

LES AVENTURES DE MARGOT ET SIMON

MATIS
VI

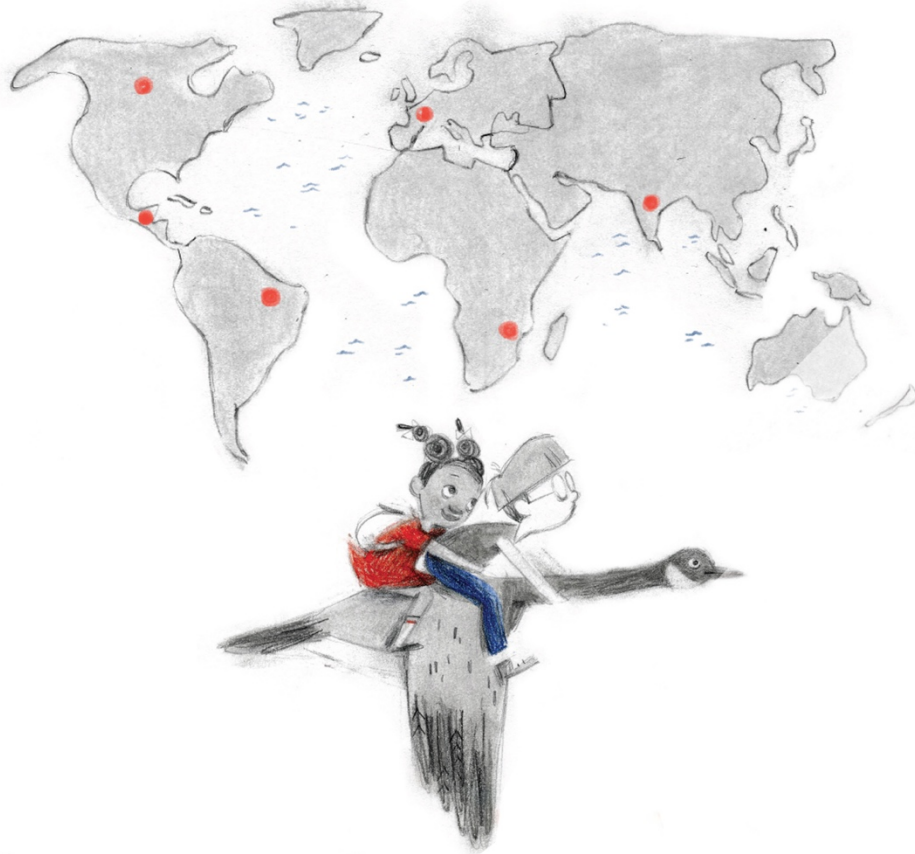
CYCLE PRIMAIRE : 2^e

Les projets d'apprentissage sont en lien avec les aventures de Margot et Simon. Écouter ou lire le livre virtuel et audio, 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.

DURÉE APPROXIMATIVE

52 X 40 minutes





Version intégrale Les aventures de Margot et Simon

Documents d'accompagnement

Exploration du thème/sujet

- ▶ [WAWAINTRO_VF1_PPT](#)
- ▶ [WAWAFRA_VF1_fiche](#)
- ▶ [WAWAMULTI_VF1_PPT](#)
- ▶ [WAWASCI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWASCI-ETSOC_VF1_fiche](#)
- ▶ [WAWAAVI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWAMULTI_VF1_photos](#)

Expérimentation des explorations

- ▶ [WAWAMULTI1_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI1_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAFRA_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI2_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAETSOC_VF2_annexe](#)
- ▶ [WAWAMULTI3_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI3_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWASNC-FRA_VF2_fiche](#)

Plan MATIS à partir des expérimentations

- ▶ [WAWAMULTI_VF3_PPT](#)

Production, présentation et rétroaction à partir du Plan MATIS

- ▶ [WAWAMULTI_VF4_PPT](#)

ATTENTES ET CONTENUS D'APPRENTISSAGE

Consultez les curriculums:



- Art dramatique
- Arts visuels
- Danse
- Musique
- Sciences
- Technologie



Table des matières

1. Description

2. Liste des attentes et contenus

- [Exploration du thème/sujet](#)
- [Expérimentation des explorations](#)
- [Plan matis à partir des expérimentations](#)
- [Production et présentation à partir du plan MATIS](#)

3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

- [Musique](#)
- [Art dramatique](#)
- [Art visuels](#)
- [Danse](#)

4. Déroulement : Exploration du thème/sujet

- [Exploration du thème/sujet](#)
- [Expérimentation des explorations](#)
- [Plan STIAM à partir des expérimentations](#)
- [Production et présentation à partir du plan STIAM](#)

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Conceptualisation

Charline Boulerice
Colette Dromaguet
Louise Dromaguet
Paulette Gallerneault
Stéphanie Matko

Rédaction

Colette Dromaguet
Charline Boulerice
Paulette Gallerneault

Validation et révision technique

Charline Boulerice
Louise Dromaguet
Paulette Gallerneault
Stéphanie Matko

Mise en page

Colette Dromaguet

Crédits photographiques

Colette Dromaguet

Illustrations

Amélie Dubois

Webmestre/graphiste

Anne Lizotte

1. Description

VI (INTÉGRALE)

Les projets d'apprentissage sont en lien avec les aventures de Margot et Simon. Écouter ou lire le livre virtuel et audio, *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 et le processus de création
3. La devinette en mouvements
4. Stop motion : L'animal inventé

L'élève travaille dans la vision STIAM, soit l'établissement de liens entre les domaines d'éducation artistique, du français, des mathématiques, des sciences et de la technologie. D'activités d'exploration en expérimentations, et mini-productions en art dramatique, arts visuels, danse, musique et en français, l'élève approfondit les notions apprises en études sociales et en sciences. L'élève est exposé à quatre planifications de projets, dont une production finale dans la vision STIAM qui résume tous les projets d'apprentissage, *Les aventures de Margot et Simon*.

VF1 : EXPLORATION DU THÈME/SUJET

Le livre, *La chasse aux bonbons*, est la toile de fond pour voyager à travers les continents et rencontrer des animaux. L'élève démontre sa compréhension du récit et communique oralement avec ses camarades, dans *Échanges sur l'histoire. Découvertes du voyage* amène l'élève à explorer, en études sociales, les pays et continents, les traditions sociales, artistiques et culinaires des divers peuples. On y présente les fêtes et leurs musiques, danses et divers arts visuels. Les animaux, leurs caractéristiques et leur habitat sont abordés en sciences et technologie. Diverses fiches permettent l'acquisition des notions par des jeux d'association et diverses activités.

Matières à l'étude : arts visuels, danse, musique, études sociales, français, sciences et technologie.

VF2 : EXPÉRIMENTATION DES EXPLORATIONS

Cette étape est divisée en trois projets présentant chacun un processus de création: Le récit vivant, Les maths en folie et la devinette en mouvements.

