

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION (SAÉ)

2^e année du 1^{er} cycle - Enseignement primaire

Pomme et Muscade dans le jardin de la vie



Cette situation d'apprentissage fait référence au conte

Pomme raconte...

Le cancer : une grosse tempête dans le jardin de ta vie

Version 2009

TABLE DES MATIÈRES

Description de la situation d'apprentissage	3
Structure de la situation d'apprentissage.....	4
Planification de l'apprentissage.....	5
Planification de l'évaluation	8
Démarche pédagogique : Action en classe	13
Annexes	23

Cette situation d'apprentissage a été réalisée à partir d'une idée originale de
Vickie Viens, conseillère provinciale, Vie scolaire, Leucan.

Collaboration : Caroline Durand et Marie-Ève Dupuis, étudiantes, baccalauréat en enseignement,
Université de Montréal

Supervision : Micheline-Joanne Durand

DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

Intention éducative

Cette situation d'apprentissage cherche à initier les élèves aux réalités reliées au cancer chez les jeunes : le vocabulaire, les étapes de la guérison et les émotions que l'on peut ressentir. C'est à la suite d'une visite de la marionnette Muscade et de la lecture de *Pomme raconte... Le cancer : une grosse tempête dans le jardin de ta vie*, que les enfants prendront conscience de leurs caractéristiques et de celles des amis de la classe. De plus, ils s'engageront envers Leucan en créant des cartes d'encouragement et d'espoir pour les enfants souffrant de cancer.

Domaines généraux de formation
Intention éducative : Vivre ensemble et citoyenneté
Axes de développement : Culture de la paix interdépendance des personnes, des peuples et de leurs réalisations; égalité des droits et droit à la différence des individus et des groupes; conséquences négatives des stéréotypes et autres formes de discrimination et d'exclusion; lutte à la pauvreté et à l'analphabétisme; sensibilisation aux situations de coopération et d'agression; résolution pacifique des conflits; modalité d'entente ou de contrat
Compétence transversale
Exploiter l'information <ul style="list-style-type: none">Tirer profit de l'information : Imaginer des utilisations possibles. Formuler des questions. Répondre à ses questions à partir de l'information recueillie. Anticiper de nouvelles utilisations. Respecter les droits d'auteur. Réinvestir dans de nouveaux contextes.S'approprier l'information : Sélectionner les sources pertinentes. Regrouper les éléments d'information provenant de diverses sources. Dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes. Discerner l'essentiel de l'accessoire.
Compétences disciplinaires
Domaine des arts : C2 Réaliser des créations plastiques médiatiques; C3 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.
Domaine des langues, français langue d'enseignement : C2 Écrire des textes variés.

STRUCTURE DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

PRÉPARATION DES APPRENTISSAGES

<u>Activité 1</u>	<u>Activité 2</u>	<u>Activité 3</u>
<p><u>Un conte illustré</u></p> <p>CT1 : Exploiter l'information; CD3 : Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.</p>	<p><u>Le jeu du dictionnaire</u></p> <p>CT1 : Exploiter l'information.</p>	<p><u>Les mots magiques</u></p> <p>CT1 : Exploiter l'information; CD2 : Écrire des textes variés.</p>

RÉALISATION DES APPRENTISSAGES

<u>Activité 4</u>	<u>Activité 5</u>
<p><u>Je raconte à ma façon</u></p> <p>CT1 : Exploiter l'information; CD2 : Écrire des textes variés.</p>	<p><u>L'enfant malade</u></p> <p>CD3 : Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades; CD2 : Réaliser des créations plastiques médiatiques.</p>

INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES

<u>Activité 6</u>	<u>Activité 7</u>	<u>Activité 8</u>
<p><u>Bingo Cancer</u></p> <p>CT1 : Exploiter l'information.</p>	<p><u>J'illustre une carte d'espoir</u></p> <p>CD2 : Réaliser des créations plastiques médiatiques; CD3 : Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.</p>	<p><u>Je rédige une carte d'espoir</u></p> <p>CD2 : Écrire des textes variés.</p>

PLANIFICATION DE L'APPRENTISSAGE

Compétence ciblée : Exploiter l'information.

Ressources internes en regard des savoirs essentiels SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE	
SAVOIRS	
<ul style="list-style-type: none"> • Ouvrages de référence • Écoute • Observation • Vocabulaire nouveau 	
SAVOIR-FAIRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Formuler des questions : reconnaître les sources d'incompréhension. • Répondre à ses questions à partir de l'information recueillie. • Reconnaître et consulter des sources d'information (dictionnaire, conte, ouvrages de référence). • Recourir efficacement à l'information. • Utiliser l'information dans de nouveaux contextes. 	
SAVOIR-ÊTRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Être curieux. 	
Ressources externes MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE	
Cahier de l'élève	Les affiches <i>Pomme et Muscade dans le</i>
Guide de l'enseignant	<i>jardin de la vie</i>
Conte	Dictionnaire
Outils de référence (pour l'autocorrection)	Photocopieur
Contenant pour piger les mots-étiquettes du bingo	Ciseaux
	Jetons de plastique de couleur

Compétence ciblée : Écrire des textes variés.

