

UNITÉ 2 : COMMENT BIEN VIVRE À L'ÉCOLE ET À LA MAISON?

Sciences humaines

1PA.1 Examiner le processus de prise de décision, de résolutions de conflits et d'élaboration de règlements, à la maison et dans la classe

1ER.1 Démontrer sa compréhension de ses besoins et ses désirs et ceux des autres

1C.1 Démontrer sa compréhension de ses droits et ses responsabilités dans sa famille et dans son école

1C.2 Démontrer des aptitudes, en tant que citoyen numérique

Arts visuels

AV2. Utiliser la création artistique afin de communiquer des idées ou des sentiments.

Liens en Technologie

Étiquette et sûreté numériques: Observer et reconnaître les communications en ligne respectueuses et responsables.

Santé numérique: Reconnaître et illustrer les technologies pour promouvoir la santé numérique

Liens en Littérature

-Utiliser en correctement en contexte le vocabulaire de base et les structures langagières appris en classe dans des situations familières

-Utiliser, avec soutien, le vocabulaire technique des matières enseignées

-Utiliser un système d'activités stratégiques pour accéder à une compréhension littérale, interprétative et analytico-critique de divers textes simples, y compris des textes numérisés

-En écriture partagée, écrire une liste de règles pour le bon fonctionnement de la classe

Comment bien vivre à l'école et à la maison?

"Je m'entends bien avec les autres"
«Les règles, les relations et les responsabilités»

Formation personnelle et sociale

Choix en matière de bien-être

FPS1 Démontrer sa compréhension de pratiques favorisant une bonne santé personnelle
FPS2 Démontrer sa compréhension de pratiques sécuritaires et responsables

Choix en matière de relations

FPS3 Adopter des comportements qui encouragent des relations saines et harmonieuses

Liens en Numératie

Comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes.

- Créer des pictogrammes collectifs pour déterminer les activités, les aliments, les besoins ou les désirs les plus populaires chez les élèves.

TITRE : COMMENT BIEN VIVRE À L'ÉCOLE ET À LA MAISON?

Question essentielle : Est-ce que je peux toujours faire et dire ce que je veux?

Projet final : Création d'un profil de personnage qui évolue tout au long de l'unité.

La création d'un personnage qui incarne toutes les qualités recherchées rendra plus concrets les concepts de justice, de responsabilité, de prise de décisions et de résolution de problèmes. Elle permettra aux élèves de réfléchir à leur propre évolution en tant que citoyens engagés et d'envisager une communauté basée sur le respect de soi et des autres.

Afin d'y arriver, il est suggéré de créer un personnage en trois dimensions (marionnette, personnage numérique, etc.), ce qui permettrait aux élèves de développer des scénarios (jeux de rôle) dans lesquels le personnage rendrait visibles les qualités mentionnées ci-dessus.

PARCOURS A : JE PRENDS SOIN DE MOI

RAS

Arts visuels

AV2 Utiliser la création artistique afin de communiquer des idées ou des sentiments (voir le projet Image de l'art)

FPS

FPS1 Démontrer sa compréhension de pratiques favorisant une bonne santé personnelle

SE QUESTIONNER

Qu'est-ce que l'activité physique?

Que veut dire BIEN MANGER?

Quelles actions et activités faisons-nous pour nous protéger contre les maladies?

ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

- Garder une liste des aliments mangés et des activités physiques réalisées pendant une journée (groupe classe)
- Classer les aliments dans des catégories (fruits, légumes, viandes, noix, céréales, lait et produits laitiers, etc.)
- Créer un collage collectif avec des dessins et des étiquettes de produits alimentaires répartis dans différentes catégories



Discussion sur la valeur nutritive des aliments

- Nommer les parties du corps qui sont sollicitées dans différentes activités physiques (p. ex. la bicyclette, la natation, le hockey, jouer sur l'équipement dans la cour).
- Faire participer les élèves à une activité physique intense pendant 60 secondes. Ensuite, demander aux élèves de remarquer les parties du corps qui sont sollicitées dans le mouvement ainsi que les signes physiques de ces activités (battements de cœur, sueurs, douleurs, etc.). Utiliser un organisateur graphique pour noter ses observations.
- Regarder une vidéo ou lire un livre sur la prévention des maladies. Entamer une discussion sur ce que tu peux faire en tant que citoyen pour éviter la transmission de microbes (le rhume, la grippe, la fièvre, etc.) ou de parasites, comme les poux. Exemples : **Des poux plein la tête**, par David Shannon, et **Le pou**, par Élise Gravel.