Projet 1 : *Le récit vivant* : Les animaux servent de prétexte aux activités du processus de création artistique et à l'étude du récit, forme de texte à l'étude en 2e année. On y explore la danse, l'art dramatique, la musique, le français et les sciences.

Projet 2 : *Les maths en folie* : Les animaux servent toujours de prétexte aux activités des processus mathématiques et du processus de création artistique en arts visuels et en musique.

Projet 3 : *La devinette en mouvements* : Les animaux sont toujours à l'honneur dans les activités du processus de création artistique en arts visuels, art dramatique et danse et à l'étude de la devinette, forme de texte à l'étude en français de la 2e année.

VF3 : PLAN MATIS À PARTIR DES EXPÉRIMENTATIONS

Des activités de planifications sont proposées aux élèves en fonction de ce qu'ils ont vécu précédemment dans les aventures de Margot et Simon. *Le processus d'enquête – Animaux en danger* : Le processus d'enquête est le centre des activités. Margot et Simon découvrent trois animaux menacés dans leur habitat.

Les matières suivantes sont abordées : arts visuels, français, mathématiques et sciences et technologie (et ingénierie).

VF4 : PRODUCTION / PRÉSENTATION / RÉTROACTION À PARTIR DU PLAN STIAM-Littératie

Les élèves produisent une œuvre dans l'esprit multidisciplinaire de STIAM : artiste, mathématicien, scientifique et ingénieur. Ce projet d'apprentissage présente le 4^e processus de création qui intègre les apprentissages antérieurs consolidant les notions abordées dans les étapes précédentes. Le modèle développé de cette production STIAM-Littératie illustre les matières suivantes : arts visuels, art dramatique, français, mathématiques, sciences et technologie (et ingénierie).

2. Liste des attentes et contenus

Exploration du thème/sujet

À la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :

Multidisciplinaire – Découvertes du voyage

ÉTUDES SOCIALES

Domaine : Patrimoine et identité : Les traditions familiales et communautaires

Attentes :

- utiliser le processus d'enquête pour explorer des traditions dans sa famille et sa communauté, aujourd'hui et autrefois. (ACCENT SUR : Continuité et changement)
- décrire les traditions de divers groupes ethnoculturels, la façon de les célébrer à différentes époques et les raisons de cette évolution. (ACCENT SUR : Perspective; Cause et conséquence)
- décrire divers groupes ethnoculturels de sa communauté et leurs façons de transmettre leurs traditions et leur patrimoine. (ACCENT SUR : Interrelations; Importance)

Contenus d'apprentissage :

- formuler des questions qui orienteront son enquête sur des traditions dans sa famille et dans sa communauté, aujourd'hui et autrefois.
- comparer les traditions de sa famille avec celles de ses camarades.
- décrire comment les différents groupes ethnoculturels de sa communauté contribuent à la diversité du Canada.
- repérer les pays importants pour soi ou sa famille sur un globe terrestre ou sur une carte imprimée, numérique ou interactive.
- décrire des fêtes importantes célébrées dans sa famille, chez ses camarades et dans sa communauté, ainsi que dans d'autres communautés au Canada.
- identifier des façons de transmettre des traditions dans le cadre de diverses fêtes et activités familiales ou communautaires.

Domaine : Communauté et environnement : Les communautés du monde

Attentes :

- décrire les principales caractéristiques physiques de diverses régions et communautés du monde ainsi que les principaux éléments du mode de vie de leurs habitants. (ACCENT SUR : Importance)

Contenus d'apprentissage :

- reconnaître qu'il y a des pays, des continents, des étendues d'eau, qu'ils ont tous des caractéristiques physiques et que leur représentation géographique peut se faire sur différents supports.
- repérer les continents, les principales étendues d'eau, l'équateur, les pôles et les hémisphères sur un globe terrestre, une carte imprimée, numérique ou interactive.
- utiliser les points cardinaux sur une carte (c.-à-d., N, S, E, O) pour situer les communautés, les pays et les continents.

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Domaine : Arts visuels

Attentes :

- communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
- décrire les principales caractéristiques physiques de diverses régions et communautés du monde ainsi que les principaux éléments du mode de vie de leurs habitants. (ACCENT SUR : Importance)

Contenus d'apprentissage :

- analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels
- relever les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels.
- reconnaître diverses formes de représentation en arts visuels.
- relever dans les œuvres étudiées des indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie.

Domaine : Danse

Attentes :

- reconnaître la dimension sociale et culturelle de la danse ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions de danse d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

Contenus d'apprentissage :

Connaissance et compréhension

- décrire des mouvements, des trajectoires et des interrelations observés dans des productions de danse et dans des scènes qui font partie de son quotidien.
- relever dans les œuvres étudiées des indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie.

Domaine : Musique

Attentes :

- reconnaître la dimension sociale et culturelle de la musique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres musicales d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

Contenus d'apprentissage :

Connaissance et compréhension

- décrire la hauteur, la durée et l'intensité dans des œuvres musicales provenant de différentes époques et cultures.
- reconnaître le timbre de différents instruments de la famille des cordes.
- relever dans les œuvres étudiées des indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Domaine : Systèmes vivants - les animaux : croissance et changements

Attentes et contenus d'apprentissage :

- démontrer sa compréhension du fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes, qu'ils grandissent et qu'ils changent. (Idées maîtresses A et B)
- explorer les similarités et les différences des caractéristiques d'une variété d'animaux. (Idées maîtresses A, B et C)

Contenus d'apprentissage :

- décrire les principales caractéristiques physiques de différents types d'animaux.
- décrire une adaptation, comme un changement physique ou comportemental, qui permet à un animal de survivre dans son environnement.
- décrire l'importance de certains animaux dans la vie quotidienne et expliquer pourquoi les humains doivent protéger les animaux et leurs habitats.
- comparer les caractéristiques physiques et comportementales d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées.
- explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement.

FRANÇAIS

Domaine : Communication orale

Attentes :

- comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif.
- produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication.

Contenus d'apprentissage :

- appliquer des stratégies d'attention et d'écoute (p. ex., cesser toute activité en cours, regarder son interlocuteur, lui accorder toute son attention) dans diverses situations (p. ex., période de discussion, lecture aux élèves, jeu, présentation, sortie scolaire).
- relever le sujet d'une communication et les principaux éléments qui la caractérisent (p. ex., dans un récit, les personnages et leurs actions, les termes de lieux et de temps, ce qui se passe au début, au milieu, à la fin).
- relater, dans ses propres mots et selon un ordre logique, le contenu d'un bref message d'ordre incitatif, narratif ou descriptif (p. ex., consigne, message à l'interphone, récit en trois temps, énumération des parties d'un tout).
- exprimer, en temps opportun, ses réactions à un message ou y donner suite de façon appropriée (p. ex., évoquer un souvenir se rattachant au message, exécuter une consigne, répondre à une question, crier d'enthousiasme).
- recourir à divers moyens pour clarifier sa compréhension d'un message (p. ex., le reformuler, se référer au modèle que vient d'illustrer l'enseignante ou l'enseignant au tableau, demander des précisions ou des explications supplémentaires).
- communiquer ses besoins, ses émotions, ses opinions et ses idées.
- produire divers actes langagiers.

