotypée.
- Individuellement ou en groupe, les élèves assument le rôle de promoteur touristique et créent des affiches ou des vidéos pour inciter les gens à visiter la Colombie-Britannique durant les Jeux de 2010.

Résultats d'apprentissage

Cette leçon est centrée sur le thème olympique de la culture. En participant à cette activité les élèves seront amenés à réfléchir sur la culture de la Colombie-Britannique et à en discuter. Ils commenceront à comprendre qu'il s'agit d'un concept compliqué et complexe. Cela leur permettra d'établir des critères pour évaluer la représentation de la culture de façon à



développer un esprit critique en tant que consommateurs. Cette activité permettra aux élèves de mieux comprendre comment en tant que personne individuelle ou en tant que groupe, nous sommes tous influencés par notre culture. Elle leur permettra également de voir comment leurs actions influencent notre culture.

Les élèves se familiariseront également avec le concept de stéréotype et leur influence sur nous sur une base journalière. Ils développeront également leurs aptitudes à la pensée critique afin de mieux se rendre compte en quoi ce qu'ils lisent et regardent influence leur compréhension du monde. Les élèves créeront des affiches et films informatifs efficaces ciblant un auditoire en particulier, avec un objectif donné.

Ressources requises

Stylos à bille, crayons, portemines, marqueurs, peinture
Papier de construction
Colle
Ordinateurs si les élèves travaillent sur iMovie

Site officiel de planification de Tourisme C.-B.

<http://www3.hellobc.com/2010olympicwintergames/>

Pour commander du matériel gratuit auprès de Tourisme C.-B. visitez le site

<https://www2.hellobc.com/brochures/default.asp>

Pour en apprendre davantage sur les stéréotypes et leur influence sur les enfants et les médias, visitez le Réseau Éducation-Médias! -

<http://www.media-awareness.ca/francais/enjeux/stereotypes/index.cfm>

Durée de l'activité

5 périodes de 45 minutes

Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

Les élèves pourraient faire une auto-évaluation des projets qu'ils ont exécutés en utilisant une rubrique que toute la classe a créée en fonction de ce qu'ils estiment qu'une représentation sans stéréotype et une présentation efficace devrait contenir. La même rubrique pourrait ensuite être évaluée par un autre élève (évaluation par un pair) et par l'enseignant.



Le mystère de Vancouver 2010

Niveaux

4 à 7

Matière

Langue française

Liens vers les composantes des programmes éducatifs de Vancouver 2010

Culture

Description de l'activité

Les élèves se familiariseront avec le mystère en tant que genre littéraire. Lisez quelques mystères de deux minutes, analysez comment ils ont été créés, les types d'indices fournis, les habiles diversions créées, le vocabulaire spécialisé utilisé et comment un climax a été créé pour l'histoire.

Les élèves choisiront un aspect des Jeux et l'étudieront pour élaborer leur propre mystère de deux minutes. Les élèves pourraient étudier la culture, les coutumes, l'héritage d'un pays participant aux Jeux ou étudier des éléments d'un sport donné, par exemple ses règles, comment les athlètes s'entraînent pour les Jeux, comment les compétitions se déroulent et qui sont les favoris susceptibles de remporter des médailles.

Faire des activités de remue-méninges pour décider si certains de ces faits pourraient être utilisés pour créer un indice pour un mystère. Les élèves sélectionneront un sport et écriront un mystère dans le cadre de ce sport. Ils utiliseront les renseignements qu'ils ont recueillis pour que leur mystère puisse être résolu. Les élèves partageront leurs histoires / énigmes et essaieront de résoudre les mystères de l'un et l'autre en utilisant les indices fournis.

Résultats d'apprentissage

Par le biais de ces leçons, les élèves en apprendront davantage sur certains pays qui participent aux Jeux et sur les sports compris dans les Jeux. Les élèves apprendront également quels sont les éléments d'un mystère et développeront leurs aptitudes à la rédaction créative.

Ressources requises

Accès au matériel de recherche : livres de bibliothèque, magazines, sites Internet, journaux télévisés, journaux, rapports radiophoniques, etc.

Durée de l'activité

4 leçons de 40 minutes



Domaines cognitifs et affectifs

Cognitif - Connaissance

Affectif - Réception

Stratégie d'évaluation

L'évaluation par les pairs peut être basée sur les tentatives de résolution des mystères. Les enseignants pourraient utiliser les normes de performance qui s'appliquent à leur niveau se trouvant sur le site http://www.bced.gov.bc.ca/perf_stands/ ou utiliser les critères qui ont été établis dans leur propre territoire de compétence pour ce style de rédaction.

En utilisant une rubrique que l'enseignant connaît, les élèves et l'enseignant pourraient également créer ensemble une rubrique propre à la rédaction d'un mystère.