L'attaque de Michou le microbe : <https://www.educatout.com/eductv/a-l-attaque-de-michou-le-microbe-.htm>

Coconstruire une affiche de prévention ou une liste de critères de réussite pour prévenir les maladies.

RÉFLÉCHIR ET AGIR

- Qu'est-ce que je désire manger?
- Qu'est-ce qui est mieux pour ma santé?
- Qu'est-ce que j'aime faire comme activité après l'école?
- Quelle nouvelle activité voudrais-je essayer de pratiquer pour être en bonne santé?

Par exemple :

- Mise en situation
 - Réfléchir
 - Tourne et parle
 - Carrousel
 - Partage numérique – blogue pour parents
 - Présentation orale
 - Journal de bord
- Choisir de manger la collation santé en premier
 - Faire un jeu actif tous les jours auquel toute la classe pourrait participer (p. ex. course à obstacles)

CRÉER ET CÉLÉBRER

Faire un premier croquis de l'aspect physique de son personnage. Discuter des médiums possibles pour créer éventuellement son personnage.

Donner des choix alimentaires et des choix d'activités physiques à son personnage.

ÉVALUER

À l'aide d'un organisateur graphique et de circulaires (images d'aliments), les élèves (en dyades) doivent classer en deux catégories les images découpées dans des circulaires (aliments sains et aliments malsains). Demander aux élèves de justifier leur choix. Circuler pour écouter leur raisonnement et pour leur poser des questions.

Évaluer leurs connaissances sur l'activité physique et sur la prévention des maladies.

PARCOURS B : MES BESOINS ET MES DÉSIRS

RAS

Sciences humaines

1ER.1 Démontrer sa compréhension de ses besoins et de ses désirs et de ceux des autres

SE QUESTIONNER

Qu'est-ce qu'un besoin? Qu'est-ce qu'un désir?

ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

- Lecture de « Un besoin ou un désir » (Collection Étoile montante) suivie d'une activité de coconstruction de critères pour différencier un besoin d'un désir
- Activité qui démontre concrètement les exemples de besoins et de désirs dans la vie des élèves

Par exemple :

- Demander aux élèves de classer le contenu d'une « boîte surprise » en deux catégories, soit celle des besoins et celle des désirs. La « boîte surprise » peut être remplie de photos, d'objets, de mots ou d'autres représentations des besoins et des désirs des êtres humains.
- Demander aux élèves de vérifier ce qu'il y a dans leur boîte à lunch et d'en classer le contenu selon qu'il s'agit d'un besoin ou d'un désir. Utiliser cette occasion pour renforcer l'idée que les désirs diffèrent d'une personne à l'autre et que nous devons respecter les choix des autres.

RÉFLÉCHIR ET AGIR

- Soulever le fait que les besoins et les désirs peuvent être différents pour chaque personne. Encourager l'appréciation des différences entre les élèves.

Par exemple :

- Mise en situation
- Réfléchir
- Tourne et parle
- Carrousel
- Partage numérique – blogue pour parents
- Présentation orale
- Journal de bord

- Démontrer un respect pour les besoins et les désirs des autres

Par exemple :

- Inviter d'autres élèves à participer à son jeu
- Proposer une action appropriée à l'âge des élèves pour combler un besoin dans sa communauté (p. ex. recueillir des aliments pour les banques alimentaires). * Il vaut mieux être sensible aux élèves provenant d'un milieu défavorisé et qui pourraient avoir besoin d'avoir accès à une banque alimentaire.

CRÉER ET CÉLÉBRER

Donner des besoins et des désirs à son personnage (dessins et mots clés)

ÉVALUER

Fournir aux élèves des photos d'objets et leur demander de déterminer en petits groupes celles qui représentent des besoins et celles qui représentent des désirs en justifiant leurs réponses. Circuler pour écouter leur raisonnement et pour leur poser des questions.

