



Survol des activités

2^e année

PROJETS D'APPRENTISSAGE,
PROCESSUS DE CRÉATION,
SURVOL DES ACTIVITÉS
MULTIDISCIPLINAIRES

EXPLORATION DU SUJET

Les animaux et les continents

Le livre

*Les aventures de
Margot et Simon
La chasse aux
bonbons*

DÉCOUVERTES DU VOYAGE

Arts, études sociales, français,
sciences/technologie

EXPÉRIMENTATIONS

Recherche d'idées et essais techniques

LE RÉCIT vivant

Les animaux
m'inspirent

LES MATHS en folie!

Animaux et
bonbons

LA DEVINETTE en mouvements

Qui suis-je?

Art dramatique, arts visuels,
danse, musique, français,
mathématiques,
sciences/technologie

PLANIFICATION MATIS-STIAM

Quoi faire avec les idées? EXEMPLE

PROCESSUS D'ENQUÊTE

Animaux
en danger

Sciences/technologie, ingénierie,
arts, mathématiques

PRODUCTION STIAM

Illustrée à partir des idées

STOP-MOTION Animaux inventés

Arts, art numérique,
Sciences/technologie,
Mathématiques



AFEAO arts en direct Plusieurs processus de création inter/multidisciplinaires, indépendants - Activités pour 2^e année

MATIS – STIAM – Littératie (Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques)

SURLVOL DU PROJET, Les aventures de Margot et Simon : La chasse aux bonbons – 2^e année

INTRODUCTION – LE LIVRE (ÉTUDES SOCIALES, FRANÇAIS, SCIENCES ET TECHNOLOGIE)

La chasse aux bonbons – livre audio	Suite de courts récits qui inspirent des activités.
Échanges sur l’histoire	Série de questions de compréhension de l’histoire.

EXPLORATION DU THÈME/SUJET (ARTS VISUELS, DANSE, MUSIQUE, ÉTUDES SOCIALES, FRANÇAIS, SCIENCES ET TECHNOLOGIE)

Découvertes du voyage	Diaporama illustré et commenté des cultures et traditions des pays et continents visités. Compréhension du sujet.
Jeu de cartes des animaux	Douze cartes d’animaux de divers continents, utilisées dans plusieurs activités d’expérimentation.
Jeu d’association : Continents en fête	Activité d’évaluation des notions apprises.

EXPÉRIMENTATION DES EXPLORATIONS (ART DRAMATIQUE, ARTS VISUELS, DANSE, MUSIQUE, FRANÇAIS, MATHÉMATIQUES, SCIENCES ET TECHNOLOGIE)

Carnet de traces	Outil de travail et mémoire personnelle de ses idées et émotions sous formes écrite et illustrée.
Banque d’images	Photos, illustrations et dessins d’animaux reproductibles.

PROJET 1 - LE RÉCIT VIVANT

Le récit vivant – version à projeter	Les animaux servent de prétexte aux activités et à l’étude du récit.
Le récit vivant – version adaptable	Version adaptable et imprimable
Affiches des animaux du voyage	Affiches pour activité de mise en situation.
Textes préparatoires aux activités du récit	Textes pour activité en français.

PROJET 2 - LES MATHS EN FOLIE

Les maths en folie – version à projeter	Activités reliées aux processus mathématiques (PC 2020) et au processus de création artistique.
Les maths en folie – version adaptable	Version adaptable et imprimable
Affiches des bonbons	Recettes de bonbons pour activité du diagramme à bandes.

PROJET 3 – LA DEVINETTE EN MOUVEMENTS	
La devinette en mouvements – version à projeter	Les animaux servent de prétexte aux activités et à l'étude de la devinette.
La devinette en mouvements – version adaptable	Version adaptable et imprimable
Affiches des animaux domestiques	Affiches à compléter dans le processus d'enquête.
PROJET 4 – ANIMAUX EN DANGER - ANIMAUX INVENTÉS	
PLANIFICATION STIAM - LITTÉRATIE (SCIENCES ET TECHNOLOGIE, ARTS VISUELS, MATHÉMATIQUES, FRANÇAIS, INGÉNIERIE)	
Habitats protégés : Animaux en danger	Le processus d'enquête et le Land art permettent de prendre connaissance des animaux en danger.
PRODUCTION STIAM - LITTÉRATIE (SCIENCES ET TECHNOLOGIE, ART DRAMATIQUE, ARTS VISUELS, MATHÉMATIQUES, FRANÇAIS, INGÉNIERIE)	
Stop motion : Animaux inventés	Processus de création d'un projet d'apprentissage STIAM

