

# Pistes d'activités culturelles 2018

Préscolaire et primaire

Culture-Éducation

2018-2019



**Coordination et rédaction**

Éducation préscolaire et enseignement primaire et secondaire  
Formation générale des jeunes

**Pour tout renseignement, s'adresser à l'endroit suivant :**

Renseignements généraux  
Direction des communications  
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur  
1035, rue De La Chevrotière, 28<sup>e</sup> étage  
Québec (Québec) G1R 5A5  
Téléphone : 418 643-7095  
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

Ce document peut être consulté  
sur le site Web du Ministère :  
[www.education.gouv.qc.ca](http://www.education.gouv.qc.ca).

© Gouvernement du Québec

ISBN 978-2-550-81230-2 (PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018

## **Pistes d'activités culturelles 2018**

Les pistes d'activités culturelles qui suivent visent à soutenir les enseignantes et les enseignants dans leur rôle de passeurs culturels. Elles suggèrent des manières originales de mettre à profit les repères culturels propres à chaque discipline.

Fruit d'une réflexion collective, les activités proposées ont été conçues par des collaboratrices et des collaborateurs des milieux de l'éducation et de la culture. Les personnes issues du milieu scolaire, pour la plupart des enseignantes ou enseignants ou encore des conseillères ou conseillers pédagogiques, ont élaboré des activités correspondant à leur discipline. Ils ont ainsi bâti des ponts entre les apprentissages des élèves en travaillant ensemble, dans une perspective culturelle, autour d'un thème commun.

### **Thème : Courants de curiosité**

La curiosité permet de se mettre en mouvement pour découvrir le monde dans ce qu'il a de plus surprenant. Quand on l'active, elle devient un tremplin vers l'apprentissage. L'élève peut suivre les courants et remonter à l'origine de ce qui a suscité son intérêt. Sur ce chemin, il s'ouvre aux manifestations de la culture qui viennent enrichir sa formation. Il entre alors au pas de course dans un processus actif qui l'amène tour à tour à poser des questions, à manipuler, à douter, à construire et à faire des rencontres. Ce courant de curiosité permet à l'élève de s'approprier les richesses culturelles qui contribuent à colorer sa vision du monde.

## Quoi?

 Intégration de la dimension culturelle à l'école

La culture nous entoure au quotidien, dans ce que nous faisons comme dans ce que nous sommes. Chacun peut se l'approprier et y contribuer. Elle n'a pas de frontières et concerne donc autant le domaine des arts que celui des langues, du développement professionnel, de l'univers social, du développement personnel ou de la mathématique, de la science et de la technologie. La culture est assurément au cœur de l'école.

La culture touche ainsi à toutes les disciplines. Pour guider ses élèves dans le voyage que constitue leur parcours scolaire, l'enseignante ou l'enseignant a un rôle fondamental à jouer : celui de passeur culturel. Il donne à ses élèves des repères culturels et, par le fait même, du sens à leurs apprentissages.

## Comment?

 Repères culturels

Les repères sont des balises qui nous permettent de nous situer, de savoir où nous sommes et où nous allons. Il en est de même pour les repères culturels. Ils nous aident à porter un regard sur des phénomènes sociaux ou des tendances culturelles significatives, bref à nous situer dans un contexte disciplinaire. À l'école, ils amènent l'élève à enrichir son rapport à lui-même, aux autres et au monde.

Ces repères culturels peuvent être puisés dans le passé, le présent, la culture immédiate du jeune – ce qu'il connaît et ce qui l'entoure – ou une culture plus élargie. Ils peuvent prendre diverses formes, pour autant qu'elles revêtent une signification particulière sur le plan culturel.

Puisqu'il est impossible d'en dresser une liste complète, il revient à l'enseignante ou à l'enseignant de les sélectionner, puis de les mettre en contexte pour permettre à l'élève de comprendre le sens de ses apprentissages, de jeter des ponts entre les disciplines et de poser un regard nouveau sur ce qui l'entoure au quotidien.

## Pourquoi?

 Retombées positives de l'intégration de la dimension culturelle à l'école

Les échanges sur la culture en classe sont propices au partage de repères communs. La prise en compte d'éléments culturels est formatrice et stimulante pour le jeune. L'accès à la culture favorise sa persévérance et sa réussite scolaires. Elle contribue à façonner son identité, à aiguiser son esprit critique, à ouvrir ses horizons, à délimiter les frontières du monde dans lequel il vit tout en l'invitant à y prendre part activement. En établissant des ponts entre les disciplines, en situant les apprentissages dans leur contexte et en favorisant l'ancrage de ces apprentissages, la culture joue un rôle déterminant dans l'engagement de l'élève à l'école.

