

## UNITÉ 1 : À QUELS GROUPES APPARTIENS-TU?

### Sciences humaines

- 2ICC.1 Analyser des liens d'appartenance à divers groupes.
- 2ICC.2 Comparer les caractéristiques culturelles et linguistiques de sa communauté à celles des autres communautés.
- 2PA.1 Appliquer le processus de prise de décision, de résolution de conflits et d'élaboration de règlements
- 2C.2 Démontrer des aptitudes, en tant que citoyen numérique
- 2ER.1 Analyser des facteurs d'influences sur les moyens de satisfaire à ses besoins, à ses désirs, et à ceux des autres

### Arts visuels

- AV4 Reconnaître l'importance des arts visuels dans la vie quotidienne

## **À quels groupes appartiens-tu?**

- Les caractéristiques d'un groupe
- Le bon fonctionnement d'un groupe

### Formation personnelle et sociale

- FPS3 Adopter des comportements qui encouragent des relations saines et harmonieuses
- FPS 4 Démontrer sa compréhension de ses compétences et aptitudes personnelles

### Liens en technologie:

**Apprentissage en ligne:** Utiliser l'apprentissage en ligne pour appuyer et renforcer son apprentissage (p. ex. système de gestion de l'apprentissage).

### Liens en littérature:

- S'exprimer dans diverses situations de communication orale spontanées et préparées en faisant preuve de respect envers son public
- Utiliser correctement en contexte le vocabulaire de base et les structures langagières appris en classe dans des situations familières
- Utiliser une variété de phrases spontanément
- Utiliser des gestes, la mimique, le volume, le ton, etc. pour appuyer son message
- 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

### Liens en Numératie:

Construire et interpréter des graphiques concrets et des pictogrammes pour résoudre des problèmes. (le consensogramme et faire des marques de pointage pour compter)

## TITRE : À QUELS GROUPES APPARTIENS-TU?

**Question essentielle :** À quels groupes appartiens-tu?

**Projet final :** Pot-pourri identitaire (groupe classe)

### **PARCOURS A : LES CARACTÉRISTIQUES D'UN GROUPE**

RAS

#### Sciences humaines

2ICC.1 Analyser des liens d'appartenance à divers groupes

2ICC.2 Comparer les caractéristiques culturelles et linguistiques de sa communauté avec celles d'autres communautés

#### Arts visuels

AV4 Reconnaître l'importance des arts visuels dans la vie quotidienne

AV3 Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art

### **SE QUESTIONNER**

- Qu'est-ce qui fait un groupe?
- Pourquoi appartenons-nous à des groupes?

### **ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION**

L'enseignant apporte une variété d'objets en classe.

- Demander aux élèves de classer les objets dans des groupes selon leurs caractéristiques. Laisser les élèves déterminer les critères de classement. Partager les critères de classement pour découvrir le concept d'appartenance à un groupe. (Qu'est-ce que les objets dans un groupe ont en commun?)
- Explorer ce qui fait le groupe classe et ensuite les autres groupes auxquels appartiennent les élèves (p. ex. groupes d'auteurs dans l'atelier d'écriture, groupe de ceux qui aiment se promener dans la nature, groupes de cyclistes, groupe de ceux qui jouent à un sport, groupe de ceux qui ont un animal domestique, etc.).
- Découvrir les caractéristiques de divers groupes ethniques, y compris les communautés francophones et autochtones.
- Faire des pictogrammes des groupes représentés dans la classe
- Explorer les arts visuels et leurs liens socioculturels. Associer des œuvres d'art aux communautés culturelles (francophones, autochtones ou autres). Analyser les caractéristiques et montrer son appréciation des diverses œuvres d'art.

### **RÉFLÉCHIR ET AGIR**

- Décrire un groupe auquel on appartient en situation de causerie (petits groupes). Dire pourquoi on appartient à ce groupe (champs d'intérêt, sentiments d'appartenance, etc.).
- Entamer une discussion :
  - Qu'est-ce que j'ai appris des autres groupes présentés?
  - Quels sont les avantages d'appartenir à notre groupe classe?

- Trouver un moyen de contribuer au bien-être d'un groupe auquel j'appartiens et le mettre en application.
- Poser des questions pour mieux comprendre et apprécier d'autres groupes d'appartenance.

### **CRÉER ET CÉLÉBRER**

- Créer une représentation concrète d'un groupe auquel l'élève appartient (muraille, livre, affiche, etc.).

### **ÉVALUER**

Participer activement aux activités du groupe classe.

Démontrer une ouverture d'esprit, un respect et un intérêt envers les divers groupes présentés.