Ressources internes en regard des savoirs essentiels **SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE**

SAVOIRS

Prise en compte des éléments de la situation de communication

- Intention
- Contexte

Exploration et utilisation du vocabulaire en contexte

- Mots variés, corrects, précis, évocateurs, liés aux thèmes abordés en français et dans les autres disciplines

SAVOIR-FAIRE

Stratégies de planification

- Utiliser un déclencheur pour stimuler son imaginaire (œuvres d'art, conte).
- Préciser son intention d'écriture et la garder constamment à l'esprit.
- Évoquer un contenu possible.

Stratégies de mise en texte

- Rédiger une première version à partir des idées formulées mentalement.
- Retourner aux données du projet d'écriture ou à un support externe.

Stratégies de correction

- Recourir à une procédure de correction ou d'autocorrection.
- Consulter les outils de référence disponibles.

Stratégie d'évaluation de sa démarche

- Décrire ou expliquer la démarche suivie.

SAVOIR-ÊTRE

- Être créatif.

Ressources externes **MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**

Affiches de *Pomme et Muscade dans le jardin de la vie* (info@leucan.qc.ca)

Cahier à colorier *Pomme et Muscade*

Dictionnaires

Carte d'espoir illustrée (lors de l'activité 7)

Exemples de cartes de prompt rétablissement

Ordinateurs et imprimante (facultatif)

Photos d'enfants atteints du cancer (si possible)

Cahier de l'élève

Outils de référence (pour l'autocorrection)

Photocopieuse

Agrafeuse

Compétences ciblées :

C2 Réaliser des créations plastiques médiatiques;

C3 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

Ressources internes en regard des savoirs essentiels

SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE

SAVOIRS

Langage plastique :

Vocabulaire qui s'applique, au choix de l'élève (pour apprécier les œuvres d'art)

- Forme : arrondie, angulaire
- Ligne : large, étroite
- Motifs

SAVOIR-FAIRE

Gestes :

- Tracer à main levée (pastel);
- Appliquer un pigment coloré : en aplat (gouache).

Inspiration :

- Expérimenter plusieurs lignes, formes et motifs et choisir les plus appropriés.

Élaboration :

- Développer sa création en respectant le thème.

Mise en perspective :

- Tirer profit de la rétroaction fournie par ses pairs et par l'enseignant.

Appréciation :

- Apprécier différents aspects d'une œuvre d'art et de celle de ses camarades, dont la technique, en utilisant un vocabulaire juste et précis;
- Dégager des liens entre les œuvres d'art et les émotions ressenties.

SAVOIR-ÊTRE

- Être précis

Ressources externes

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Gouache et pinceau

Pastel gras

Image de *Enfant malade* de Munch

Papier cartonné de couleur

Cahier de l'élève

Guide de l'enseignant

Ordinateur-numériseur

Imprimante couleur

Les affiches *Pomme et Muscade dans le jardin de la vie*

Cahier à colorier *Pomme et Muscade*

La marionnette Muscade

PLANIFICATION DE L'ÉVALUATION

Compétence ciblée : Exploiter l'information.

CRITÈRES PFEQ	INDICATEURS (MANIFESTATIONS OBSERVABLES) L'élève...	CARNET DE L'ÉLÈVE
Consultation de sources variées	utilise les ressources nécessaires pour s'approprier les mots nouveaux.	Activités 1-2
Recours efficace à l'information	utilise efficacement les outils de référence.	Activité 3-4-6
Utilisation dans de nouveaux contextes	réinvestit les mots nouveaux dans de nouveaux contextes (écriture d'un texte, appréciation d'œuvres d'art, etc.).	Activité 5 appréciation à l'oral
Le critère de réussite : L'élève réutilise les mots identifiés dans le conte de façon pertinente dans différents contextes.		
L'outil de participation de l'élève : Réflexion sur ses apprentissages (page 8)		
L'outil de jugement de l'enseignant : Grille d'appréciation avec une échelle descriptive à trois échelons		

Compétence ciblée : Écrire des textes variés.

CRITÈRES PFEQ	INDICATEURS (MANIFESTATIONS OBSERVABLES) L'élève...	TRACES DE L'ÉLÈVE
Pertinence et suffisance des idées liées au sujet et à l'intention.	rédige un résumé à partir des idées principales de l'histoire.	Activités 4-8
	rédige un message porteur d'espoir.	
Formulation adéquate (phrases de formes et de types diversifiés, vocabulaire varié, précis ou évocateur) selon les apprentissages effectués pendant le cycle.	formule des phrases bien structurées.	
	orthographe correctement les mots nouveaux appris.	
Qualité de la présentation des textes (mise en page, disposition, calligraphie)	respecte l'espacement entre les mots et la grosseur des lettres.	Activités 4-8
Le critère de réussite : L'élève compose à l'intention d'un enfant malade est porteur d'espoir. Il orthographe correctement les nouveaux mots de vocabulaire qu'il a appris en utilisant le dictionnaire et d'autres outils de référence.		
L'outil de participation de l'élève : Coévaluation avec l'enseignant (page 6)		
L'outil de jugement de l'enseignant : Grille d'appréciation avec une échelle descriptive à quatre échelons, coévaluation (fiche 4)		

Compétences ciblées :

C2 Réaliser des créations plastiques médiatiques;