## Table des matières

<b>Éducation préscolaire</b> .....	1
ET SI LA NEIGE ÉTAIT VIVANTE .....	1
<b>Art dramatique</b> .....	3
VISITE IMPROMPTUE .....	3
<b>Arts plastiques</b> .....	5
BÂTISSEURS DE L'INSOLITE .....	5
<b>Danse</b> .....	7
MILLE BORNES .....	7
<b>Musique</b> .....	9
PARTITION SECRÈTE .....	9
<b>Éducation physique et à la santé</b> .....	11
LES PIEDS DES MAINS .....	11
<b>Anglais, langue seconde</b> .....	13
LES PIGEONS DU FUTUR .....	13
<b>Français, langue d'enseignement</b> .....	15
ÉCHANGES INTERDITS .....	15
<b>Français, langue seconde</b> .....	17
PRENDRE TOUT AU PIED DE LA LETTRE .....	17
<b>Intégration linguistique, scolaire et sociale</b> .....	19
UNE SOUFFLEUSE DANS LE DÉSERT .....	19
<b>Mathématique</b> .....	21
ÉVEIL PROGRAMMÉ .....	21
<b>Science et technologie</b> .....	23
LUMBRICUS FESTIVUS .....	23
<b>Univers social</b> .....	25
TOPONYMIE EN FOLIE .....	25

## Éducation préscolaire

# ET SI LA NEIGE ÉTAIT VIVANTE...



### Repère culturel

- › Exploitation de la littérature enfantine

### Anecdote

Saviez-vous que le plus grand bonhomme de neige du monde mesurait 37 mètres de haut? Il a été érigé dans l'État du Maine en février 2008 et a nécessité un mois de travail.

### Mise en situation

Au Québec, l'hiver froid et enneigé forge le caractère des habitants. En cette saison, le territoire se couvre de sculptures à l'apparence curieuse : les bonhommes de neige. Dans cette activité, les élèves sont invités à échanger sur les représentations de ces bonhommes et les personnalités qu'on peut leur donner.



## Activité 1

Les enfants échangent sur leur propre expérience liée à la construction de bonhommes de neige. En s'inspirant de la littérature enfantine, ils s'interrogent ensuite sur le côté « humain » de ces derniers et les méthodes qu'emploient leurs créateurs pour leur donner une personnalité.



## Activité 2

Les enfants préparent un croquis (dessin) ou une production (pâte à modeler, peinture, argile, bricolage, etc.) représentant un bonhomme de neige. Ils lui attribuent un genre, des caractéristiques et des accessoires pour lui conférer une personnalité originale.



## Activité 3

Les enfants se rendent dans la cour d'école, fabriquent un bonhomme avec les matériaux disponibles (neige, bois, feuilles, etc.) et y ajoutent des accessoires au besoin. Ils le présentent ensuite au reste du groupe et décrivent sa personnalité ainsi que la façon dont ils l'ont représentée.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Agir sur le plan sensoriel et moteur
- › Communiquer en utilisant les ressources de la langue
- › Mener à terme une activité et un projet

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › En quelle saison pouvons-nous fabriquer des bonhommes de neige? À quoi ressemblerait un bonhomme d'automne ou de printemps?
- › Est-ce que ces bonhommes ont une personnalité comme nous? Pourquoi?
- › Comment pouvons-nous représenter leur personnalité (gentils, méchants, comiques, timides, etc.)?
- › Qu'est-ce qu'une « bonne femme de neige »?
- › Pouvons-nous recourir à des accessoires pour les rendre plus réalistes ou vivants? Quels détails pouvons-nous ajouter au visage et au corps?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un auteur, un illustrateur ou un conteur inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#)
- › S'associer à une école de danse ou d'art dramatique pour faire vivre les bonhommes de neige créés

## Références

- › Pour trouver des livres inspirants sur les bonhommes de neige, visiter le site [Livres ouverts](#)
- › Pour découvrir la manière dont l'hiver est représenté dans les œuvres plastiques au Québec, consulter le site de l'[Encyclopédie du patrimoine culturel de l'Amérique française](#)
- › Pour en apprendre davantage sur un des plus célèbres bonhommes de neige au monde, visiter le site du [Carnaval de Québec](#)

## Art dramatique

# VISITE IMPROMPTUE



### Repères culturels

- > Commedia dell'arte
- > Comédie

### Anecdote

Grâce à sa formation en commedia dell'arte, l'acteur Michael Fassbender a appris à jouer avec un masque et à donner la réplique à un autre comédien sans le voir. Cette formation l'a nourri pour le film *Frank*, où il tient le rôle de Chris Sievey, un musicien qui portait une tête en papier mâché dans sa vie publique comme dans sa vie privée.

### Mise en situation

Les acteurs de la commedia dell'arte jouaient des personnages typés pour raconter, sur la place publique, des anecdotes singulières inspirées du quotidien. Dans cette activité, les élèves construisent un personnage insolite évoluant dans un contexte réaliste, provoquant ainsi des situations cocasses.



### Activité 1

Les personnages de la commedia dell'arte sont présentés aux élèves. Ceux-ci explorent ensuite les transpositions possibles avec divers personnages types tels que l'agent secret, l'animal de compagnie ou la grand-mère en accentuant leurs traits de caractère pour renforcer l'étrangeté de la situation.



### Activité 2

Les élèves construisent des personnages insolites et inventent des saynètes du quotidien où l'incursion du personnage type crée des situations farfelues. Ils conçoivent et fabriquent des éléments de costume et d'accessoire contribuant à accentuer le caractère singulier des personnages.



### Activité 3

Un groupe d'élèves auteurs partage sa création de canevas et de personnages types avec un groupe d'élèves acteurs qui a pour tâche de jouer la saynète créée. L'échange entre auteurs et acteurs pourrait aussi être vécu par l'entremise d'une correspondance virtuelle avec une autre école.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Exploiter des éléments du langage dramatique et de techniques de jeu par la construction d'un personnage
- › Exploiter des éléments des structures par l'écriture d'un canevas

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Qu'est-ce qui différencie un personnage d'un autre dans la commedia dell'arte?
- › Qu'est-ce qu'on entend par un personnage typé?
- › Comment un personnage peut-il être perçu comme insolite ou curieux?
- › Qu'est-ce qui fait qu'une situation du quotidien devient comique?
- › Comment un accessoire peut-il servir à exagérer un trait de caractère d'un personnage?

