## 2e année – Unité 2

Titre: Quels sont des changements importants dans la vie?

**Question essentielle :** Changer ou ne pas changer?

**Projet final**: <u>Un musée</u>– Inviter les élèves à partager les apprentissages au sujet du changement lié au cycle de vie des êtres vivants ou au mode de vie au fil du temps.

## Parcours A : Le cycle de vie

#### **RAS**

## **Arts visuels**

AV1 Produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions

#### **Sciences**

2.1.1 Comparer les caractéristiques des petits et des adultes de différentes espèces d'animaux (y compris les humains)

#### **SE QUESTIONNER**

Demander aux élèves d'apporter leur photo de bébé.

Jouer à un jeu pour deviner quelle photo appartient à quel élève.

Inviter les élèves à se questionner sur les changements physiques qu'ils ont subis depuis leur naissance.

- De quelle façon mon corps a-t-il changé depuis ma naissance?
- De quelles autres façons ai-je changé depuis ma naissance?

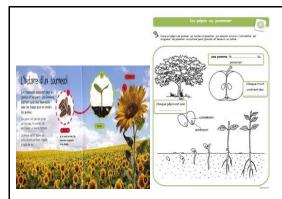
Entamer une discussion portant sur le changement physique subi par les êtres humains au fil du temps.

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

Faire la lecture partagée d'un livre qui représente un animal qui change de la naissance à l'âge adulte ou d'une plante. (Collection **Cycle de vie**)

En pratique guidée, explorer le cycle de vie des animaux et des plantes. Faire des croquis ou prendre des photos des changements observés afin de pouvoir en discuter dans \*un cercle de connaissances.

- Le cycle de vie du papillon
- Le cycle de vie de la grenouille



- Les changements d'un arbre d'une saison à l'autre
- Les changements qui surviennent à différents moments durant la croissance d'une plante (de la semence à la plante mature)

## RÉFLÉCHIR ET AGIR

Entamer une discussion:

- Pourquoi les êtres vivants doivent-ils grandir et changer?
- De quelles façons puis-je contribuer au bon développement des humains, des animaux et des plantes?
- Mettre une plante en terre, en prendre soin et observer sa croissance.
- En situation d'écriture partagée, faire un plan pour prendre soin d'un petit frère, d'une petite sœur ou d'un nouvel animal domestique afin de favoriser sa croissance.

## CRÉER ET CÉLÉBRER

Inviter les élèves à choisir un animal ou une plante et à en faire une représentation visuelle en deux ou trois dimensions qui démontre le changement dans son cycle de vie.

## Exemples:

- mobile, dessin, maquette, sculpture, etc.

Présenter sa création artistique

- Carrousel
- Partage numérique blogue pour parents
- Présentation orale
- Journal de bord

#### ÉVALUER

L'élève peut expliquer le changement dans le cycle de vie d'un animal ou d'une plante.

## Parcours B : Notre mode de vie (au fil du temps)

#### **RAS**

#### Sciences humaines

2LT.2 Porter un jugement sur les traditions, les célébrations et les modes de vie d'aujourd'hui et des générations antérieures.

### **SE QUESTIONNER**

Inviter les élèves à se poser des questions sur le mode de vie des gens au fil du temps (discussion, forme de jeu ou à l'aide d'objets, d'images ou de vidéos).

#### Exemples:

La lecture à voix haute de la collection **Les petits curieux** « Tout change » pour stimuler la conversation. Comparer : l'école/la salle de classe, les jeux/les jouets, etc.

- En quoi la salle de classe d'autrefois était-elle semblable/différente par rapport à la nôtre?
- En quoi les jeux d'autrefois étaient-ils semblables/différents par rapport à ceux d'aujourd'hui? D'autres questions possibles :
  - Quel moyen de transport nos grands-parents utilisaient-ils pour se rendre à l'école?
  - Comment nos grands-parents communiquaient-ils avec leurs amis?
  - Qu'est-ce que les enfants faisaient pour s'amuser autrefois, avant les jeux électroniques?
  - Quelles sont les traditions de ma famille?

Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres changements dans le mode de vie des gens depuis le temps de leurs grands-parents.

#### ENQUÊTER ET TRAITER L'INFORMATION

Connaissances de base à développer : tradition, concepts du passé et du présent...

### Exemples d'activités

- Apporter des jeux traditionnels à explorer et les comparer avec les jeux d'aujourd'hui.
- Mener une entrevue avec des personnes âgées au sujet de leur enfance.
- Apporter de vieilles photos pour entamer une discussion au sujet des changements dans le mode de vie.
- Explorer d'anciennes technologies pour les comparer (baladeur, magnétophone, téléphone) avec les technologies d'aujourd'hui.
- Trier des photos « D'hier à aujourd'hui » selon un objet d'aujourd'hui ou du passé.
- Inviter des grands-parents à l'école pour parler de leur enfance.
- Créer un diagramme de Venn pour comparer et expliquer les différences entre son enfance et celle des générations antérieures.

#### RÉFLÉCHIR ET AGIR

À partir de leurs découvertes tout au long du parcours, les élèves doivent choisir un aspect du mode de vie des gens et porter un jugement sur les changements qui ont eu lieu du passé au présent.

Exemple : J'aimerais vivre dans le temps de ma grand-mère parce que....

- Causerie
- Pense, paire, partage

- Tourne et parle
- Carrousel
- Partage numérique blogue pour parents
- Présentation orale
- Journal de bord

Pendant un certain temps, simuler la vie d'autrefois en jouant à des jeux traditionnels pour mieux comprendre et apprécier le mode de vie des enfants de dans le passé.

## CRÉER ET CÉLÉBRER

Choisir un moyen de représenter les changements de mode de vie au fil du temps Exemples :

- Une représentation de l'histoire de sa famille (grands-parents, parents, soi-même)
- Une représentation visuelle de l'enfance d'une personne âgée (sujets possibles : l'école, les divertissements, la technologie, etc.)
- Une représentation visuelle qui compare la vie d'autrefois avec celle d'aujourd'hui (sujets possibles : salle de classe, maison, jeux, etc.)
- Une représentation visuelle du cycle de vie d'un être vivant
  - Un capsule témoin
  - Une présentation numérique
  - Une maquette
  - Un jeu de rôle
  - Un album photos

Transformer la classe en musée et inviter les élèves à découvrir les artefacts des autres élèves de la classe.

#### ÉVALUER

Évaluer la représentation visuelle du changement de mode de vie au fil du temps

Utiliser un diagramme de Venn pour comparer un aspect du mode de vie d'autrefois avec le même aspect du mode de vie d'aujourd'hui. Pendant un entretien, demander à l'élève de porter un jugement (appréciation) sur les changements identifiés.

Évaluer la participation et la contribution des élèves au projet final (l'expo au musée).

#### LIENS EN LITTÉRATIE

#### Volet de communication orale

- S'exprimer dans diverses situations de communication orale spontanées ou préparées en faisant preuve de respect envers son public
- Faire des présentations orales de courte durée

#### 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 (préparatoire) à l'étude - Les consignes

- 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

#### Les maths

2F2 Mesurer la croissance des tournesols (utiliser les cubes emboîtables pour mesurer) 2SP2 Créer un graphique de ses résultats en fonction de ses expériences scientifiques

#### Ressources

## Collection Les petits curieux

Tout change

## Collection Cycle de vie (six titres)

#### Ressources humaines

Parcs Canada

## Musées et sites historiques

La banque des fermiers

Le musée acadien de Miscouche

**Orwell Corner** 

## Ressources pour intégrer la technologie (outils)

Création d'un blogue ou interaction en ligne

- Google Sites
- Weebly www.weebly.com
- Padlet https://padlet.com/

Organisateurs graphiques et cartes mentales

- Popplet http://popplet.com/
- Coggle https://coggle.it/
- Google Doc

#### Présentation numérique

- Google Presentation
- Google Doc
- Prezi www.prezi.com

# Annexe - D'hier à aujourd'hui



