PARCOURS C : MES RELATIONS INTERPERSONNELLES

RAS

FPS

FPS2 Démontrer sa compréhension de pratiques sécuritaires et responsables

FPS

FPS3 Adopter des comportements qui encouragent des relations saines et harmonieuses

FPS

FPS4 Démontrer sa compréhension de ses compétences et aptitudes personnelles

Sciences humaines

1C.1 Démontrer sa compréhension de ses droits et responsabilités dans sa famille et dans son école

1C.2 Démontrer des aptitudes en tant que citoyen numérique

1PA.1 Appliquer le processus de prise de décisions, de résolutions de conflits et d'élaboration de règlements

SE QUESTIONNER

Amener les élèves à examiner comment leurs besoins et leurs désirs déterminent leurs propres droits et responsabilités ainsi que ceux des autres.

Est-ce que je peux faire ce que je veux sans penser aux autres? Exemple : Si je veux manger du beurre d'arachides à mon école, est-ce que ça pourrait déranger quelqu'un?

Qu'est-ce qui arrive quand mes besoins et mes désirs sont différents de ceux des autres?

Quelles sont les règles qu'on doit respecter? (à l'école, à la patinoire, à la piscine, etc.)

Qu'arriverait-il s'il n'y avait aucune règle à suivre?

Comment est-ce que je me sens quand je suis en conflit avec quelqu'un?

Comment est-ce que je me sens quand je ne suis pas en sécurité?

ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

- En lecture à voix haute ou partagée, présenter l'affiche « Jouer selon les règles! » de la trousse Littératie 1 : Les règles, les relations et les responsabilités.

- Inviter les élèves à faire des prédictions sur le contenu en regardant le titre et les photos. Inciter les élèves à répondre à la question suivante : « Quelles sont les règles dans ta famille pour les jeux vidéo? » Lire la suite.

- Demander aux élèves de partager en dyades leur avis quant à la raison pour laquelle les familles établissent des règles. Faire le bilan en grand groupe en demandant à quelques élèves de partager leurs idées ainsi que celles de leurs partenaires.

- Discuter des buts de certains règlements à la maison et à l'école et des conséquences du respect ou du non-

respect de ces règlements. Utiliser le tableau SI... ALORS...

- Lire les règles de la classe Litt. Ensemble préscolaire : Je m'entends avec les autres sur « les règles de la classe ». En écriture partagée, participer à l'élaboration des règlements dans la cour de récréation.
- Faire appel aux connaissances antérieures des élèves sur leurs droits et leurs responsabilités en ce qui concerne la prise de décisions à la maison et à l'école. Utiliser un tableau en T (voir l'Annexe 7) pour noter les réponses des élèves.
- Proposer une lecture à voix haute qui porte sur la résolution d'un conflit. Identifier les sentiments des personnages qui font face au conflit.
- Entamer une discussion sur les causes de conflit à la maison, dans la classe et dans la cour d'école, et sur les sentiments qui en découlent. Choisir un scénario proposé d'un conflit dans la cour d'école. Parler des droits et des responsabilités dans ce scénario. Demander à quelques assistants de jouer le rôle des élèves dans le scénario et de trouver une manière pacifique de résoudre le conflit. Inviter les autres à partager leurs réactions.
- À partir d'un remue-méninges, demander aux élèves de trouver d'autres scénarios possibles de conflits à la maison, dans la classe ou dans la cour d'école. Inviter les élèves à créer des marionnettes et à les utiliser pour faire des jeux de rôle sur la résolution de conflits. Rappeler aux élèves que durant les jeux de rôle, ils doivent faire ressortir les sentiments des personnages.
- Discuter de scénarios possibles dans lesquels les élèves pourraient se sentir mal à l'aise à cause de contacts physiques inacceptables. Discuter de la prise de décision (règles à suivre) pour se garder en sécurité et de la prise de décision si un incident leur arrivait.