**Suggestion** d'activité avec un partenaire culturel

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un artiste inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) : comédie, mise en scène, théâtre clownesque, marionnettes, commedia dell'arte, jeu masqué, etc.

## Références

- › Pour des ressources sur l'improvisation et la commedia dell'arte, visiter le site [Dramaction](#)
- › Pour des informations sur les différents genres de théâtre, consulter le site [Artsvivants.ca](#)
- › Voir des exemples de [personnages types](#)
- › Pour apprécier une vidéo d'un personnage type, visiter [La Fabrique culturelle](#)
- › Lire un [dossier d'exposition](#) portant sur la commedia dell'arte

## Arts plastiques

# BÂTISSEURS DE L'INSOLITE



### Repères culturels

- > Installations
- > Art brut

### Anecdote

Saviez-vous que l'étrange oiseau collectionneur, appelé « le jardinier brun », construit sa hutte à partir d'orchidées, de mousse, de branchettes et de petits fruits rouges et bleus? Cette hutte solide, imperméable et attirante sert à la parade nuptiale.

### Mise en situation

Les secrets de l'architecture ne sont pas réservés qu'aux humains. De surprenantes constructions nous montrent que les animaux sont, eux aussi, des bâtisseurs renommés qui peuvent fabriquer d'impressionnantes habitations. Dans ce projet qui arrime les sciences naturelles aux arts plastiques, les élèves créent à leur tour des espaces insolites.



### Activité 1

L'enseignant présente des habitations construites par différents animaux et sensibilise les élèves aux notions d'espace et d'habitat dans le travail de certains artistes. Les élèves imaginent et créent des espaces insolites en deux dimensions par le dessin et le collage.



### Activité 2

En petits groupes, les élèves créent une maquette représentant un espace de vie singulier en tirant profit des possibilités qu'offrent les matériaux proposés par l'enseignant.



### Activité 3

En petits groupes, les élèves créent un habitat incongru dans lequel il est possible d'entrer ou de circuler. L'installation est présentée dans un lieu inattendu situé à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Monde naturel et construit
- › Techniques : deux ou trois dimensions, dessin, collage, assemblage, façonnage, installation, photographie, vidéo, montage sonore, etc.
- › Matériaux : papier, argile, matériaux de récupération, magazines, peinture, encre, etc.

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi un habitat est-il différent d'un animal à l'autre?
- › Quels sont les éléments similaires entre l'habitation d'un humain et celle d'un animal?
- › Quelles sont les installations d'artistes qui vous interpellent et pourquoi?
- › Quels sont les éléments similaires et distincts entre les maisons que nous construisons pour y vivre et les installations d'artistes s'intéressant à l'habitat dans leur œuvre?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Visiter l'Insectarium et le Biodôme de Montréal pour observer les caractéristiques des habitats des insectes et des animaux
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un artiste inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) qui crée des installations

## Références

- › Voir des [constructions architecturales](#) réalisées par des animaux et des [habitats écologiques](#)
- › Pour en savoir davantage sur les possibilités de construction à partir de la terre comme matériau, voir [Les ateliers Grains de Bâtisseurs](#)
- › Pour apprécier quelques œuvres d'art brut, visiter [Les bâtisseurs de l'imaginaire](#)
- › Effectuer une visite immersive des folles constructions des [frères Chapuisat](#)
- › S'informer sur l'[habitat vu par l'art contemporain](#)

# Danse

## MILLE BORNES



### Repères culturels

- › Les chorégraphes contemporains et leur processus de création
- › L'origine des danses traditionnelles

### Anecdote

Saviez-vous qu'au 19<sup>e</sup> siècle, en Irlande, l'Église catholique interdisait aux gens d'utiliser leurs bras lorsqu'ils dansaient? C'est ainsi que, les bras collés au corps, les Irlandais ont créé une danse complexe de pieds et de jambes, devenue leur danse traditionnelle.

### Mise en situation

Les lois, les interdits et les règles font partie de la société et encadrent nos actions. Plusieurs chorégraphes contemporains ont délaissé la partition déjà construite, préférant proposer aux interprètes des contraintes et des concepts improvisés pour composer le matériel chorégraphique. À leur tour, les élèves imaginent des règles de jeu pour créer une danse.



### Activité 1

Les élèves s'intéressent à des chorégraphes contemporains qui composent à partir de diverses contraintes. S'ensuit une discussion portant sur les interdits de la vie courante des jeunes. Dans une improvisation guidée, les élèves explorent l'effet de l'interdit sur le geste dansé.



### Activité 2

En sous-groupes, les élèves commentent les règles et le fonctionnement de certains jeux de société. Ils s'en inspirent pour organiser l'espace comme un terrain de jeu insolite dont les règles exploitent les éléments du langage de la danse. Les élèves participent à chacun des jeux et établissent des comparaisons avec les processus de création des chorégraphes contemporains.