C3 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

CRITÈRES PFEQ	INDICATEURS (MANIFESTATIONS OBSERVABLES) L'élève...	TRACES DE L'ÉLÈVE
Relation entre sa réalisation, la proposition de création médiatique et le ou les destinataire(s)	illustre une carte en exprimant un message d'espoir.	Carte de l'espoir
Utilisation pertinente du langage plastique	exploite une variété de lignes, de couleurs, de formes et de motifs.	Dessin et carte de l'espoir
Organisation simple des éléments	maximise l'utilisation du support offert.	Dessin et carte de l'espoir
Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience de création	décrit ce qu'il voit et ressent dans les œuvres qu'il apprécie en ayant recours au langage plastique enseigné.	Activité 1, appréciation orale (activité 5),
Utilisation du vocabulaire disciplinaire		
Le critère de réussite : L'élève apprécie diverses œuvres (les illustrations du conte, l'œuvre de Munch, celle de deux de ses camarades et la sienne) au moyen d'un vocabulaire plastique précis et à sa portée. Il crée une œuvre qui inspire l'espoir en utilisant la même technique que l'artiste Munch. Il décrit son expérience de création en dégagant des liens pertinents entre l'œuvre et ses émotions à l'aide du vocabulaire plastique.		
L'outil de participation de l'élève : Évaluation entre les pairs (page 9)		
L'outil de jugement de l'enseignant : Grille d'appréciation avec une échelle descriptive à quatre échelons		

GRILLE DESCRIPTIVE ANALYTIQUE

COMPÉTENCE CIBLÉE : Exploiter l'information

CRITÈRES	TRÈS BIEN L'élève...	BIEN L'élève...	À AMÉLIORER L'élève...
Consultation de sources variées	utilise le dictionnaire régulièrement et se réfère au conte au besoin pour comprendre la signification de mots nouveaux.	utilise le dictionnaire, mais se réfère davantage au conte pour comprendre la signification de mots nouveaux.	utilise le dictionnaire à la suite d'un rappel et ignore les indices du texte lorsqu'il essaie de comprendre la signification de mots nouveaux.
Recours efficace à l'information	cherche de façon efficace dans le dictionnaire et les autres outils de référence.	trouve assez rapidement dans le dictionnaire.	cherche péniblement dans le dictionnaire.
Utilisation dans de nouveaux contextes	emploie deux mots nouveaux à juste titre dans son résumé et reconnaît trois nouvelles situations pertinentes où il peut employer ces mots.	emploie un mot nouveau à juste titre dans son résumé et reconnaît deux nouvelles situations pertinentes où il peut employer ces mots.	emploie deux mots nouveaux dans son résumé, mais de façon incohérente. Il reconnaît une nouvelle situation pertinente où il peut employer ces mots.

GRILLE DESCRIPTIVE ANALYTIQUE

COMPÉTENCE CIBLÉE : Écrire des textes variés.

CRITÈRES	TRÈS BIEN L'élève...	BIEN L'élève...	FAIBLE L'élève...	INSUFFISANT L'élève...
Pertinence et suffisance des idées liées au sujet et à l'intention.	rédige un résumé concis et bien structuré à partir des idées principales de l'histoire.	rédige un résumé bien structuré à partir des idées principales de l'histoire.	rédige un résumé à partir d'idées importantes de l'histoire.	rédige un texte trop long ou trop court à partir d'idées secondaires de l'histoire.
	écrit un message porteur d'espoir et réconfortant pour le destinataire, qui démontre une très bonne compréhension de l'intention d'écriture.	écrit un message porteur d'espoir, qui démontre une bonne compréhension de l'intention d'écriture.	écrit un message amical, qui démontre une compréhension globale de l'intention d'écriture.	écrit un message peu adapté au contexte, qui démontre une compréhension partielle de l'intention d'écriture.
Formulation adéquate (phrases de formes et de types diversifiés, vocabulaire varié, précis ou évocateur) selon les apprentissages effectués pendant le cycle.	formule des phrases courtes et parfois élaborées bien structurées.	formule des phrases courtes bien structurées.	formule des phrases courtes dont la structure est répétitive.	formule des phrases dont la structure est problématique.
	orthographe correctement tous les mots appris.	orthographe correctement tous les mots nouveaux appris.	orthographe correctement quelques mots dont un seul mot nouveau appris.	n'orthographe correctement aucun des nouveaux mots appris.
Qualité de la présentation des textes (mise en page, disposition, calligraphie)	respecte l'espacement entre les mots et la grosseur des lettres.	respecte l'espacement entre la plupart des mots et la grosseur de la plupart des lettres.	calligraphie en espaçant ses mots de façon acceptable. Ses lettres sont parfois trop grosses ou trop petites.	calligraphie en espaçant ses mots de façon exagérée; ses lettres sont souvent trop grosses ou trop petites.
	soigne sa présentation en calligraphiant très lisiblement.	soigne sa présentation en calligraphiant lisiblement.	a fait une présentation peu soignée, ce qui rend le texte plus ou moins lisible.	a fait une présentation qui manque de soin, ce qui rend le texte peu lisible.