Domaine : Lecture

Attentes :

- lire divers textes imprimés ou électroniques en mettant sa connaissance du système de l'écrit et de stratégies de lecture au service de la construction de sens.
- expliquer les textes lus en faisant des rapprochements avec d'autres textes et ses expériences personnelles.

Contenus d'apprentissage :

- lire les textes à étudier à haute voix, avec rythme, précision et fluidité dans diverses situations de lecture.
- s'appuyer sur sa capacité de reconnaître globalement des mots usuels et fréquents en contexte pour construire le sens général d'un texte.
- relever l'idée importante dans un texte et les mots clés reliés à cette idée.
- démontrer sa compréhension des textes à l'étude en répondant, oralement ou par écrit, à des questions faisant appel à divers niveaux d'habiletés de la pensée.

Expérimentation des explorations

À la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :

Le récit vivant

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Domaine : Art dramatique

Attentes et contenus d'apprentissage :

- réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
Production et expression
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses productions dramatiques.
 - donner une forme de représentation (p. ex., mime) à des extraits de textes provenant de différentes époques ou cultures.
 - interpréter un personnage – personne, animal ou chose – en lui attribuant une expression, des gestes, des paroles.
- communiquer son analyse et son appréciation de diverses productions dramatiques en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
 - exprimer de différentes façons (p. ex., oralement, avec une danse) son appréciation de productions dramatiques (les siennes, celles de ses pairs ou celles d'artistes) en tant que participante ou participant et spectatrice ou spectateur.
- reconnaître la dimension sociale et culturelle de l'art dramatique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions d'art dramatique d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
 - relever des exemples d'éléments clés (personnage, lieu, temps, espace, situation dramatique) et de principes esthétiques (contraste, rythme) dans des productions dramatiques (celles de ses pairs).

Domaine : Danse

Attentes et contenus d'apprentissage :

- produire diverses compositions de danse en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
Production et expression
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses compositions de danse.
 - élaborer des phrases de danse créative inspirées des animaux de l'histoire.
 - improviser une courte danse créative pour accompagner une comptine, une chanson, un poème, une succession de bruits ou une œuvre musicale.
 - exécuter des actions de base locomotrices et non locomotrices pour imiter un animal (p. ex., tortue qui traverse la route).

- communiquer son analyse et son appréciation de diverses productions de danse en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
Analyse et appréciation
 - recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses productions de danse.
 - exprimer de différentes façons (p. ex., oralement, avec une saynète) son appréciation de compositions de danse créative de diverses cultures – les siennes, celles de ses pairs et celles de troupes de danse.

- reconnaître la dimension sociale et culturelle de la danse ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions de danse d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
Connaissance et compréhension
 - décrire des mouvements, des trajectoires et des interrelations observés dans des productions de danse et dans des scènes qui font partie de son quotidien.

Domaine : **Musique**

Attentes et contenus d'apprentissage :

- produire, en chantant et en jouant, des œuvres musicales en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
Production et expression
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres musicales.
 - composer des formules mélodiques – trois ou quatre sons – pour accompagner une chanson ou une danse, et rythmiques simples en utilisant des notations personnelles pour exprimer la hauteur [aigu, moyen, grave, même hauteur], la durée [court, moyen, long] et l'intensité [doux, moyen, fort] des différents sons.
 - interpréter des formules rythmiques simples en marquant la pulsation (battements) avec son corps, un objet ou un instrument à percussion ou à cordes et en suivant des techniques d'interprétation (p. ex., sons frappés, frottés, pincés).

- communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres musicales en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
Analyse et appréciation
 - recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres musicales.
 - exprimer de différentes façons (p. ex., oralement,) son appréciation de compositions musicales (les siennes ou celles de ses pairs).

- reconnaître la dimension sociale et culturelle de la musique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres musicales d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
Connaissance et compréhension
 - reconnaître le timbre de différents instruments de la famille des cordes (p. ex., violon, guitare, piano).

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Domaine : Systèmes vivants - les animaux : croissance et changements

Attentes :

- démontrer sa compréhension du fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes, qu'ils grandissent et qu'ils changent. (Idées maîtresses A et B)
- explorer les similarités et les différences des caractéristiques d'une variété d'animaux. (Idées maîtresses A, B et C)

Contenus d'apprentissage :

- décrire les principales caractéristiques physiques de différents types d'animaux (p. ex., insectes, mammifères, reptiles).
- décrire une adaptation, comme un changement physique ou comportemental, qui permet à un animal de survivre dans son environnement (p. ex, des oiseaux migrent vers des régions plus chaudes durant l'hiver).
- décrire l'importance de certains animaux dans la vie quotidienne (p. ex., les poules pondent des œufs; les chiens servent de compagnons ou de guides) et expliquer pourquoi les humains doivent protéger les animaux et leurs habitats.
- comparer les caractéristiques physiques et comportementales d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées (p. ex., livres, vidéos, Internet).
- examiner les cycles de vie d'une variété d'animaux (p. ex., grenouille, papillon) en utilisant une variété de ressources.
- comparer les changements en apparence et au niveau du développement chez les animaux (p. ex., grenouille, papillon) de même que leurs activités, tout au long de leur cycle de vie.
- explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement (p. ex., migration de la bernache du Canada).

FRANÇAIS

Domaine : Communication orale

Attentes :

- comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif.
- produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication.

Contenus d'apprentissage :

- appliquer des stratégies d'attention et d'écoute (p. ex., cesser toute activité en cours, regarder son interlocuteur, lui accorder toute son attention) dans diverses situations (p. ex., période de discussion, lecture aux élèves, jeu, présentation, sortie scolaire).
- relever le sujet d'une communication et les principaux éléments qui la caractérisent (p. ex., dans un récit, les personnages et leurs actions, les termes de lieux et de temps, ce qui se passe au début, au milieu, à la fin).
- relater, dans ses propres mots et selon un ordre logique, le contenu d'un bref message d'ordre incitatif, narratif ou descriptif (p. ex., récit en trois temps).
- exprimer, en temps opportun, ses réactions à un message ou y donner suite de façon appropriée (p. ex., évoquer un souvenir se rattachant au message, exécuter une consigne, répondre à une question).
- recourir à divers moyens pour clarifier sa compréhension d'un message (p. ex., se référer au modèle que vient d'illustrer l'enseignante ou l'enseignant au tableau, demander des précisions ou des explications supplémentaires).
- communiquer ses besoins, ses émotions, ses opinions et ses idées.
- produire divers actes langagiers.