### Activité 3

L'ensemble des élèves de l'école et les enseignants se rendent dans un lieu commun (corridor, cour d'école, gymnase) pour expérimenter les jeux de danse créés par les jeunes. Ceux qui les ont conçus agissent à titre de maîtres de jeu.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Éléments du langage de la danse liés au corps, au temps et à l'énergie
- › Structure chorégraphique
- › Relations entre les partenaires
- › Dynamique de création

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi la société établit-elle des lois et des règles?
- › Parmi les chorégraphes étudiés en classe, lequel vous interpelle le plus et pourquoi?
- › Comment les contraintes et les interdits peuvent-ils générer des idées de création?
- › Comment adapteriez-vous votre jeu pour que cela devienne une chorégraphie comportant un début, un milieu et une fin?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un chorégraphe inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) qui utilise la contrainte dans son travail
- › Inviter en classe une personne-ressource qui présente les origines diverses des danses traditionnelles

## Références

- › Pour en savoir davantage sur la contrainte en arts, consulter la [Nouvelle revue d'esthétique](#)
- › Pour mesurer l'effet de la contrainte sur la créativité, visiter le site de [Good Morning Creativity](#)
- › Pour connaître différents processus de création en danse, visiter le site [Artsvivants.ca](#)
- › Pour en apprendre davantage sur le rôle des acteurs principaux dans le processus de création chorégraphique, consulter la publication [I-Mouvance](#) du Regroupement québécois de la danse
- › Voir des exemples de [règles de jeu](#)

## Musique



# PARTITION SECRÈTE

### Repères culturels

- › Les partitions musicales et leur évolution
- › L'instrument de musique comme moyen de communication

### Anecdote

Saviez-vous que les Incas utilisaient des quipus pour consigner des données ou transmettre des messages entre les villages? Il s'agit d'un système codifié où chaque couleur de corde et chaque type de nœud ont une signification unique dont certains éléments nous échappent encore aujourd'hui.

### Mise en situation

La notation de la musique a grandement évolué au fil du temps. Les partitions contiennent des figures de notes ou de silences, des nuances, etc., comme autant de codes qui donnent des indications à l'interprète sur l'intention du compositeur. Dans cette piste, les élèves composent des partitions musicales secrètes qui ne peuvent être déchiffrées et jouées que par ceux qui connaissent les codes.



### Activité 1

Les élèves recensent les codes qu'ils côtoient au quotidien. En équipes, ils imaginent une façon de transcrire la musique à partir de différents langages codés de leur choix (alphabet, code barres, panneaux signalétiques, etc.).



### Activité 2

En équipes, les élèves utilisent le code choisi pour composer une pièce rythmique ou mélodique. Ils interprètent ensuite leur composition devant leurs camarades, dévoilant ainsi la musique imaginée et les clefs du code.



### Activité 3

En grand groupe, les élèves s'inspirent des particularités de couleur et de cordage du quipu pour créer un code servant à composer une musique qu'ils pourront interpréter par la suite. Le quipu pourrait être fabriqué en arts plastiques et deviendrait un élément de curiosité dans la classe de musique.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Codes personnels, non traditionnels, conventionnels et graphiques
- › Organisation mélodique
- › Organisation rythmique

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Qu'est-ce qui fait que la musique est reconnue comme un langage universel dans le monde?
- › Pourquoi est-ce que nous inventons des langages codés?
- › Dans l'histoire humaine, quels sont les peuples qui utilisent des instruments de musique ou d'autres objets comme moyens de communication?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un compositeur inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) qui crée de la musique à partir d'autres référents que la partition musicale traditionnelle
- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un danseur inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) qui utilise la partition graphique pour créer ses chorégraphies

## Références

- › Se renseigner sur le [quipu](#)
- › Voir un exemple d'une [partition graphique](#) qui s'anime
- › Chercher à en savoir davantage sur [François Sudre](#), inventeur de la langue musicale universelle
- › Pour s'informer sur l'écriture non conventionnelle de la musique, voir le site de la [Société de musique contemporaine du Québec](#)

# Éducation physique et à la santé



## LES PIEDS DES MAINS

### Repères culturels

- > Modes de vie
- > Événements

### Anecdote

Saviez-vous que la fête de l'Escalade à Genève doit son nom à la tentative d'escalade par les Savoyards des murailles de la ville au moyen d'échelles de bois démontables? Tous les ans, en décembre, les citoyens se rassemblent dans les petites rues en pente de la vieille ville pour fêter la victoire remportée sur l'armée savoyarde en 1602.

### Mise en situation

Les murailles et les murs à la structure immuable stimulent l'ingéniosité de ceux qui doivent les franchir. Inspirés par le mode de vie de l'escaladeur, les élèves redécouvrent les parois qui les entourent (mur de l'école, clôture, casier, etc.). Ils se déplacent dans des environnements verticaux et horizontaux en explorant de nouvelles possibilités locomotrices qui leur permettent de grimper sans matériel particulier.



### Activité 1

#### Je me prends pour Spider-Man

Pouvons-nous marcher sur les murs? Pourquoi marcher sur les murs? Ces questions riches de repères culturels variés motivent les élèves à se déplacer, à la façon de l'homme-araignée, sur des tracés faits au sol par l'enseignant. Dans cette ascension à l'horizontale, les élèves sont contraints d'utiliser au minimum trois points d'appui, aucune autre partie du corps que les mains et les pieds ne pouvant toucher le sol.



### Activité 2

#### Je travaille mon équilibre et ma force

En sous-groupes, les élèves sont invités à imaginer un défi d'ascension qui porte le nom d'une voie d'escalade célèbre pour sa complexité. Un parcours d'ateliers est mis en place, sollicitant les notions d'équilibre et de force pour que les élèves puissent relever les défis proposés.