## PARCOURS B : LE BON FONCTIONNEMENT D'UN GROUPE

RAS

### Sciences humaines

2PA.1 Appliquer le processus de prise de décisions, de résolution de conflits et d'élaboration de règlements

### FPS

FPS3 Adopter des comportements qui encouragent des relations saines et harmonieuses

FPS4 Démontrer sa compréhension de ses compétences et aptitudes personnelles

### SE QUESTIONNER

- Que savez-vous des règles de la classe?
- Pourquoi ces règles sont-elles importantes?
- Qu'arriverait-il s'il n'y avait pas de règles?

### ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

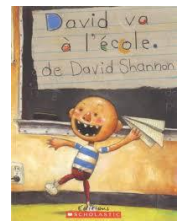
Faire découvrir les attentes par la lecture de textes dans lesquels le personnage principal doit faire de bons choix.

Exemple : Lecture à voix haute [David va à l'école \(vidéo\)](#)

Entamer une discussion :

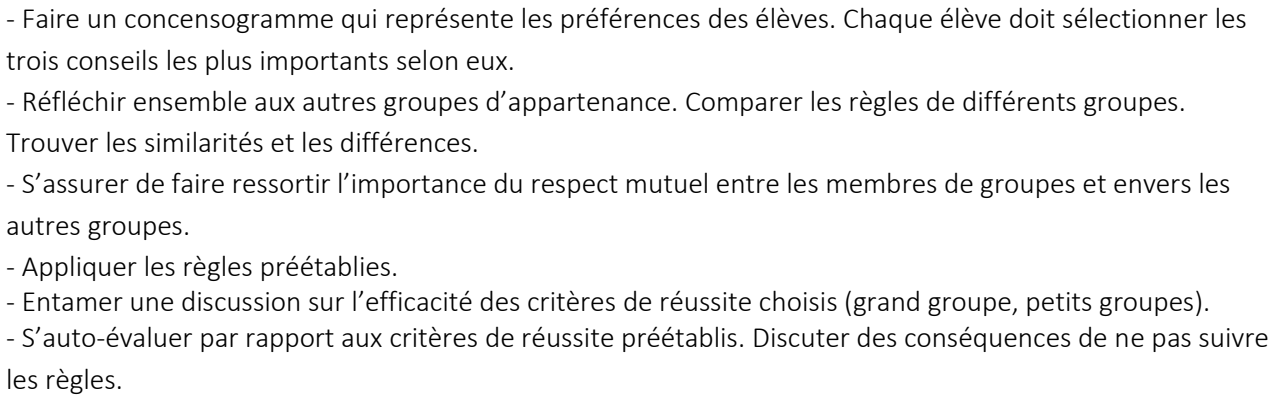
- Qu'est-ce qu'on dirait à David pour que ça fonctionne bien pour lui dans la salle de classe?
- Faire un remue-méninges de conseils pour David.

Le but est d'arriver à pouvoir créer un code de conduite pour la classe...

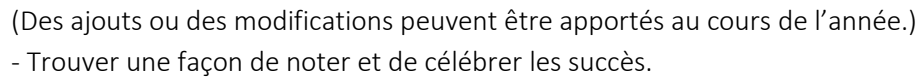


### RÉFLÉCHIR ET AGIR

- Coconstruire la liste de critères de réussite pour le bon fonctionnement du groupe classe.



- Une fois les choix faits, créer un tableau d'ancrage avec les critères sélectionnés.



Participer à une auto-évaluation sur son comportement à l'aide d'une grille qui contient les éléments du code de conduite.

Lors d'un entretien, demander aux élèves de donner des exemples (preuves) de l'emploi du code de conduite.

## PARCOURS C : FAIRE LE BON CHOIX ET SAVOIR COMMENT RÉGLER LES CONFLITS

### RAS

#### Sciences humaines

2PA.1 Appliquer le processus de prise de décisions, de résolution de conflits et d'élaboration de règlements

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

2ER.1 Analyser des facteurs d'influence sur les moyens de satisfaire ses besoins, ses désirs et ceux des autres

#### FPS

FPS2 Démontrer sa compréhension de pratiques sécuritaires et responsables

FPS3 Adopter des comportements qui encouragent des relations saines et harmonieuses

FPS4 Démontrer sa compréhension de ses compétences et aptitudes personnelles

### SE QUESTIONNER

Qu'est-ce qu'un conflit?

Pourquoi les conflits arrivent-ils à l'intérieur de groupes?

Que veut dire « faire un bon choix »?

Comment arriver à faire un bon choix?

### ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

À l'aide d'une lecture à voix haute (**La merveilleuse machine à se faire des amis**) ou de scénarios, présenter des situations liées à un conflit et à la sécurité personnelle dans lesquelles les personnages ont fait de bons et de mauvais choix.



Identifier la source de conflit ou de danger.

Discuter des sentiments et de la réaction des personnages.

Discuter des décisions prises par les personnages et les influences sur leurs choix (y compris les choix en matière d'utilisation d'appareils numériques).

Est-ce que ce sont de bons choix?

Quels autres choix seraient possibles?

Comment peut-on changer le résultat?

Inviter les élèves à examiner des situations de conflit dans des groupes pour discuter des possibilités de résolution.

### RÉFLÉCHIR ET AGIR

Jeux de rôle : En petits groupes, créer des scénarios de résolution de conflits ou de danger à l'intérieur d'un groupe ou entre des groupes. Démontrer les sentiments qui correspondent aux scénarios. Au cours d'une discussion, on pèse les pour et les contre de certaines solutions proposées.

Exemples de scénarios :

- Certains membres du groupe d'amis veulent jouer à un sport donné et les autres veulent jouer à un autre sport.
- Un membre d'un groupe essaie d'intimider les autres.
- Quelques membres du groupe veulent faire une activité dangereuse.

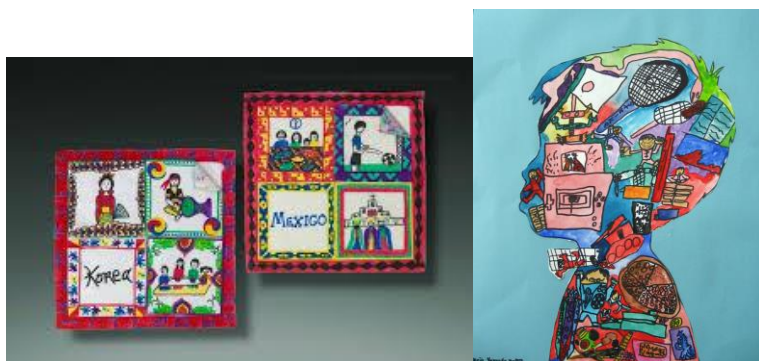
Chaque groupe présente son scénario.

Les autres groupes réfléchissent aux émotions ressenties et aux solutions proposées et en suggèrent d'autres.

Employer les stratégies de résolution de conflits dans diverses situations au cours de l'année.

### CRÉER ET CÉLÉBRER

**Pot-pourri identitaire** – Créer une œuvre d'art collective qui démontre l'ensemble des groupes auxquels appartiennent les élèves de la classe.



Les élèves développent des représentations de chaque groupe auquel ils appartiennent (p. ex. dessin sur un morceau d'un casse-tête, apport de photos, d'objets concrets, d'artefacts) au fur et à mesure pendant l'unité. La création finale (courtepointe, sculpture, collage, livre, exposition, etc.) devrait représenter la communauté de la classe dans toute sa diversité et sa complexité. Le but du projet est d'apprendre à respecter l'unicité des personnes tout en faisant valoir les valeurs communes à l'intérieur du groupe classe.

Laisser de l'espace pour permettre à chaque élève de faire une contribution personnelle.

## ÉVALUER

- Évaluer les solutions proposées par les élèves lors de la présentation de scénarios de conflit.
- Discuter avec l'élève de sa contribution au projet collaboratif pour évaluer ses connaissances au sujet des règlements sur la résolution de conflits qui existent à l'intérieur des groupes auxquels il appartient.

### LIENS EN LITTÉRATIE

#### Volet de communication orale

- S'exprimer dans diverses situations de communication orale spontanées et préparées en faisant preuve de respect envers son public.
- Utiliser une variété de phrases spontanément.
- Utiliser des gestes, des mimiques, le volume, le ton, etc. pour appuyer son message.

#### 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.

### LIENS EN NUMÉRATIE

**SP2 Construire et interpréter des graphiques concrets et des pictogrammes pour résoudre des problèmes (consensogramme et marques de pointage pour compter)**

#### Les ressources possibles

##### Litt. 1 Le monde et moi

Je fais partie

La fête du patrimoine

La musique dans un nouveau pays

Une sucrerie printanière

##### Litt. 1 Les règles, les relations et les responsabilités

La classe de 2<sup>e</sup> sait se comporter

Les règles de la communauté

Bienvenue au parc de la petite pêche

##### Scholastic

Comment être gentil?

Veux-tu être mon ami?

La merveilleuse machine à se faire des amis