La vision (MATIS) STIAM-Littératie

Tout d'abord, que veut dire un projet STIAM? STIAM ou MATIS est l'acronyme pour : Sciences et technologie, Ingénierie, Arts et Mathématiques. Nous y ajoutons la Littératie.

- Le croisement des attentes et des contenus d'apprentissage de plusieurs programmes-cadres du curriculum de l'Ontario renforce l'apprentissage par la pensée divergente, le raisonnement inductif, la flexibilité, l'adaptation, la prise de risque et l'engagement. La démarche de création dans l'approche de l'apprentissage par projet permet aussi de développer la créativité, l'innovation (ingénierie), la communication orale et visuelle, le sens critique et l'ouverture sur le monde.
- Une démarche de création et une approche par projet suscitent pour l'élève la motivation et la participation active, dans un esprit de collaboration.
- Les activités des domaines artistiques abordés explorent les notions apprises non seulement dans les matières STIAM, mais également en études sociales et en français.

Planification de l'enseignement et de l'apprentissage dans le contexte STIAM-Littératie

Le processus d'écriture, les processus mathématiques et le processus de création artistique, présents dans les documents, contribuent à un apprentissage efficace du français, des mathématiques et des arts en 2^e année.

L'apprentissage se fait ainsi selon les notions actualisées du curriculum :

- la résolution de problèmes;
- le raisonnement et la justification;
- la réflexion;
- l'établissement de liens;
- la communication;
- la représentation;
- la sélection d'outils et de stratégies.

L'apprentissage se fait ainsi selon des axes essentiels au développement de l'élève pour le monde de demain. Il a pour but d'amener l'élève à :

- faire preuve de motivation positive et de persévérance;
- bâtir des relations et communiquer avec assurance;
- développer la conscience de soi et un sentiment d'identité personnelle;
- penser de façon critique et créative;
- déceler et gérer ses émotions.

Les 4 projets d'apprentissage

Les projets d'apprentissage sont en lien avec les aventures de Margot et Simon. Écouter ou lire le livre virtuel et audio, [Les aventures de Margot et Simon](#), [La chasse aux bonbons](#).

Margot et Simon partent de Wawa, dans le nord de l'Ontario, à la recherche de bonbons. Ils vont d'un continent à l'autre sur le dos de leur oie, la sculpture géante du village. Une formule magique transforme la sculpture en fidèle amie qui transporte Margot et Simon vers leurs aventures. Leur périple et les péripéties sont présentés dans le livre numérique. Le document, [Découvertes du voyage](#) est prétexte aux activités des 4 projets d'apprentissage développés :

- 1- [Le récit vivant](#) ;
- 2- [Les maths en folie](#) ;
- 3- [La devinette en mouvements](#) ;
- 4- [Stop motion – Animaux inventés](#).

Divers processus de la pensée sont présents dans les activités.

Le processus de création artistique guide le déroulement des activités multidisciplinaires : choix du sujet, exploration/ expérimentation, production, rétroaction.

Les œuvres et référents artistiques présentés sont abordés par le biais du processus d'analyse critique : réaction initiale, description, analyse et appréciation.

Les processus mathématiques sont également illustrés dans les activités.

Les étapes du processus de création STIAM Littératie

Les étapes du processus de création, adaptées au contexte MATIS, sont basées sur le curriculum du palier élémentaire et sont présentées en étapes, comme mentionnées dans le diagramme de la page 2 de ce document.

Le concept d'ingénierie en 2^e année consiste en une réflexion scientifique, une pensée divergente, un raisonnement inductif, un sens critique, ainsi qu'un esprit créatif et motivé pour résoudre divers problèmes pratiques et concrets.