### Activité 3

#### Je parcours

Inspirés par l'art du déplacement, les élèves, en sous-groupes, explorent leur environnement immédiat (cour d'école, parois, muret) en imaginant un parcours d'obstacles qu'ils franchiront sans matériel particulier.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Éléments liés au corps
- › Concepts de temps et d'espace
- › Principes d'équilibration

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Comment pouvez-vous adapter votre préparation physique en fonction de votre choix d'enchaînements en escalade?
- › Quels sont les aspects du mode de vie de l'escalade dont vous souhaitez vous inspirer dans votre propre vie?
- › Comment pouvez-vous adapter vos actions motrices aux défis d'ascension qui vous sont proposés?
- › Quels sont les différents types d'escalade?
- › Qu'avez-vous appris qui pourrait vous servir dans votre quotidien et dans d'autres activités que l'escalade?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe une personne-ressource de la [Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade](#)
- › Inviter en classe des parents ou des professionnels qui pratiquent l'escalade ou le parcours urbain

## Références

- › Se renseigner sur l'[Escalade de Genève](#)
- › Pour en savoir davantage sur les différents types d'escalade et sur les voies d'escalade les plus difficiles au monde, visiter le site [Kazaden](#)
- › Pour en savoir davantage sur l'art du déplacement, visiter le site de l'[Académie québécoise d'art du déplacement](#)



# LES PIGEONS DU FUTUR

### Repères culturels

- › Dimension esthétique de la culture : médias
- › Découvertes scientifiques
- › Objets de la vie courante

### Anecdote

Saviez-vous que le premier drone était un pigeon? Un inventeur allemand attachait des caméras à des pigeons espions afin de prendre des photos aériennes durant la Première Guerre mondiale.

### Mise en situation

Plusieurs personnes disent que nous vivons actuellement une troisième révolution industrielle, marquée par de nombreuses innovations technologiques. Comment évolueront les objets technologiques d'aujourd'hui au cours des 100 prochaines années? Les élèves dressent une liste des caractéristiques d'un objet et imaginent sa transformation future.



### Activité 1

Chaque élève choisit un objet technologique. Après avoir lu un texte d'époque ou visionné une courte vidéo portant sur l'objet choisi, il remplit un organisateur graphique. Il aborde les caractéristiques originales de l'objet et commente son évolution.



### Activité 2

En équipes de deux, les élèves imaginent les objets technologiques du futur. À l'aide d'amorces et d'une banque de mots-clés, ils remplissent l'organisateur graphique en y inscrivant des innovations ou des découvertes technologiques qu'ils imaginent pour les 100 prochaines années.



### Activité 3

Les élèves préparent un reportage vidéo ou une bande-annonce présentant l'une de leurs innovations. Il serait intéressant qu'ils optent pour une prise de vue à vol d'oiseau comme celle des pigeons espions de l'anecdote. Ainsi, lors de la diffusion des vidéos, les élèves verraient un courant de curiosité défiler sur l'écran. Ces vidéos peuvent être présentées aux autres élèves de la classe ou à ceux d'une autre école.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

Compétence 1 : *Interagir oralement en anglais*

- › Utilisation du langage fonctionnel
- › Utilisation de stratégies de communication

Compétence 2 : *Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus*

- › Utilisation des connaissances tirées des textes dans une tâche de réinvestissement
- › Utilisation de stratégies de lecture

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quelles anecdotes pouvez-vous raconter quant à l'utilisation des technologies par vos parents ou grands-parents?
- › Quelles sont les inventions et découvertes dont vos parents ont été témoins?
- › Quels objets de tous les jours étaient inexistants il y a 25, 50 ou 100 ans?
- › De quels objets technologiques de tous les jours ne pourriez-vous plus vous passer?

**Suggestion** d'activité avec un partenaire culturel

- › Inviter en classe un médiateur culturel d'un musée à présenter différentes innovations ayant marqué l'histoire du Québec

## Références

- › Pour trouver des textes authentiques, parcourir les suggestions du site [Québec Reading Connection](#)
- › Lire un [texte](#) montrant comment on imaginait le futur... en 1900
- › Découvrir des [technologies](#) et des [innovations](#) qui ont changé notre rapport au monde
- › Explorer les [inventions](#) et leurs [créateurs](#)
- › Faire un [tour complet](#) des enjeux liés à la propriété intellectuelle des découvertes et des technologies

# ÉCHANGES INTERDITS



### Repère culturel

- › Des correspondances et leurs auteurs

### Anecdote

En 1839, Chevalier de Lorimier, un patriote convaincu, a été pendu à l'endroit où se trouve actuellement le pont Jacques-Cartier à Montréal. Alors qu'on s'attendait à ce qu'il profite de ses derniers moments pour passer son message politique, il a plutôt choisi d'écrire à sa femme.

### Mise en situation

La correspondance par courrier postal, qui cultive la patience et crée un courant entre les gens, serait-elle en voie d'extinction? S'écrire pour camoufler un amour interdit ou attendre la lettre d'un membre de sa famille est en effet chose rare aujourd'hui. Il est proposé ici de renouer avec la correspondance par voie postale.



### Activité 1

Certains auteurs ont choisi d'intégrer des lettres dans leur livre. D'autres ont même poussé l'audace jusqu'à créer un livre à partir d'une correspondance entre deux ou plusieurs personnages contrastés. L'enseignant crée un réseau littéraire pour faire découvrir des livres de ce type autour d'un même auteur ou d'un même thème.