Domaine : Lecture

Attentes :

- lire divers textes imprimés ou électroniques en mettant sa connaissance du système de l'écrit et de stratégies de lecture au service de la construction de sens.
- expliquer les textes lus en faisant des rapprochements avec d'autres textes et ses expériences personnelles.

Contenus d'apprentissage

- lire les textes à étudier à haute voix, avec rythme, précision et fluidité dans diverses situations de lecture.
- s'appuyer sur sa capacité de reconnaître globalement des mots usuels et fréquents en contexte pour construire le sens général d'un texte.
- relever l'idée importante dans un texte et les mots clés reliés à cette idée.
- démontrer sa compréhension des textes à l'étude en répondant, oralement ou par écrit, à des questions faisant appel à divers niveaux d'habiletés de la pensée.

Domaine : **Écriture**

Attentes :

- planifier ses projets d'écriture en utilisant des stratégies et des outils de préécriture.
- produire à la main et à l'ordinateur des textes simples, courts et variés présentant les caractéristiques dominantes des formes de discours et des genres de textes à l'étude.

Contenus d'apprentissage

- déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture.
- utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, organiser ses idées).
- déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture (p. ex., partagée, guidée).
- utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, organiser ses idées).
- rédiger, seul ou en groupe, une ébauche structurée de façon séquentielle et logique en mettant en évidence les caractéristiques du genre de texte.

À la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :

Les maths en folie

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Domaine : Arts visuels

Attentes et contenus d'apprentissage :

Production et expression

- Produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
- recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
- créer des œuvres en deux ou trois dimensions, inspirées des activités de sa communauté (p. ex., sport joué sur un terrain de jeu, défilé, participation à la Journée de la Terre, visite d'une cabane à sucre).
- élaborer des œuvres qui communiquent un message à un public ciblé (p. ex., interdit de se baigner, attention au chien, plancher mouillé) en choisissant des éléments clés, un principe esthétique et la technique d'une forme de représentation (p. ex., dessin avec crayons-feutres, collage de photos).

Analyse et appréciation

- Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
- recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
- analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels (p. ex., Le cubisme et l'abstraction)
- Reconnaître la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
- relever les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels (p. ex., ligne, forme et couleur dans des œuvres de Piet Mondrian, Giacomo Balla, Victor Vasarely, formes dans les sculptures de Michel-Ange, contraste et répétition dans des œuvres de Sonia Delaunay et d'Andy Warhol).
- reconnaître diverses formes de représentation en arts visuels (p. ex., dessin, peinture, modelage, sculpture).

Domaine : **Musique**

Production et expression

- Produire, en chantant et en jouant, des œuvres musicales en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
- recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres musicales.
- interpréter, en appliquant les techniques vocales, une variété de chansons simples à l'unisson (p. ex., chanson traditionnelle, chanson mimée, chanson pour dialoguer) provenant de différentes époques et cultures.

Connaissance et compréhension

- Reconnaître la dimension sociale et culturelle de la musique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres musicales d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
- décrire la hauteur, la durée et l'intensité dans des œuvres musicales provenant de différentes époques et cultures.
- reconnaître le timbre de différents instruments de la famille des cordes (p. ex., violon, guitare, piano).

MATHÉMATIQUES

Domaine : **Apprentissage socioémotionnel en mathématiques et processus mathématiques**

Attentes et contenus d'apprentissage :

Habilités socioémotionnelles en mathématiques et processus mathématiques

- Mettre en application, au mieux de ses capacités, diverses habiletés socioémotionnelles pour appuyer son utilisation des processus mathématiques et son apprentissage lié aux attentes et aux contenus d'apprentissage des cinq autres domaines d'étude du programme-cadre de mathématiques.

Domaine : **Nombres**

Attentes et contenus d'apprentissage :

Sens du nombre

- Démontrer sa compréhension des nombres et établir des liens avec leur utilisation dans la vie quotidienne.
- Estimer le nombre d'objets dans des ensembles comprenant jusqu'à 200 objets et vérifier son estimation en utilisant des stratégies de dénombrement.

Domaine : Données

Attentes et contenus d'apprentissage :

Littératie statistique

- Traiter, analyser et utiliser des données pour formuler des arguments persuasifs et prendre des décisions éclairées dans divers contextes de la vie quotidienne.
- Trier et classer des ensembles de données portant sur des personnes ou des objets en fonction de deux attributs, en utilisant des tableaux et des logigrammes, y compris des diagrammes de Venn et de Carroll. Les données peuvent être triées et classées de plusieurs façons. Un même ensemble de données peut être trié et classé dans un tableau de dénombrement à double entrée, un diagramme de Venn et un diagramme de Carroll. Divers outils peuvent servir à trier et à classer différents types de données.

Domaine : Sens de l'espace

Attentes et contenus d'apprentissage :

Raisonnement géométrique et spatial

- Décrire et représenter la forme, la position et le déplacement en se servant de propriétés géométriques et de relations spatiales pour s'orienter dans le monde qui l'entoure.
- Classer et identifier des figures planes en comparant le nombre de côtés, la longueur des côtés, les angles et le nombre d'axes de symétrie.
- Décrire la position relative d'objets divers et les déplacements nécessaires pour passer d'un objet à l'autre
- Un espace tridimensionnel peut être représenté à l'aide d'une carte bidimensionnelle illustrant la position des objets les uns par rapport aux autres. Une carte fournit une vue aérienne d'un espace.
- Des termes comme *au-dessus*, *en dessous*, *à gauche*, *à droite*, *derrière* et *devant* peuvent indiquer la position d'un objet par rapport à un autre. Les nombres servent souvent à décrire la distance entre deux objets.

FRANÇAIS

Domaine : Communication orale

Attentes et contenus d'apprentissage :

- Comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif.
- Appliquer des stratégies d'attention et d'écoute (p. ex., cesser toute activité en cours, regarder son interlocuteur, lui accorder toute son attention) dans diverses situations (p. ex., période de discussion, lecture aux élèves, jeu, présentation, sortie scolaire).
- Relever le sujet d'une communication et les principaux éléments qui la caractérisent (p. ex., dans un récit, les personnages et leurs actions, les termes de lieux et de temps, ce qui se passe au début, au milieu, à la fin).
- Relater, dans ses propres mots et selon un ordre logique, le contenu d'un bref message d'ordre incitatif, narratif ou descriptif (p. ex., consigne, message à l'interphone, récit en trois temps, énumération des parties d'un tout).
- Exprimer, en temps opportun, ses réactions à un message ou y donner suite de façon appropriée (p. ex., évoquer un souvenir se rattachant au message, exécuter une consigne, répondre à une question, crier d'enthousiasme).
- Recourir à divers moyens pour clarifier sa compréhension d'un message (p. ex., le reformuler, se référer au modèle que vient d'illustrer l'enseignante ou l'enseignant au tableau, demander des précisions ou des explications supplémentaires).

- Produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication.
- Communiquer ses besoins, ses émotions, ses opinions et ses idées.
- Produire divers actes langagiers (p. ex., exprimer un souhait, converser, répondre à une question, décrire un objet ou un être familier, raconter un souvenir, dire une devinette, commenter une décision, émettre une opinion, questionner ou persuader quelqu'un, s'opposer à une injustice, lire à haute voix).

Domaine : Écriture

Attentes et contenus d'apprentissage :

- Planifier ses projets d'écriture en utilisant des stratégies et des outils de pré écriture.
- Déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture (p. ex., partagée, guidée, autonome).
- Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, orienter sa recherche d'information, organiser ses idées ou classer des données).

La devinette en mouvements

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Domaine : Art dramatique

Attentes et contenus d'apprentissage :

Production et expression

- Réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
 - Interpréter un personnage – personne, animal ou chose – en lui attribuant une expression, des gestes, des paroles, un costume et des accessoires.

Domaine : Arts visuels

Attentes et contenus d'apprentissage :

Production et expression

- Produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
 - créer des œuvres en deux ou trois dimensions, inspirées des activités de sa communauté (p. ex., sport joué sur un terrain de jeu, défilé, participation à la Journée de la Terre, visite d'une cabane à sucre).
 - élaborer des œuvres qui communiquent un message à un public ciblé (p. ex., interdit de se baigner, attention au chien, plancher mouillé) en choisissant des éléments clés, un principe esthétique et la technique d'une forme de représentation (p. ex., dessin avec crayons-feutres, collage de photos).

Analyse et appréciation

- Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
 - recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
 - analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels (p. ex., le cubisme et l'abstraction)

Connaissance et compréhension

- Reconnaître la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
 - relever les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels (p. ex., ligne, forme et couleur dans des œuvres de Piet Mondrian, Giacomo Balla, Victor Vasarely, formes dans les sculptures de Michel-Ange, contraste et répétition dans des œuvres de Sonia Delaunay et d'Andy Warhol).
 - reconnaître diverses formes de représentation en arts visuels (p. ex., dessin, peinture, modelage, sculpture).

Domaine : Danse

Attentes et contenus d'apprentissage :

Production et expression

- Produire diverses compositions de danse en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses compositions de danse.
 - élaborer des phrases de danse créative inspirées des activités quotidiennes (p. ex., jouer au parc, laver une fenêtre, pratiquer un sport) en variant les éléments clés (p. ex., laver une fenêtre avec ou sans effort, avec un rythme régulier ou syncopé, tout en se déplaçant).
 - improviser une courte danse créative pour accompagner une comptine, une chanson, un poème, une succession de bruits ou une œuvre musicale.
 - exécuter des actions de base locomotrices et non locomotrices pour imiter une personne (p. ex., fée des dents), un animal (p. ex., tortue qui traverse la route) ou un objet (p. ex., machine à laver).

Analyse et appréciation

- Communiquer son analyse et son appréciation de diverses productions de danse en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
 - analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en danse (p. ex., en danse créative, dégager le thème à partir des actions de base, du poids, de la vitesse, de la direction des mouvements et de la position des danseuses et danseurs).
 - exprimer de différentes façons (p. ex., oralement, avec une saynète) son appréciation de compositions de danse créative de diverses cultures – les siennes, celles de ses pairs et celles de troupes de danse.

Connaissance et compréhension

- Reconnaître la dimension sociale et culturelle de la danse ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions de danse d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
 - décrire des mouvements, des trajectoires et des interrelations observées dans des productions de danse et dans des scènes qui font partie de son quotidien (p. ex., groupe d'élèves qui jouent à la balle, groupe d'élèves qui ramassent des déchets dans un parc, camionneur qui fait une livraison).
 - donner des exemples des caractéristiques de la danse créative (p. ex., spontanéité, expressivité des mouvements).
 - identifier les raisons pour lesquelles les gens s'adonnent à diverses formes de danse (p. ex., divertissement, célébration, conditionnement physique).
 - relever dans les œuvres étudiées des indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie.

FRANÇAIS

Domaine : Lecture

Attentes et contenus d'apprentissage :

Planifier ses projets de lecture en cernant l'intention de lecture et en explorant le texte à lire selon cette intention.

- Définir l'intention de lecture en précisant les raisons qui la motivent (p. ex., avoir du plaisir, augmenter son vocabulaire, comprendre une réalité, trouver des données d'information, mémoriser le texte).
- Survoler le texte à lire de manière à en déterminer la structure et le genre.
- Utiliser un ensemble d'indices pour se créer des images mentales d'objets, de lieux, d'êtres, d'actions ou d'événements mentionnés dans les textes et leur prêter ainsi un sens.
- Démontrer sa compréhension des textes à l'étude en répondant, oralement ou par écrit, à des questions faisant appel à divers niveaux d'habiletés de la pensée (p. ex., repérage, sélection, regroupement, inférence, jugement, imagination).
- Traduire sous une autre forme sa compréhension du texte lu (p. ex., faire la fiche descriptive d'un personnage principal, illustrer les lieux où se déroule une histoire, créer une saynète).

Domaine : Écriture

Attentes et contenus d'apprentissage :

Planifier ses projets d'écriture en utilisant des stratégies et des outils de pré écriture.

- Déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture (p. ex., partagée, guidée, autonome).
- Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, organiser ses idées).
- Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, organiser ses idées).

Produire à la main et à l'ordinateur des textes simples, courts et variés présentant les caractéristiques dominantes des formes de discours et des genres de textes à l'étude.

- Rédiger, seul ou en groupe, une ébauche structurée de façon séquentielle et logique en mettant en évidence les caractéristiques du genre de texte.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Domaine : Systèmes vivants - les animaux : croissance et changements

Attentes et contenus d'apprentissage :

Démontrer sa compréhension du fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes, qu'ils grandissent et qu'ils changent.

(Idées maîtresses A et B)

- Décrire les principales caractéristiques physiques de différents types d'animaux (p. ex., insectes, mammifères, reptiles).
- Décrire une adaptation, comme un changement physique ou comportemental, qui permet à un animal de survivre dans son environnement (p. ex., des oiseaux migrent vers des régions plus chaudes durant l'hiver).
- Décrire l'importance de certains animaux dans la vie quotidienne (p. ex., les poules pondent des œufs; les chiens servent de compagnons ou de guides) et expliquer pourquoi les humains doivent protéger les animaux et leurs habitats.
- Comparer les caractéristiques physiques et comportementales d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées (p. ex., livres, vidéos, Internet).