GRILLE DESCRIPTIVE ANALYTIQUE

COMPÉTENCES CIBLÉES :

C2 Réaliser des créations plastiques médiatiques;

C3 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

CRITÈRES	TRÈS BIEN L'élève...	BIEN L'élève...	AVEC HÉSITATION L'élève...	AVEC DIFFICULTÉ L'élève...
Relation entre sa réalisation, la proposition de création médiatique et le ou les destinataires.	illustre une carte exprimant un message d'espoir, particulièrement adaptée à un enfant malade.	illustre une carte exprimant un message chaleureux ou amical, pouvant convenir à un enfant malade.	illustre une carte exprimant un message confus, pouvant convenir à un enfant malade.	a fait une illustration froide ou peu évocatrice, convenant peu à un enfant malade.
Utilisation pertinente du langage plastique.	exploite de façon spontanée une variété de lignes, de couleurs, de formes et de motifs.	exploite de façon spontanée, quelques lignes, couleurs, formes et motifs.	exploite de façon répétitive des lignes, des couleurs, des formes ou des motifs.	n'exploite qu'une sorte de lignes, de couleurs, de formes ou de motifs.
Organisation simple des éléments.	maximise l'utilisation du support offert et organise l'espace de façon assez cohérente.	maximise l'utilisation du support offert.; toutefois; l'organisation pourrait être améliorée.	explore globalement le support; toutefois, on retrouve une certaine confusion dans l'organisation	n'utilise qu'une petite partie du support offert.
Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience de création.	décrit ce qu'il voit et ressent dans les œuvres qu'il apprécie en ayant recours aisément et de façon pertinente au langage plastique enseigné.	décrit ce qu'il voit et ressent dans les œuvres qu'il apprécie en ayant recours de façon pertinente au langage plastique enseigné, en se servant occasionnellement de son aide-mémoire.	décrit partiellement ce qu'il voit et ressent dans les œuvres qu'il apprécie en ayant recours de façon pertinente au langage plastique le plus simple; se sert souvent de son aide-mémoire.	décrit partiellement ce qu'il voit et ressent dans les œuvres qu'il apprécie en ayant recours au vocabulaire courant, sinon se sert constamment de son aide-mémoire.
Utilisation du vocabulaire disciplinaire.				

ACTION EN CLASSE

PRÉPARATION DES APPRENTISSAGES

Activité 1 – *Un conte illustré*

Compétence : CT1 - Exploiter l'information. CD3 - Arts plastiques	Objectifs : Reconnaître les mots de vocabulaire nouveaux; Dégager des liens entre les œuvres d'art et ce qu'elles communiquent.
Durée : 1 h 30 à 2 h, réparties sur trois périodes	Matériel requis : Les affiches <i>Pomme et Muscade dans le jardin de la vie</i> , la marionnette Muscade, annexe 1, Carnet de l'élève
Déroulement : <p>L'enseignant présente aux élèves un projet d'espoir et d'amitié pour les enfants atteints de cancer. Il explique aux élèves qu'ils concevront une carte d'espoir et d'amitié.</p> <p>Pour ce faire, il parle de Muscade et de Pomme aux enfants. Il explique que la classe recevra la visite d'un ami, Muscade, qui racontera son histoire. Il présente Muscade aux élèves et leur demande de décrire certaines particularités de la marionnette en la dessinant : couleurs des vêtements, de la peau, des cheveux, etc. Les élèves participent et créent un lien d'attachement avec le personnage. L'enseignant fait remarquer aux élèves que Muscade porte une casquette et qu'il a le droit de la garder en classe.</p> <p>Il présente ensuite le titre et les illustrations du conte et demande aux enfants d'anticiper l'histoire : « De quoi pensez-vous qu'il sera question dans le conte ? » Il écrit au tableau des mots-clés pour résumer les interventions des élèves parce que leurs prédictions seront vérifiées plus tard.</p> <p>L'enseignant débute la lecture du conte (au verso des affiches), tout en présentant aux élèves les images (recto des affiches). La lecture du conte pourra être faite en deux temps (assez rapprochés), mais le retour sur le conte devra suivre immédiatement la fin du conte.</p> <p>Pendant la lecture, les élèves sont invités à relever des mots qu'ils ne comprennent pas; ce seront les « mots magiques ». Ils sont attentifs à l'histoire et observent bien les</p>	

images. Lorsqu'un élève ou le groupe entier rencontre un mot inconnu, un élève va l'inscrire au tableau des mots magiques. Tout au long de l'histoire, les élèves sont libres de poser des questions pour bien comprendre le sujet. À la fin de la lecture, l'enseignant invite les élèves à retourner à leur pupitre. Il prend en note les mots magiques pour une activité ultérieure. Idéalement, il devrait retenir huit mots.

Après la lecture du conte, l'enseignant déclenche une discussion sur le rôle et l'impact des images dans les histoires. Il demande aux élèves de vérifier si leurs prédictions (écrites au tableau) étaient liées à l'histoire ou non. Il invite les élèves à exprimer et à décrire les émotions qu'ils ont ressenties en regardant les illustrations et en écoutant l'histoire. Il les questionne sur les liens qu'ils peuvent faire entre les illustrations et le texte.

Il demande aux élèves d'apprécier plus spécifiquement à l'oral une illustration au hasard : « Quels mots peut-on utiliser pour décrire une illustration, quels aspects peut-on apprécier, quels qualificatifs peut-on employer ? » Il veille à expliquer ces mots ou demande aux enfants de le faire. Il leur remet ensuite une fiche aide-mémoire sur laquelle se trouve une liste de vocabulaire servant à apprécier des œuvres d'art ou des illustrations (annexe 1).