### Activité 2

Chaque élève rédige une lettre dans laquelle il s'adresse à une autre version de lui-même vivant quelques années plus tard ou plus tôt. Les élèves déposent ensuite l'ensemble des lettres dans une capsule temporelle pour pouvoir redécouvrir cette correspondance dans le futur.



### Activité 3

Les élèves créent une boîte aux lettres qu'ils installent dans la communauté ou l'école. Chaque enfant ou adulte est invité à y laisser des lettres que des passants recueillent. Ces derniers peuvent à leur tour y laisser des réponses.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Utiliser le contenu des textes à diverses fins et réagir à une variété de textes lus
- › Explorer la variété des ressources de la langue écrite et exploiter l'écriture à diverses fins

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quel rapport entretenons-nous avec l'écriture aujourd'hui?
- › Pourquoi l'auteur a-t-il privilégié l'échange de lettres entre des personnages?
- › Comment le choix de la correspondance influence-t-il notre lecture? Est-ce un procédé d'écriture que vous privilégieriez en tant qu'auteur?
- › Les personnages des œuvres que vous avez lues utilisent-ils tous la lettre pour la même raison?
- › Connaissez-vous des livres dans lesquels l'auteur a intégré une correspondance inusitée, voire interdite entre des personnages?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un écrivain inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) pour explorer l'apport de la correspondance à la littérature
- › Créer un partenariat avec une résidence pour personnes âgées ou demander à une classe d'un autre pays de la francophonie de correspondre avec les élèves

## Références

- › Pour trouver des archives de lettres et de correspondances de personnages historiques importants du Québec, visiter le site de Bibliothèque et Archives nationales du Québec ([BAnQ](#))
- › Pour découvrir des réseaux littéraires, consulter le site [Livres ouverts](#)
- › Pour voir des exemples de capsules temporelles, visiter le site [Les Débrouillards](#)



# PRENDRE TOUT AU PIED DE LA LETTRE

### Repères culturels

- › Expressions courantes ou cooccurrences de la langue française
- › Publicités, textes littéraires et extraits d'émissions de télévision trouvés sur le Web

### Anecdote

Saviez-vous que l'expression « Les carottes sont cuites » a servi de code à la radio pour déclencher des opérations durant la Deuxième Guerre mondiale?

### Mise en situation

Un apprenant d'une langue seconde essaie souvent de traduire des propos littéralement pour les comprendre, même lorsqu'il s'agit d'expressions particulières à l'autre culture. Par exemple, que penser de la curieuse expression « faire quelque chose les doigts dans le nez »? Les élèves explorent ici leurs représentations de la langue en découvrant la signification d'expressions courantes.



### Activité 1

En sous-groupes, les élèves cherchent, dans des ressources littéraires, de drôles d'expressions qu'ils peuvent avoir de la difficulté à traduire du français à l'anglais. Ils notent dans un référentiel ces expressions et leur sens, puis ils les expliquent ou créent un contexte d'utilisation de celles-ci.



### Activité 2

Les élèves regroupent les expressions à partir de thèmes qu'ils ont choisis. Ce faisant, ils indiquent les catégories courantes auxquelles les expressions appartiennent. Les élèves illustrent ensuite quelques expressions de leur choix avant de les intégrer dans un texte narratif.



### Activité 3

En collaboration avec la classe d'anglais, pour favoriser les transferts langagiers, les élèves participent à une activité de comparaison des langues sur le plan des expressions. À l'aide d'un organisateur graphique, ils examinent les différences et les ressemblances sémantiques entre des expressions.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Vocabulaire relatif aux expressions courantes : reconnaître et comprendre certaines expressions courantes
- › Stratégies utiles au développement du vocabulaire : recourir à un aide-mémoire, à une liste orthographique, à un abécédaire ou à une banque de mots

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Connaissez-vous des expressions qui semblent curieuses en français? Lesquelles?
- › D'où viennent ces expressions? Que nous apprennent-elles sur l'évolution de la langue?
- › Comment pouvez-vous enrichir votre banque d'expressions en français?
- › Est-ce que ces expressions se traduisent bien en anglais? Pourquoi?
- › Comment l'apprentissage de différentes expressions peut-il vous aider?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter en classe un auteur inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) pour discuter de techniques d'écriture du texte narratif
- › Inviter en classe un illustrateur qui intègre des mots dans son travail
- › Assister à un match d'improvisation d'une ligue locale pour se sensibiliser à l'usage de cooccurrences particulières

## Références

- › Pour trouver des textes littéraires associés à des expressions, se rendre sur le site [Livres ouverts](#)
- › Pour trouver des applications technologiques, visiter la section Web appropriée du site du [PÉLIQ-AN](#)
- › Pour trouver des collocations, visiter le site [Horizon Français langue seconde](#)

## Intégration linguistique, scolaire et sociale



# UNE SOUFFLEUSE DANS LE DÉSERT

### Repères culturels

- > Les découvertes scientifiques
- > Les inventions

### Anecdote

Plusieurs inventions sont le résultat d'erreurs commises par des scientifiques, alors en quête d'un tout autre objet de recherche. Par exemple, saviez-vous que le coca-cola a été créé par un pharmacien qui cherchait un remède pour ses maux de tête?