Explorer les similarités et les différences des caractéristiques d'une variété d'animaux.

(Idées maîtresses A, B et C)

- Comparer les caractéristiques physiques (p. ex., fourrure ou plumage; deux pattes ou pas de pattes) et comportementales (p. ex., proie ou prédateur) d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées (p. ex., animaux vivants, livres, DVD, vidéos, cédéroms, Internet). Examiner les cycles de vie d'une variété d'animaux (p. ex., grenouille, papillon, poussin) en utilisant une variété de ressources (p. ex., animaux vivants).
- Utiliser la démarche de recherche et les connaissances acquises lors d'explorations antérieures pour faire une recherche sur les besoins essentiels, les caractéristiques, les comportements et les adaptations d'un animal de son choix.
- Utiliser les termes justes pour décrire ses activités de recherche, d'exploration et d'observation (p. ex., cycle de vie, adaptation, migration, changement, caractéristique physique).
- Communiquer oralement et par écrit en se servant d'aides visuelles dans le but d'expliquer les méthodes utilisées et les résultats obtenus lors de ses recherches, ses explorations ou ses observations (p. ex., préparer la fiche descriptive d'un animal et la présenter en classe; expliquer à la classe comment les chenilles se nourrissent à partir d'un modèle en pâte à modeler et d'une branche d'arbre).

Examiner les effets de l'activité humaine sur les animaux dans leurs habitats ainsi que la contribution des animaux au bien-être des humains.

(Idées maîtresses B et D)

- Examiner différents besoins comblés par les animaux dans la vie quotidienne (p. ex., flatter un chat peut avoir un effet calmant et réduire la tension artérielle, ce qui explique que des chats sont utilisés dans des maisons de retraite comme compagnons des résidents; des chiens peuvent être entraînés pour devenir les yeux et les oreilles de personnes malvoyantes ou malentendantes).

Plan STIAM à partir des expérimentations

À la fin de la 5^e année, l'élève doit pouvoir :

Planification STIAM – Habitats protégés : Animaux en danger

Note :

Puisque l'élève et l'enseignant/e va décider de l'orientation à donner à la production, ils choisiront les attentes et contenus d'apprentissage parmi ceux développés au cours des projets précédents.

Production, présentation, rétroaction

À la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :

STOP MOTION : DES ANIMAUX INVENTÉS

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Domaine : Art dramatique

Attentes et contenus d'apprentissage

Production et expression

- réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
 - Interpréter un personnage – un animal – en lui attribuant une expression, des gestes, des paroles, un costume ou des accessoires.

Domaine : Arts visuels

Attentes et contenus d'apprentissage

Production et expression

- Produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
 - recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
 - créer des œuvres en deux ou trois dimensions, inspirées des activités de sa communauté (p. ex., soutenir des initiatives pour la planète).
 - élaborer des œuvres qui communiquent un message à un public ciblé (p. ex., protéger les animaux en danger) en choisissant des éléments clés, un principe esthétique et la technique de l'assemblage dans la nature.

Analyse et appréciation

- Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
 - recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
 - analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels (p. ex., Le cubisme)
- Reconnaître la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.
 - relever les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels (p. ex., ligne, forme et couleur dans des œuvres.
 - reconnaître diverses formes de représentation en arts visuels (p. ex., dessin, peinture, modelage, sculpture).

MATHÉMATIQUES

Domaine : Apprentissage socioémotionnel en mathématiques et processus mathématiques

Attentes et contenus d'apprentissage :

- Habiletés socio émotionnelles en mathématiques et processus mathématiques

Analyse et appréciation

- Habiletés socio émotionnelles en mathématiques et processus mathématiques
 - Mettre en application, au mieux de ses capacités, diverses habiletés socio émotionnelles pour appuyer son utilisation des processus mathématiques et son apprentissage lié aux attentes et aux contenus d'apprentissage des cinq autres domaines d'étude du programme-cadre de mathématiques.

Domaine: Nombre

- Démontrer sa compréhension des nombres et établir des liens avec leur utilisation dans la vie quotidienne.
 - Estimer le nombre d'objets dans des ensembles comprenant jusqu'à 200 objets et vérifier son estimation en utilisant des stratégies de dénombrement

FRANÇAIS

Domaine : Communication orale

Attentes et contenus d'apprentissage :

Comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif.

- Appliquer des stratégies d'attention et d'écoute (p. ex., cesser toute activité en cours, regarder son interlocuteur, lui accorder toute son attention) dans diverses situations (p. ex., période de discussion, lecture aux élèves, jeu, présentation, sortie scolaire).
- Relever le sujet d'une communication et les principaux éléments qui la caractérisent (p. ex., dans un récit, les personnages et leurs actions, les termes de lieux et de temps, ce qui se passe au début, au milieu, à la fin).
- Relater, dans ses propres mots et selon un ordre logique, le contenu d'un bref message d'ordre incitatif, narratif ou descriptif (p. ex., consigne, message à l'interphone, récit en trois temps, énumération des parties d'un tout).
- Recourir à divers moyens pour clarifier sa compréhension d'un message (p. ex., le reformuler, se référer au modèle que vient d'illustrer l'enseignante ou l'enseignant au tableau, demander des précisions ou des explications supplémentaires).

Produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication.

- Produire divers actes langagiers (p. ex., exprimer un souhait, converser, répondre à une question, décrire un objet ou un être familier, raconter un souvenir, dire une devinette, commenter une décision, émettre une opinion, questionner ou persuader quelqu'un, s'opposer à une injustice, lire à haute voix).

Domaine : **Écriture**

Attentes et contenus d'apprentissage :

Planifier ses projets d'écriture en utilisant des stratégies et des outils de pré écriture.

- Déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture (p. ex., partagée, guidée, autonome).
- Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, orienter sa recherche d'information, organiser ses idées ou classer des données).

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Domaine : **Systèmes vivants – les animaux : croissance et changements**

Attentes et contenus d'apprentissage :

Démontrer sa compréhension du fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes, qu'ils grandissent et qu'ils changent.

(Idées maîtresses A et B)

- Décrire les principales caractéristiques physiques de différents types d'animaux (p. ex., insectes, mammifères, reptiles).
- Décrire une adaptation, comme un changement physique ou comportemental, qui permet à un animal de survivre dans son environnement (p. ex., des oiseaux migrent vers des régions plus chaudes durant l'hiver).
- Décrire l'importance de certains animaux dans la vie quotidienne (p. ex., les poules pondent des œufs; les chiens servent de compagnons ou de guides) et expliquer pourquoi les humains doivent protéger les animaux et leurs habitats.
- Comparer les caractéristiques physiques et comportementales d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées (p. ex., livres, vidéos, Internet).
- Examiner les cycles de vie d'une variété d'animaux (p. ex., grenouille, papillon) en utilisant une variété de ressources.
- Comparer les changements en apparence et au niveau du développement chez les animaux (p. ex., grenouille, papillon) de même que leurs activités, tout au long de leur cycle de vie.
- Explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement (p. ex., migration de la bernache du Canada).