Lors de la même période ou à une période ultérieure, l'enseignant distribue une affiche par enfant. Les enfants sont invités à remplir la fiche 1 individuellement en utilisant au besoin leur aide-mémoire. Puis, ils se placent en groupes de quatre et confrontent leur appréciation. Chacun est ainsi invité à tour de rôle à exprimer son appréciation tandis que le reste du groupe commente cette appréciation. Les élèves échangent en employant le nouveau vocabulaire appartenant au langage plastique.

Activité 2 – Le jeu du dictionnaire

Compétences : CT1 - Exploiter l'information.	Objectifs : Reconnaître les sources d'information utiles pour répondre à ses questions.
Durée : 30 minutes	Matériel : Un dictionnaire par élève ou par équipe, annexe 2

Déroulement :

L'enseignant rappelle aux élèves qu'ils ont identifié des mots nouveaux dans le conte de Pomme et Muscade. Il leur demande quels moyens peuvent être utilisés pour connaître la signification d'un mot nouveau. Il note ces moyens au tableau et les valide. Les élèves auront sûrement pensé au dictionnaire. Il précise que l'objectif de la leçon est d'appivoiser davantage le dictionnaire. Il les informe qu'en plus de connaître la signification d'un mot, le dictionnaire peut être utile pour connaître l'orthographe des mots.

L'enseignant propose aux élèves de jouer à un jeu pour se familiariser avec le dictionnaire. Mais avant, il leur demande comment sont ordonnés les mots dans le dictionnaire. Puis, il leur fait réciter l'alphabet une ou deux fois. Ensuite, il leur explique les consignes du jeu, et les enfants jouent. Pour l'instant, le but est de comprendre le fonctionnement du dictionnaire et non de définir les mots magiques du conte. Cela se fera à la prochaine activité.

Consignes du jeu du dictionnaire

But : Être le premier à trouver le mot-mystère dans le dictionnaire.

Déroulement : Chaque enfant a un dictionnaire à sa disposition. Si ce n'est pas possible, on place les élèves en équipe et ils alternent de sorte que chaque élève puisse tourner les pages du dictionnaire à tour de rôle. L'enseignant lit les indices des mots (annexe 2) deux fois. Lorsqu'il donne le signal, les enfants ouvrent le dictionnaire et cherchent le mot-mystère. Ils s'aident de l'orthographe et de la définition pour trouver le bon mot. Quand un enfant pense avoir trouvé, il se lève debout. (Il ne suffit pas de connaître le mot, il faut l'avoir trouvé dans le dictionnaire.) L'enseignant le nomme et l'élève annonce à quelle page se trouve le mot. S'il s'agit de la bonne page, les autres élèves ouvrent le dictionnaire à cette page. Puis, l'enfant est invité à dire quel est le mot, à l'épeler et à lire la définition. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots aient été trouvés ou jusqu'à ce que la période soit terminée. En cours de route, l'enseignant fournit de la rétroaction pour aider les enfants à rechercher plus efficacement les mots dans le dictionnaire.

Notez bien : Pour vérifier qu'il s'agit du bon mot sans le dévoiler tout de suite, nous proposons ici de dire le numéro de la page. Cela est valable dans le cas où tous les enfants ont le même dictionnaire et la même édition. Si ce n'est pas le cas, il faudra trouver une autre façon de faire.

Activité 3 – Les mots magiques

Compétences : CT1 - Exploiter l'information. CD2 - Français	Objectifs : Explorer du vocabulaire nouveau; Répondre à ses questions à partir de l'information recueillie (dictionnaire, consultation entre pairs).
Durée: 60 minutes	Matériel : Un dictionnaire par élève ou par équipe, mots magiques de l'activité 1, Carnet de l'élève, affiches de <i>Pomme et Muscade dans le jardin de la vie</i> (histoire)

Déroulement :

L'enseignant annonce aux élèves que l'objectif de la leçon est de découvrir la signification des huit mots magiques rencontrés. Il écrit les mots de l'activité 1 au tableau (probablement plus nombreux que 8). Il demande aux élèves de voter démocratiquement les mots à retenir. Les mots retenus sont numérotés de 1 à 8. Il invite les élèves à expliquer le reste des mots, soit d'après le contexte, soit par un mot de même famille, ou il les explique lui-même en revenant au conte.

Il forme des équipes de quatre élèves et attribue à chaque membre un chiffre différent, de 1 à 4. Les élèves ayant le numéro 1 auront pour tâche de définir les mots 1 et 2, ceux ayant le numéro 2 auront pour tâche de définir les mots 3 et 4, ceux ayant le numéro 3, les mots 5 et 6, et ceux ayant le numéro 4, les mots 7 et 8.

Les élèves se regroupent par quatre et cherchent la définition de leurs deux mots dans le dictionnaire. Ils la notent dans leur carnet. Lorsque la tâche est accomplie, tous les élèves ayant le même numéro se rassemblent. L'un d'entre eux est chargé de lire la définition trouvée dans le dictionnaire. Si quelqu'un dans le groupe n'est pas d'accord, il lit ce qu'il a trouvé jusqu'à ce que tous s'entendent. Puis, ensemble, ils essaient de traduire la définition du dictionnaire dans leurs propres mots. Lorsqu'ils se sont mis d'accord, ils l'inscrivent au bon endroit sur la fiche. L'enseignant circule pour offrir du soutien.