Le curriculum de l'Ontario

1. Programme-cadre d'Éducation artistique

Les activités d'arts interdisciplinaires présentées dans le projet, *Les maths en folie*, sont inspirées de divers programmes-cadres en 2^e année du curriculum de l'Ontario. Tout d'abord, on répond aux attentes du programme d'éducation artistique des quatre arts : *art dramatique, arts visuels, danse et musique*. On ajoute également les arts numériques en proposant des activités qui explorent les technologies des communications.

2. Toutes les attentes et tous les contenus d'apprentissage en éducation artistique y sont abordés.

Ces activités permettent également un **renforcement des notions apprises** en diverses matières. Consulter les documents adaptables dans lesquels sont mentionnés les attentes et contenus d'apprentissage des divers programmes-cadres.

Nous répondons à la spécificité des attentes et des contenus d'apprentissage mentionnés.

Pour en prendre connaissance, consulter les versions adaptables des documents suivants :

- [Le récit vivant](#) ;
- [Les Maths en folie](#) ;
- [La devinette en mouvements](#) ;
- [Stop motion : Animaux inventés](#).

* Dans ces documents, des exemples de feuilles de route et de grilles d'autoévaluation et d'évaluation adaptables sont proposés.

3. Liens entre les programmes-cadres

Les attentes et les contenus d'apprentissage touchés dans les divers programmes-cadres permettent l'articulation du processus STIAM. Par exemple...

- *les études sociales* jouent le rôle d'arrière-plan de plusieurs activités ;
- *le français* aborde des activités d'écriture, de lecture et de communication orale dans tous les projets;
- *les mathématiques* sont jumelées avec des activités artistiques;
- *les sciences, la technologie et l'ingénierie* sont présentes dans les créations et par le biais de l'étude des animaux.

4. Enseignement des projets d'apprentissage et des activités

La ressource multidisciplinaire peut être enseignée en entier. Elle est également conçue pour aborder un ou deux projets d'apprentissage seulement, de façon indépendante.

Pour connaître les fondements théoriques de ces programmes, consulter la Version intégrale du projet où on retrouve un aperçu général du déroulement et des attentes et contenus d'apprentissage retenus lors des activités du projet.

Le temps alloué par activité

Le temps alloué aux activités est mentionné en périodes de 40 minutes. Cependant, le contenu favorise la discussion avec l'élève et offre des pistes de recherches et d'approfondissement qui peuvent prolonger la durée. Tout dépend alors de l'enseignant et de l'approche pédagogique favorisée en fonction du temps disponible et des élèves. Ceci explique les variations dans la durée d'une leçon : de 40 min à 3 x 40 min.

Notes

Ressource adaptable

Les activités proposées dans les versions adaptables proposées du projet sont téléchargeables et peuvent être adaptées selon les idées ou besoins de l'enseignant. Merci de reconnaître, dans ce cas, l'origine par le logo : 

Présentation des documents

Le format des diaporamas et la présentation des activités à projeter à l'élève, offrent l'option d'une présentation au groupe classe sur écran ou TBI, mais aussi sur tablette, pour que l'élève seul ou en petits groupes avance de manière autonome. Ceci permet aussi un enseignement à distance et dans des classes à niveaux multiples.

Feuille de route et autoévaluation

La *Feuille de route*, qui accompagne les activités, pourra être présentée à l'élève dès le début de celles-ci afin de favoriser un engagement de sa part tout au long du déroulement.

Crédits et remerciements

Crédits

Recherche : Colette Dromaguet et Paulette Gallerneault

Conceptualisation : Charline Boulerice, Colette Dromaguet, Louise Dromaguet, Paulette Gallerneault et Stéfanie Matko

Validation et révision linguistique : Paulette Gallerneault

Rédaction et mise en page : Colette Dromaguet

Illustrations : Amélie Dubois

Remerciements

L'AFÉAO remercie le ministère de l'Éducation de l'Ontario de son soutien financier pour l'élaboration de cette ressource. Celle-ci a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du Ministère.

Banque d'images : toutes les photos sont reproductibles. Elles sont téléchargées du site, <https://pixabay.com>.

© 2021 – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario, dans le cadre du projet, *Les aventures de Margot et Simon*.

Note : Participez à l'amélioration de cette ressource : pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques relevées, communiquez avec info@afeao.ca. Merci !