Explorer les similarités et les différences des caractéristiques d'une variété d'animaux.

(Idées maîtresses A, B et C)

- Explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement (p. ex., camouflage de certains papillons pour se protéger, migration de la bernache du Canada et du rouge-gorge, hibernation de la marmotte et du serpent, dormance hivernale de l'ours).
- Utiliser la démarche de recherche et les connaissances acquises lors d'explorations antérieures pour faire une recherche sur les besoins essentiels, les caractéristiques, les comportements et les adaptations d'un animal de son choix.

Examiner les effets de l'activité humaine sur les animaux dans leurs habitats ainsi que la contribution des animaux au bien-être des humains.

(Idées maîtresses B et D)

- Évaluer les effets de l'activité humaine sur les animaux et leurs habitats, en considérant différentes perspectives (p. ex., du point de vue des groupes qui luttent pour la protection des animaux et de leurs droits, du point de vue des propriétaires de maisons qui souhaitent avoir une pelouse verte, du point de vue des gens qui visitent les zoos et les parcs de la faune, du point de vue des propriétaires d'animaux domestiques), et proposer des façons d'atténuer ou d'amplifier ces effets.

3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

Musique

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 2^E ANNÉE

Les éléments abordés dans le projet sont en couleur.

Éléments clés			
Hauteur	Durée	Intensité	Timbre
<ul style="list-style-type: none"> sons aigus, sons moyens, sons graves sons de la même hauteur 	<ul style="list-style-type: none"> sons courts, sons moyens, sons longs, silence pulsation : battements réguliers, irréguliers tempo : rapide, moyen, lent 	<ul style="list-style-type: none"> sons doux, sons moyens, sons forts 	<ul style="list-style-type: none"> chant à l'unisson instruments de la famille des percussions instruments de la famille des cordes (p. ex., alto, charango, clavecin, cithare, contrebasse, guitare, harpe, luth, piano, violon, violoncelle, ukulélé)
Principes esthétiques		Formes de représentation et technique	
<ul style="list-style-type: none"> Contraste Répétition : éléments semblables qui reviennent selon une suite logique, comme la même mélodie à chaque refrain ou le retour périodique des temps forts et des temps faibles dans une pièce musicale. Une œuvre contient des répétitions lorsque diverses composantes sont reprises plusieurs fois et de façon organisée tout au cours de sa création. 		<p>Chanson : traditionnelle, mimée, berceuse, chanson pour dialoguer (chanson à répondre)</p> <p>Technique d'interprétation :</p> <ul style="list-style-type: none"> de la voix (utiliser différentes hauteurs et durées) des instruments (sons frappés – piano; sons frottés – violon; sons pincés – guitare) <p>Technique vocale : échauffement de la voix, connaissance du texte, posture, concentration</p>	

ART DRAMATIQUE

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 2^E ANNÉE

Éléments clés				
Personnage	Lieu	Temps	Espace	Situation dramatique
<ul style="list-style-type: none"> • personne, animal ou chose • caractéristiques observables 	<ul style="list-style-type: none"> • description de l'endroit (fictif ou recréé) où se situe l'action dramatique (p. ex., restaurant, forêt enchantée, salon) 	<ul style="list-style-type: none"> • moment où se déroule l'action dans le temps • divers temps de l'action même 	<ul style="list-style-type: none"> • espace scénique • espace physique • espace personnel 	<ul style="list-style-type: none"> • sujet de l'œuvre • histoire racontée ou fable • structure
Principes esthétiques			Formes de représentation et technique	
<ul style="list-style-type: none"> • Contraste • Rythme (répétition) : éléments semblables qui reviennent selon une suite logique, comme la même réplique ou la même situation dans une pièce. Une œuvre contient des répétitions lorsque l'auteur reprend plusieurs fois, et de façon organisée, diverses composantes tout au cours de sa création. 			<ul style="list-style-type: none"> • Théâtre de marionnettes, saynète, récitation • Théâtre d'ombres : spectacle avec projection sur un écran d'ombres produites par des silhouettes placées devant un faisceau lumineux • Mime : spectacle où l'expression principale est l'attitude, le geste, la mimique 	

ARTS VISUELS

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 2^E ANNÉE

Éléments clés				
Ligne	Forme	Couleur	Texture	Espace
<ul style="list-style-type: none"> • type : droite, courbe, pointillée, zigzag, spirale, entrelacs • direction: verticale, horizontale, oblique 	<ul style="list-style-type: none"> • géométrique : carré, cercle, rectangle, triangle, pentagone, hexagone, octogone • organique • symétrique : papillon, fenêtre, cœur 	<ul style="list-style-type: none"> • primaire : rouge, bleu, jaune • nuance • secondaire : orange, vert, violet 	<ul style="list-style-type: none"> • qualité : texture réelle, texture suggérée (représentation par des lignes ou des points) 	<ul style="list-style-type: none"> • dimension
Principes esthétiques		Formes de représentation et techniques		
<ul style="list-style-type: none"> • Contraste • Répétition (rythme) : éléments semblables qui reviennent selon une suite logique. Une œuvre contient des répétitions lorsque l'artiste reprend plusieurs fois, et de façon organisée, diverses composantes tout au cours de sa création. 		<ul style="list-style-type: none"> • Dessin : entrelacs de trois couleurs avec craies, avec crayons-feutres, calligraphie • Peinture : exploration du mélange des couleurs primaires pour obtenir des couleurs secondaires • Impression : objets de différentes textures (papier, tissu, caillou) • Modelage : pâte à modeler, pâte à sel, papier façonné (bouchonné, frisé, froissé) • Collage : papier de différentes textures, tissu, photo • Sculpture : assemblage de morceaux de bois 		

DANSE

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 2^E ANNÉE

Éléments clés				
Corps	Énergie	Temps	Espace	Interrelation
<ul style="list-style-type: none"> parties du corps mouvements de base actions de base : - locomotrices (marcher, courir, sauter, sautiller, rouler, ramper, chuter, galoper, gambader) - non locomotrices (lever et baisser les bras, tourner la tête, plier les genoux, se pencher, sauter sur place, se balancer, se faire aussi grand ou petit que possible, trembler, garder une pose) 	<ul style="list-style-type: none"> qualité du mouvement : - poids (ferme, léger) - temps (soutenu, soudain, brusque) 	<ul style="list-style-type: none"> pulsation : battement, mesure à 4 temps vitesse du mouvement 	<ul style="list-style-type: none"> direction niveau amplitude : petite, moyenne, grande trajectoire : en ligne droite, en ligne courbe 	<ul style="list-style-type: none"> en fonction du temps en fonction du rôle formation action spatiale position
Principes esthétiques		Formes de représentation et technique		
<ul style="list-style-type: none"> Contraste Rythme: éléments semblables qui reviennent selon une suite logique, comme le même mouvement à chaque 8^e temps. Une composition contient des répétitions de mouvements ou de déplacements reprenant plusieurs fois et de façon organisée diverses composantes tout au cours d'une création. 		<p>Danses:</p> <ul style="list-style-type: none"> farandole, ronde, marche phrase de danse danse créative 		

4. Déroulement

Exploration du thème/sujet

Générique à toutes les matières

Matériel, outil, équipement

- Prévoyez utiliser le TBI ou l'écran et le projecteur pour toutes les activités.
- Prévoyez un ensemble de classe de tablettes Chromebook ou autres.