Les élèves retournent à leur équipe respective. À tour de rôle, chaque membre de l'équipe lit ses mots et les définitions du dictionnaire. Puis, il lit et explique ses définitions personnelles. Les autres membres de l'équipe notent tous les mots dans leur carnet.

L'enseignant effectue un retour en grand groupe et revient au conte pour donner plus de détails sur les mots au besoin.

RÉALISATION DES APPRENTISSAGES

Activité 4 – Je raconte à ma façon

Compétences : CT1 - Exploiter l'information. CD2 - Français	Objectif : Employer ses nouveaux acquis de vocabulaire dans un contexte différent.
Durée : Deux périodes de 20 minutes	Matériel : Affiches de <i>Pomme et Muscade dans le jardin de la vie</i> (illustrations), cahier à colorier de Pomme et Muscade, Carnet de l'élève, un dictionnaire par élève et outils de référence; agrafeuse
Déroulement : L'enseignant propose aux élèves d'écrire l'histoire de Pomme et Muscade dans leurs propres mots. À l'activité 4, chacun devra composer deux ou trois phrases qui résument l'extrait du conte en lien avec l'illustration qu'ils ont appréciée à l'activité. Pour ce faire, il devra insérer deux des mots magiques étudiés (pas nécessairement ceux qu'il a définis). De plus, il s'assurera de l'orthographe des autres mots en ayant recours au dictionnaire. Lorsque tous les élèves auront terminé, on pourra mettre tous les bouts de texte ensemble afin de faire une histoire complète. Puis, les enfants complètent une coévaluation (activité 4). Entre cette période et la suivante, l'enseignant remplit lui aussi la coévaluation et corrige les brouillons.	

Activité 5 – L'enfant malade

Compétence : CD2 - CD3 - Arts plastiques	Objectifs : Réinvestir le vocabulaire plastique appris; Expérimenter la technique de l'artiste : batik sur papier.
Durée : 45 à 60 minutes	Matériel : Image de <i>L'enfant malade</i> (1907) d'Edward Munch (annexe 3), annexe 1, affiches de l'histoire, crayons pastel gras pour tous les élèves, gouache, pinceaux.
Déroulement : L'enseignant présente l'illustration de <i>L'enfant malade</i> de Munch aux élèves. Il les invite à faire un lien avec l'histoire de Pomme et Muscade. Puis, les élèves décrivent, oralement, l'œuvre d'art et expriment les émotions qu'ils ressentent en utilisant le	

vocabulaire étudié à l'activité 1. Ils peuvent utiliser leur aide-mémoire au besoin (annexe 1).

L'enseignant attire l'attention des enfants sur la technique utilisée. Il leur explique comment on procède. Il leur fait une démonstration en traçant à main levée, à l'aide du pastel gras ou de la craie de cire, sa représentation de l'illustration. Puis, il applique de la gouache ou de l'encre diluée en recouvrant le dessin et l'ensemble du support papier. Les élèves illustrent l'extrait de l'histoire qu'ils viennent de reformuler dans leurs mots en laissant une espace pour écrire leur texte dans le bas de la feuille. Ils tracent leur dessin au pastel gras. Ils finalisent leur travail en appliquant la gouache en aplat sur l'ensemble de la feuille et toujours dans le même sens.

Lorsque les dessins sont secs, les élèves transcrivent proprement leurs phrases sous l'illustration. L'enseignant agrafe toutes les feuilles ensemble. Le livre pourra être déposé au coin lecture et être lu par les enfants dans leurs temps libres.

L'enseignant fournit aux élèves une rétroaction orale sur leur utilisation de la technique afin qu'ils puissent s'ajuster à l'activité 7.

INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES

Activité 6 – *Bingo Cancer*

Compétence : CT1 - Exploiter l'information	Objectif : Se remémorer le vocabulaire nouvellement appris dans un contexte différent.
Durée : 30 à 45 minutes	Matériel : Grille de bingo modèle (annexe 4), mots-étiquettes modèles (annexe 5), mots-étiquettes vierges (annexe 6), contenant pour piger les mots-étiquettes, jetons de plastique de couleur pour identifier les mots pigés (en quantité suffisante pour tous les élèves), mots magiques de l'activité 1, ciseaux, carnet de l'élève

Déroulement :

Cette activité ludique propose aux élèves de faire un retour sur les mots appris dans le conte. L'enseignant explique les consignes, puis il distribue les feuilles de jeu et les feuilles de jetons. Les enfants découpent les jetons avant le début du jeu.

Il est à noter que la fiche en annexe n'est qu'un exemple; une copie vierge de grille se trouve aussi en annexe. Le jeu de bingo devra être construit à partir des mots magiques définis plus tôt à l'oral (par les élèves ou l'enseignant) et à l'écrit (par les élèves). Les enfants ne partageant pas nécessairement le même bagage de vocabulaire, ces mots ne seront pas les mêmes d'une classe à l'autre. Ce sera donc à l'enseignant de construire quelques grilles différentes (pour que les élèves n'obtiennent pas tous un bingo en même temps) d'après le modèle, une fois l'activité 1 réalisée. Dans chaque grille, il faudra utiliser neuf mots (pour trois colonnes) ou 16 mots (pour quatre colonnes). Si le temps manque, on peut demander aux élèves d'inscrire eux-mêmes un mot différent par case, au choix parmi une liste.