RÉFLÉCHIR ET AGIR

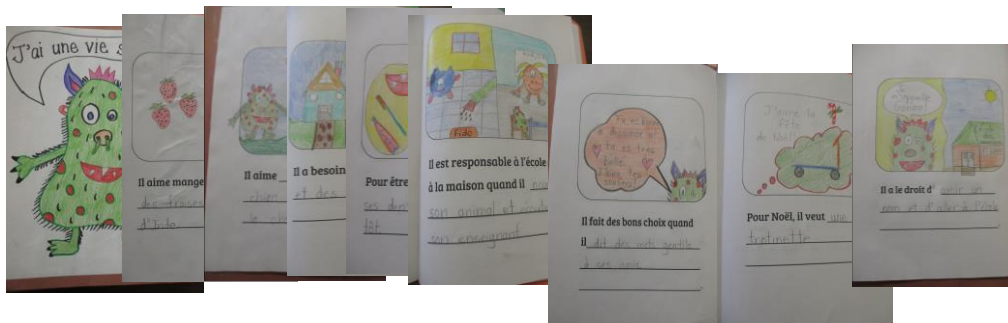
- Après la présentation des jeux de rôle, inviter les élèves à réagir en parlant de l'efficacité des moyens utilisés pour résoudre les conflits et à en suggérer d'autres. Enfin, coconstruire les règlements qui permettront de jouer sans conflit.
- Afficher ces règlements et les consulter au besoin durant l'année.

CRÉER ET CÉLÉBRER

- Après chaque étape du processus dans ce parcours, apporter des modifications au profil de son personnage – attribuer des champs d'intérêt, des besoins, des désirs et des responsabilités à son personnage (dessins et mots clés).
- Créer un personnage en 3D en utilisant des matériaux de son choix. Présenter des scénarios dans lesquels le personnage rendrait visibles les qualités d'un citoyen engagé.

ÉVALUER

Faire un livret ou une affiche de ton personnage à chaque étape (les besoins, les désirs, les responsabilités, les droits, etc.)



- Évaluer les scénarios en lien avec les comportements recherchés chez un citoyen engagé

LIENS EN LITTÉRATIE

Volet de communication orale

- Utiliser correctement en contexte le vocabulaire de base et les structures langagières appris en classe dans des situations familières
- Utiliser, avec soutien, le vocabulaire technique des matières enseignées

Volet de lecture et de visionnement

- Utiliser un système d'activités stratégiques pour accéder à une compréhension littérale, interprétative et analytico-critique de divers textes simples, y compris des textes numérisés.

Volet d'écriture et de représentation

Genre à l'étude – La liste

- Développer des compétences liées au processus d'écriture
- Développer des compétences liées aux traits d'écriture pour créer une variété de textes simples de différents genres

LIENS EN NUMÉRATIE

Comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes

- Créer des pictogrammes collectifs pour déterminer les activités, les aliments, les besoins ou les désirs les plus populaires chez les élèves.

Ressources possibles

Trousse Litt. Ensemble préscolaire

Affiche thématique, p. 26
Les règles de la classe, p. 34
Ma boîte de craies de cire, p. 50
Excuse-moi, p. 56
Quand je suis en colère, p. 76
Les meilleurs amis, p. 88
Je m'entends bien avec les autres, p. 94

Trousse Litt. Les règles, les relations et les responsabilités

Jouer selon les règles
Daniel se souvient, p. 44
On apprend à partager, p. 124

Scholastic

Je prends la bonne décision
Je me soucie des autres
Je t'accepte tel que tu es
Je suis responsable
Je fais le bon choix
Je suis généreux

Je prends la bonne décision
Tourbillon d'actions

Collection Scholastic : Ma santé

Collection Petits curieux
Peux-tu aider?

Collection Étoile montante

Être un bon citoyen
Nous aidons les autres

Collection Ma santé

J'ai une vie saine

J'aime bouger

Autres

Affiche des solutions aux conflits
J'ai bien le droit

Gouvernement du Canada – Trousse éducative

« Mangez bien et soyez actif chaque jour »

<https://www.canada.ca/fr/sante-canada/services/aliments-nutrition/guide-alimentaire-canadien/educateurs-communicateurs/trousse-educative-mangez-bien-soyez-actif/plan-activite-5-enfants-creation-milieus-propices-activite-physique.html>

<https://www.educatout.com/eductv/a-l-attaque-de-michou-le-microbe-.htm>

Des poux plein la tête, par David Shannon

Le pou, par Élise Gravel

Ressources pour intégrer la technologie (outils)

Création d'avatars :

- Google Dessin
- <http://photos-share.com/>
- <http://www.voki.com/>

Organisateurs graphiques et cartes mentales :

- Popplet - <http://popplet.com/>
- Coggle - <https://coggle.it/>
- Padlet - <https://padlet.com/>
- Google Doc
- Google Presentation