### Mise en situation

L'erreur, si on lui permet d'exister, peut mener à de grandes réalisations. Certaines découvertes qui ont révolutionné notre vie en constituent la preuve. Dans cette activité, les élèves explorent différentes inventions, puis sont invités à en créer une.



### Activité 1

À la suite de lectures guidées ou partagées ou encore de recherches sur Internet, les élèves constatent que plusieurs découvertes et inventions surprenantes sont issues d'erreurs humaines. Ils en discutent en grand groupe, puis sélectionnent l'invention ou la découverte qui a suscité leur curiosité pour produire une fiche explicative ou une affiche à son sujet.



### Activité 2

Les élèves s'interrogent sur l'utilité d'objets en s'amusant à la réinventer dans un autre contexte. Ils écrivent un texte en transposant une invention propre à un lieu (par exemple, une souffleuse au Québec) dans la réalité d'un autre pays.



### Activité 3

Les élèves discutent de ce qu'ils aimeraient inventer et du besoin que cette idée viendrait combler. Ils produisent ensuite un texte décrivant leur invention et pouvant être lu ou récité. Ils pourraient aussi fabriquer l'objet en question.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Produire des messages et mobiliser ses connaissances ainsi que les ressources appropriées
- › Réagir à un texte
- › Planifier sa production, utiliser les ressources appropriées et réviser son texte
- › S'approprier des connaissances relatives à la société québécoise

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Qu'est-ce qu'une découverte?
- › Est-ce que vous connaissez des inventeurs? Qu'ont-ils découvert?
- › Quelles inventions connaissez-vous? Viennent-elles du Québec, de votre pays d'origine ou d'ailleurs?
- › Dans votre pays d'origine, la curiosité est-elle bien acceptée? Est-ce possible d'explorer, d'expérimenter ou d'essayer des choses?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Visiter un musée présentant des inventions locales
- › Inviter en classe un scientifique ou un inventeur
- › Visiter une entreprise innovante

## Références

- › Pour découvrir des inventions qui sont le fruit du hasard ou d'une erreur, consulter une [page Web](#) portant sur ce sujet
- › Pour découvrir de grandes inventions québécoises, consulter un [dossier](#) présentant de telles inventions

# Mathématique

## ÉVEIL PROGRAMMÉ



### Repères culturels

- > La programmation d’hier à aujourd’hui
- > L’évolution des outils de calcul

### Anecdote

Saviez-vous que Ada Lovelace, au 19<sup>e</sup> siècle, a été la première à écrire un programme informatique? Il avait pour fonction de donner des commandes de calculs à une machine. Encore aujourd’hui, le langage Ada est utilisé dans les technologies de pointe.

### Mise en situation

Nos actions quotidiennes sont conditionnées par des objets programmés, de la cloche de l’école jusqu’au téléphone. Les élèves s’intéressent au fonctionnement des objets les entourant et s’initient à la programmation. Ils s’intéressent aussi à l’évolution des outils de calcul ainsi qu’à l’apport de la mathématique dans la conception des objets d’hier et d’aujourd’hui.



### Activité 1

Les élèves donnent des indications à leurs pairs pour effectuer des trajectoires de déplacement en classe ou à l’extérieur de la classe, en tirant profit du langage mathématique. Une discussion s’ensuit sur la programmation sous-jacente des objets de leur environnement quotidien.



### Activité 2

Différents outils de calcul, du boulier à la tablette numérique, sont présentés aux élèves. Ceux-ci s’intéressent à leur fonctionnement tout autant qu’à leur évolution. Ils imaginent diverses commandes pour programmer certains de ces outils.



### Activité 3

Les élèves se familiarisent avec les codes de programmation. Ils conçoivent des défis de programmation qu’ils lanceront à une autre classe. Les élèves discutent ensuite de la question suivante : comment une meilleure compréhension du fonctionnement des objets change-t-elle notre rapport avec ceux-ci?



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Effectuer des activités de repérage
- › Construire et décrire des figures planes ou des solides
- › Calculer le périmètre de figures planes, des aires ou des volumes
- › Simuler des expériences aléatoires avec ou sans l'aide de la technologie

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pour quelles raisons croyez-vous que les ordinateurs ont vu le jour?
- › Qui est le plus intelligent : l'humain ou l'ordinateur?
- › Qu'est-ce que vous aimeriez programmer si vous le pouviez?
- › Quels outils croyez-vous que les gens utilisaient pour faire des calculs avant l'invention de la calculatrice?
- › Comment avez-vous utilisé la mathématique pour coder ou programmer votre activité?

**Suggestion** d'activité avec un partenaire culturel

- › Inviter en classe un programmeur à parler de son métier et à expliquer en quoi son travail est lié à la mathématique

## Références

- › Pour s'initier à la programmation et suivre les apprentissages des élèves, visiter le site [Code](#)
- › Pour expérimenter différents logiciels de programmation, voir sur le site du [Service national du RÉCIT, mathématique, science et technologie](#)
- › Pour apprendre à coder en relevant des défis, consulter le site [du Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques \(CFORP\)](#)
- › Lire des [articles](#) sur l'apprentissage du code
- › Se renseigner sur l'[histoire de l'informatique](#)

# LUMBRICUS FESTIVUS



### Repères culturels

- > Classification des espèces
- > Biodiversité

### Anecdote

Saviez-vous que le sol abrite 25 % de la biodiversité de la planète et qu'il existe 25 espèces de vers de terre au Canada, dont le ver québécois? Il n'est pas étonnant qu'un mètre cube de sol puisse parfois contenir jusqu'à 1 000 espèces d'invertébrés.