Consignes du « Bingo Cancer »

But : Compléter une ligne horizontale, verticale ou oblique avec les jetons pigés.

Déroulement : L'enseignant pige des jetons (sur lesquels apparaissent les mots magiques) et les enfants tentent de compléter une ligne pleine (horizontale, verticale ou oblique) pour gagner. Lorsqu'un enfant réussit, il crie : « Bingo Cancer! » Dans ce cas, l'enseignant lui demande de définir un mot magique (parmi ceux pigés jusqu'à présent). Deux cas de figure sont alors possibles:

1. Si l'enfant définit correctement le mot, il gagne le privilège d'être « cancérologue » pour la journée (autrement dit : miniprof). Il a donc la chance de piger les prochains jetons et d'annoncer les mots qui y sont inscrits, jusqu'à ce qu'un autre élève gagne et le remplace. L'enseignant veille alors au bon déroulement et circule pour aider les élèves.

2. Si l'enfant commet une erreur et que le mot se trouve sur la fiche 2 de l'activité, il retourne à son cahier et lit la définition à voix haute. S'il ne figure pas sur la fiche, il choisit un ami qui l'aidera à se rappeler de la définition. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que quelques enfants aient obtenu un « bingo ».

À la fin de l'activité, les élèves complètent une réflexion sur leurs apprentissages en lien avec l'exploitation de l'information (activité 6).

Activité 7 – J'illustre ma carte d'espoir

Compétences : CD2 - CD3 - Arts plastiques	Objectifs : Illustrer une carte d'espoir à la manière de Munch (technique); Tirer profit de la rétroaction fournie par ses pairs et par l'enseignant.
Durée : 45 minutes	Matériel : Gouache, pinceaux, annexe 3, une feuille de papier cartonné de couleur par élève, pastel gras (en quantité suffisante pour tous les élèves), carnet de l'élève, numériseur, ordinateur, imprimante couleur.
Déroulement : C'est maintenant l'heure de créer les cartes à remettre aux enfants malades. L'enseignant précise que ces cartes seront remises aux enfants atteints de cancer, ce qui motive les élèves à s'appliquer. L'enseignant demande aux élèves quelles valeurs ressortent de l'histoire de Pomme et Muscade. Il leur demande comment ils pourraient représenter ces valeurs par les arts. Les élèves donnent quelques symboles ou décrivent des scènes de la vie quotidienne. L'enseignant propose de travailler à la manière d'un artiste et ressort l'image de <i>L'enfant malade</i> de Munch. Il demande aux élèves s'ils se souviennent de la technique employée par Munch et rappelle comment la faire. Les enfants font leur dessin, à la manière de Munch. En équipes de trois, les élèves échangent leurs illustrations et remplissent l'évaluation par les pairs (activité 7), ce qui leur permet d'apprécier leur propre œuvre et celles de leur camarade. Chacun recevra ainsi deux rétroactions différentes. Lorsque la gouache est sèche, l'enseignant peut numériser les cartes ou les imprimer. Ces versions imprimées pourront être conservées par les enfants ou être affichées dans la classe.	

Activité 8 – Je rédige ma carte d'espoir

Compétences : CD2 - Français	Objectif : Rédiger un message pour la carte d'espoir.
Durée : Une période de 30 minutes et une autre période d'une durée variable	Matériel : Carte d'espoir illustrée (lors de l'activité 7), exemples de cartes de prompt rétablissement, annexe 7, Carnet de l'élève, ordinateurs et imprimante (facultatif), dictionnaires et outils de référence, des photos d'enfants atteints du cancer, si possible

Déroulement :

L'enseignant demande aux élèves de rédiger un mot d'encouragement pour la carte qui sera offerte aux enfants atteints du cancer. S'il possède des photos d'enfants malades, il peut aider les élèves à se faire une image mentale de leurs destinataires.

Afin d'offrir des modèles diversifiés de cartes et de stimuler l'imaginaire des enfants, il présente des cartes de prompt rétablissement variées (disponibles sur le marché et sur Internet, voir annexe 7). S'il y a des mots difficiles, l'enseignant questionne les élèves sur leur signification. Il leur demande s'ils trouvent que ces cartes donneraient de l'espoir à une personne malade. Il insiste sur la particularité, le champ lexical et la structure des messages de prompt rétablissement ou d'espoir. L'enseignant propose de trouver d'autres formulations. Les enfants suggèrent quelques idées.

Individuellement, les élèves composent le brouillon du message qu'ils mettront dans leur carte d'espoir (carnet). Les élèves procèdent à la correction de leur message, en utilisant entre autres le dictionnaire. Entre les deux périodes, l'enseignant corrige le brouillon des enfants.

