

CANEVAS SYNTHÈSE DE PLANIFICATION PÉDAGOGIQUE COSP

TEL UN CAMÉLÉON

Primaire, 3<sup>e</sup> cycle (5<sup>e</sup> ou 6<sup>e</sup> année)

Synthèse du guide de l'enseignant (auteure : Nathalie Malouin, conseillère d'orientation, commission scolaire de l'Énergie)

BESOIN DES ÉLÈVES	AXE DE CONNAISSANCE	COSP	
Apprendre et comprendre les mots champs d'intérêt et aptitudes pour mieux se connaître et s'initier à deux concepts de base en orientation.	Soi (personnel)	CHAMPS D'INTÉRÊT ET APTITUDES : Produire* une description de soi en termes d'intérêts et d'aptitudes	
<b>PISTE PÉDAGOGIQUE</b> (Durée estimée : 3 périodes de 45 minutes)			<b>RESSOURCES</b>
<p>Après avoir développé leurs connaissances au sujet des mots champs d'intérêt et aptitudes suite à une recherche de sens et de synonymes dans le dictionnaire et d'une modélisation de l'enseignant, chaque élève nomme quelques intérêts et aptitudes dont il peut observer la manifestation dans sa vie. S'ensuit une mise en commun en vue de créer une liste des intérêts et aptitudes des élèves de la classe. Par la suite, l'élève est invité à vivre une activité de projection où le caméléon sert de déclencheur à la création d'un personnage représentant <b>celui ou celle qu'il aimerait être si tout était possible!</b> Inspiré par cette création il présente à la classe son personnage en précisant les intérêts et les aptitudes de celui-ci. Après avoir nommé ce qu'il a en commun ou de différent avec son personnage en termes d'intérêts et d'aptitudes, l'élève rédige un texte dans lequel il se compare à son personnage en termes d'intérêts et d'aptitudes. L'activité se termine par une rétroaction où chaque élève bonifie sa liste d'intérêts et aptitudes, puis ensuite, le groupe bonifie la liste de classe et participe à une causerie sur l'utilité de la <b>stratégie d'apprentissage produire</b> pour extérioriser des connaissances sur soi.</p> <p><b>Matière disciplinaire infusée : Français, langue d'enseignement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Il s'approprie d'abord le sens des mots aptitudes et intérêts au niveau de la liste orthographique</li> <li>○ Il prépare une communication orale pour clarifier, approfondir ou bonifier les intérêts et les aptitudes de son personnage (C-3)</li> <li>○ Il rédige un texte dans lequel il compare ses propres intérêts et aptitudes à ceux du personnage qu'il a créé (C-2)</li> </ul> <p><b>Autres matières concernées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arts plastiques: l'enfant crée un personnage 2D possédant des intérêts et des aptitudes réalistes ou surnaturels (C-1)</li> <li>○ Sciences, mathématiques, technologies, univers du vivant : on retrouve le concept de mimétisme du caméléon, à la page 160 du PFEQ</li> </ul> <p><b>PRÉPARATION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ L'enseignant annonce aux élèves le but de la situation d'apprentissage, précise le COSP, la stratégie d'apprentissage et les contenus disciplinaires</li> <li>○ Il interroge les élèves sur leurs connaissances antérieures et les invite à trouver des synonymes aux mots intérêts et aptitudes</li> <li>○ Il partage certains de ses propres intérêts et aptitudes pour modéliser la réflexion et l'élève</li> </ul> <p><b>RÉALISATION</b></p> <p><b>Première phase :</b> En utilisant la stratégie produire, l'élève prend conscience de ce qu'il sait au sujet de ses intérêts et de ses aptitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Individuellement, chacun ressort les intérêts et les aptitudes qu'il connaît de lui et qu'il observe dans sa vie de tous les jours</li> <li>○ L'enseignant dresse une liste commune des intérêts et des aptitudes des membres de la classe sur un support visible par tous</li> </ul> <p><b>Deuxième phase:</b> Pendant un exercice de détente, l'enfant est invité à laisser monter l'image d'un personnage idéal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Il crée son personnage avec l'aide de médiums artistiques 2D</li> <li>○ À partir de la liste de classe ou à partir de sa propre inspiration, il fait ressortir les intérêts et aptitudes réalistes ou surnaturels de son personnage</li> <li>○ Tour à tour, comme s'il était le narrateur ou l'interprète du personnage, l'élève présente à la classe les intérêts et aptitudes de son personnage</li> <li>○ Chaque élève produit un texte sur les similitudes ou différences entre lui et son personnage en termes d'intérêts et d'aptitudes</li> </ul> <p><b>INTÉGRATION :</b> Chaque élève bonifie sa liste, et la liste du groupe. S'ensuit une causerie sur les apprentissages réalisés et les transferts possibles</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guide de l'enseignant</li> <li>● Cahier de l'élève (Une page du cahier de l'élève est réservée pour la création, mais l'élève peut choisir un autre support ou médium).</li> <li>● Webographie pour accéder rapidement à de courts films documentaires sur le caméléon</li> </ul>
<p>*Définition de la <b>stratégie « produire »</b> : extérioriser ou exprimer de manière concrète les connaissances jugées pertinentes : écrire, dire à voix haute, dessiner, etc. (Bégin, 2008)</p>			