### Mise en situation

Léon Provancher, un pionnier dans la description de la biodiversité au Québec, a découvert, identifié et classifié plus de 1 200 espèces d'insectes. À leur tour, les élèves, sensibilisés à la biodiversité de ce milieu, fouillent le sol pour reconnaître quelques espèces.



## Activité 1

L'enseignant soulève des questions relatives à la diversité des insectes, appuyé par un document contenant des images ou par des collections d'insectes. Les élèves émettent des hypothèses quant à l'élaboration de critères de classification des espèces. Ils comparent ensuite leur travail avec le système de classification de Léon Provancher.



## Activité 2

Les concepts d'espèce et de biodiversité sont présentés aux élèves. Ces derniers se dirigent vers un lieu approprié pour faire un inventaire des organismes vivants se trouvant dans le sol. Après cette sortie, ils partagent et commentent leurs observations en comparant leurs outils de travail à ceux de Léon Provancher.



## Activité 3

À proximité de l'école, les élèves prennent des photos des espèces trouvées dans le sol. Ces photos, qui peuvent s'inspirer des œuvres de l'artiste Shikhei Goh, comme les informations recueillies par les élèves servent à créer un musée virtuel des espèces animales. Un échange virtuel avec une autre école pourrait être l'occasion de discuter de la biodiversité des deux endroits.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Propriétés caractéristiques de la matière terrestre
- › Caractéristiques du vivant
- › Interaction entre les organismes vivants et leur milieu

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Comment Léon Provancher a-t-il fait pour identifier, inventorier et classer autant d'espèces? De quels moyens disposait-il? Quelles sont les retombées de ses travaux?
- › Pourquoi classons-nous les espèces?
- › Quelles actions de l'homme peuvent avoir un effet positif sur la préservation de l'environnement?
- › Quelles sont les retombées des données que vous avez amassées?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un biologiste du ministère des Forêts, de la Faune et des Parcs à parler des nouvelles espèces introduites et des méthodes d'étude des sols employées
- › Inviter en classe un conférencier du programme *Les innovateurs à l'école*, administré par le [Réseau Technoscience](#)

## Références

- › Consulter une [clé de détermination](#) de quelques petits animaux de la litière
- › Pour établir des échanges virtuels avec d'autres écoles, communiquer avec l'organisme [École en réseau](#)
- › S'informer sur la [biodiversité canadienne](#)
- › Se renseigner sur la [petite faune entomologique du Canada](#)
- › Chercher à en savoir davantage sur l'[environnement du sol](#)
- › S'informer sur les [effets négatifs](#) des vers de terre



# TOPONYMIE EN FOLIE

## Repères culturels

- > Le patrimoine local
- > La toponymie

## Anecdote

Existe-t-il réellement un ours saint, une mayonnaise particulière en Outaouais ou un homme prénommé Louis qui aimait tellement rire qu'un village s'en souvient? Plusieurs des 1 100 municipalités du Québec portent un nom intrigant, comme Saint-Ours, Mayo et Saint-Louis-du-Ha! Ha!

## Mise en situation

Nous nous étonnons de constater jusqu'à quel point chaque pan nommé de notre territoire cache une histoire riche et passionnante. Les élèves font un voyage dans le temps à la recherche des personnages importants de nos villes et villages. En s'interrogeant sur les noms des lieux nous entourant, ils explorent avec curiosité des personnalités captivantes et méconnues du passé.



### Activité 1

Les élèves discutent des conditions de vie des hommes et des femmes qui vivaient dans leur localité ou leur région au début du 20<sup>e</sup> siècle. Ils explorent les personnalités connues qui ont joué un rôle important dans le développement du territoire. La discussion peut être bonifiée à l'aide d'images ou de vidéos d'archives.



### Activité 2

Les élèves revêtent leur costume d'historien pour sonder les archives. Ils effectuent une recherche pour trouver, dans l'histoire locale, des anecdotes, des personnalités publiques ou des événements marquants qui ont laissé des traces. Les noms des rues ou des bâtiments qui entourent l'école les rappellent peut-être à la mémoire.



### Activité 3

Les élèves coiffent le chapeau du maire ou de la mairesse du début du 20<sup>e</sup> siècle pour provoquer le changement. Ils renomment toutes les rues et tous les bâtiments importants de la municipalité et même la municipalité elle-même en s'inspirant de leurs recherches. Une carte schématique ou un plan de ville peuvent être conçus pour accompagner cette toponymie.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Géographie – Territoire urbain (patrimoine)
- › Géographie – Techniques (production d'une carte schématique)
- › Histoire – La société québécoise vers 1905

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Que connaissez-vous de l'histoire de notre localité?
- › Quels sont les éléments les plus curieux de notre localité?
- › Quels sont les éléments patrimoniaux mis en valeur dans notre localité?
- › Quels outils avez-vous utilisés pour effectuer votre travail?
- › Quelles sont les personnalités connues issues de notre région?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un spécialiste de l'histoire locale en communiquant avec la [Fédération Histoire Québec](#)
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), demander à un artiste de la rue inscrit au [Répertoire de ressources culture-éducation](#) de contribuer à la nouvelle toponymie

## Références

- › Pour connaître l'origine des noms présents dans les différentes localités du Québec, consulter le site de la [Commission de toponymie du Québec](#)
- › Pour produire une carte schématique, visiter le site [Alloprof](#)