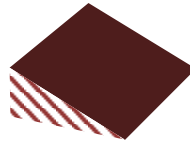
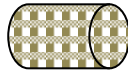
La deuxième période peut se dérouler de plusieurs façons : si l'enseignant a accès à un local d'informatique, tous les élèves pourront retranscrire leur message au propre durant la même période. Si l'enseignant n'a accès qu'aux ordinateurs de sa classe, il invite les élèves à retranscrire leur message à différents moments de la journée, chacun leur tour. Si aucun ordinateur n'est disponible, les enfants retranscrivent leur message au propre directement dans la carte. Si les messages ont été retranscrits à l'ordinateur, l'enseignant les imprime. Les élèves les découpent et les collent dans leur carte d'espoir. Les cartes sont envoyées à Leucan pour être offertes à des enfants malades.

L'enseignant fait un dernier retour avec les enfants sur les sentiments vécus lorsque l'on reçoit une carte et demande aux élèves d'anticiper la réaction des enfants qui recevront leurs vœux de prompt rétablissement.

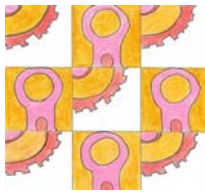
ANNEXE

Annexe 1 : Aide-mémoire du vocabulaire en arts plastiques

Motifs



Organisation de l'espace



Alternance



Répétition



Juxtaposition



Énumération

Lignes

- larges

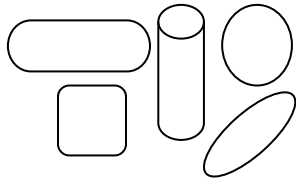


- étroites

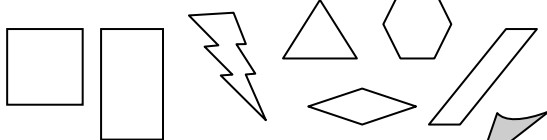


Formes

- arrondies

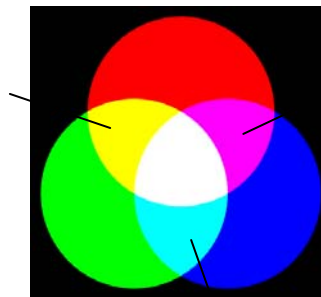


- angulaires



Couleurs primaires

jaune
primaire

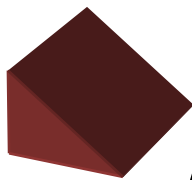
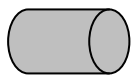


magenta

cyan

Volumes

- formes
tridimensionnelles



Valeurs



Clares

Foncées

Textures



Annexe 2 : Énigmes pour le jeu du dictionnaire

Le mot que je cherche commence par la lettre qui vient après « u ». C'est une couleur. Ce n'est pas un contenant pour boire. Quel est ce mot ?

(Réponse : vert)

Le mot que je cherche commence par le son « in ». Le soir, aux nouvelles, on en donne beaucoup. Ce mot rime avec « communication ». Quel est ce mot ?

(Réponse : information)

Le mot que je cherche commence par la première lettre de l'alphabet. Ce sont les artistes qui en font. Il ne contient que trois lettres.

(Réponse : art)

Le mot que je cherche commence par la lettre qui vient avant la lettre « s ». C'est une couleur chaude utilisée pour communiquer l'amour, le danger, la passion.

(Réponse : rouge)

Le mot que je cherche commence par la lettre comprise entre « l » et « n ». C'est une épice délicieuse dans les desserts. C'est aussi le personnage d'une histoire que tu connais bien.

(Réponse : muscade)

Le mot que je cherche commence par la troisième lettre de l'alphabet. C'est à la fois le nom d'une maladie et d'un signe astrologique.

(Réponse : cancer)

Le mot que je cherche commence par le son « en ». Il y en a beaucoup dans cette classe. On en trouve un sur la toile d'Edward Munch.

(Réponse : enfant)

Annexe 3 : Peinture L'enfant malade (1907), Edward Munch (1863-1944)

Référence Internet : <http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?workid=10482&searchid=15220>



The Sick Child, Munch (1907)

Annexe 4 : Grille de bingo modèle pour le Bingo Cancer

POMME	MUSCADE	AMITIÉ
LEUCÉMIE	INFIRMIÈRE	CELLULE
JARDIN	MAUVAISE HERBE	ESPOIR

Annexe 5 : Modèle de mots-étiquettes pour le Bingo Cancer

POMME	MUSCADE	AMITIÉ	CANCER
LEUCÉMIE	INFIRMIÈRE	CELLULE	CHIRURGIE
FAMILLE	CERVEAU	TUMEUR	STÉTHOSCOPE
RÉMISSION	RADIOGRAPHIE	GUÉRISON	LEUCAN
JARDIN	MAUVAISE HERBE	ESPOIR	AMOUR

Annexe 6 : Mots-étiquettes vierges pour le Bingo Cancer

Annexe 7 : Liens Internet pour des exemples de cartes de rétablissement

<http://www.jumafred.com/ema/tc-prompt-retab.php>

<http://pages.infinit.net/mig2000/textes/prompt.htm>

<http://www.moncoindejardin.ca/cartessante.htm>

Pour information

Leucan

5800, rue Saint-Denis, bureau 505

Montréal (Québec) H2S 3L5

Tél. 514 731-3696 / 1 800 361-9643

Télec. 514- 731-2667

Info@leucan.qc.ca / www.leucan.qc.ca