La chasse aux bonbons – livre virtuel

Enseignant / Enseignante

- Prenez connaissance du document, *Survol des activités* (voir [WAWAINTRO_VF1_fiche](#)) pour saisir l'ensemble du projet selon l'approche STIAM.
- Présentez le livre virtuel, *La chasse aux bonbons*, accompagnée de la lecture audio (voir [WAWAINTRO_VF1_PPT](#)).
- Animez les discussions proposées dans *Échanges sur l'histoire* (voir [WAWAFRA_VF1_fiche](#)) portant sur la compréhension de l'histoire et la communication orale.

Élève

- Écoute et lis l'histoire, *La chasse aux bonbons* (voir [WAWAINTRO_VF1_PPT](#)).
- Participe aux discussions avec ses camarades.

Découvertes du voyage

Enseignant / Enseignante

- Prenez connaissance du document multidisciplinaire, *Découvertes du voyage* (voir [WAWAMULTI_VF1_PPT](#)).
- Présentez le document multidisciplinaire, *Découvertes du voyage* (voir [WAWAMULTI_VF1_PPT](#)).
- Remarquez que les activités peuvent être présentées par étapes, par continent et pays visités.

Élève

- Questionne-toi et réfléchis quant à la vie des pays et des continents explorés – les animaux, leur habitat et leurs caractéristiques ainsi qu’aux traditions culturelles, artistiques et culinaires observées à la suite du visionnement du diaporama multidisciplinaire, *Découvertes du voyage* (voir [WAWAMULTI_VF1_PPT](#)) et de l’animation de l’enseignant ou l’enseignante.

Jeux d’associations : Qui suis-je? et Continents en fête

Enseignant / Enseignante

- Prévoyez des tablettes ou l’accès à un ordinateur.
- Amenez l’élève à résoudre un jeu d’association qui se veut une forme d’évaluation, afin de vérifier la compréhension des notions présentées auparavant : *Jeu d’association : Continents en fête* (voir [WAWASCI-ETSOC_VF1_fiche](#)).

Élève

- Teste ses connaissances sur les animaux en sciences et sur les notions d’études sociales en faisant les jeux d’associations en ligne à partir du document suivant : *Jeu d’association : Continents en fête* (voir [WAWASCI-ETSOC_VF1_fiche](#)).

Documents d’accompagnement

- ▶ [WAWAINTRO_VF1_PPT](#)
- ▶ [WAWAFRA_VF1_fiche](#)
- ▶ [WAWAMULTI_VF1_PPT](#)
- ▶ [WAWASCI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWASCI-ETSOC_VF1_fiche](#)
- ▶ [WAWAAVI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWAMULTI_VF1_photos](#)

Expérimentation des explorations

Générique à toutes les matières

Matériel, outil, équipement

- Prévoyez utiliser le TBI ou l'écran et le projecteur pour toutes les activités.
- Prévoyez un ensemble de classe de tablettes Chromebook.

Projet 1 : Le récit vivant

Enseignant / Enseignante

- Prenez d'abord connaissance du projet, *Le récit vivant* (voir [WAWAMULTI1_VF2_PPT](#)). Veuillez noter qu'une version pour enseignant, adaptable et imprimable, est disponible sous forme de fiche (voir [WAWAMULTI1_VF2_fiche](#)). Celle-ci contient, en plus, des tableaux, des fiches d'évaluation, ainsi que les attentes et contenus d'apprentissage de ce projet.
- Faites l'activité de mise en situation, **Les animaux inspirent les arts**, où vous aurez besoin du *Jeu de cartes des animaux* (voir [WAWASCI_VF1_annexe](#)) et des *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)).
- Présentez les activités de la section, **Les animaux musiciens**.
- Présentez à nouveau les *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)).
- Inspirez-vous des bruits des animaux pour étudier divers éléments clés de hauteur, durée, intensité et timbre, ainsi que les principes esthétiques du contraste et de la répétition, en musique
- Amenez l'élève à créer et enregistrer une formule mélodique simple.
- Présentez les activités de la section, **Des animaux acteurs**.
- Divisez la classe en deux groupes et présentez à nouveau les *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)).
- Demandez à chaque groupe d'interpréter des personnages, 3 animaux.
- Explorez les expressions, les gestes et les déplacements au regard des *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)).

- Présentez les activités de la section, **Des animaux danseurs**.
- Revoyez les éléments clés en danse et présentez des vidéos de *La danse des animaux*.
- Faites des exercices d'échauffement selon le *Guide pour échauffement en grand groupe*.
- Amenez l'élève à choisir un animal parmi les 6 illustrés et étudier ses mouvements.
- Faites des équipes de 3 ou 4, en regroupant les mêmes animaux de compagnie.
- Invitez l'élève à préparer et présenter une chorégraphie intégrant les 4 animaux du groupe.

- Présentez les activités de la section, **Le récit**.
- Amenez l'élève à lire un extrait du livre, *La chasse aux bonbons*, intitulé : Drôle de grenouilles.
- Discutez de l'histoire et la résumer en phrases courtes.
- Amenez l'élève à identifier le schéma narratif et reconnaître les trois parties du récit : situations de départ, du milieu et finale.

- Présentez les activités de la section, **Le récit : Drôles de grenouilles**.
- Invitez l'élève à imaginer une suite à l'histoire lue auparavant et à créer un personnage.
- Amener l'élève, en petite équipe, à discuter puis rédiger une histoire en phrases courtes et simples, avec l'aide de la *Fiche 3 - Écriture de l'histoire du groupe*.

- Présentez les activités de la section, **Le récit vivant, performance**.
- Rendez ce récit vivant en créant une mini-production intégrant plusieurs formes d'art – mime, danse créative et saynète – devant un auditoire.

Élève

- Fais l'activité de mise en situation, **Les animaux inspirent les arts**, où vous aurez besoin du *Jeu de cartes des animaux* (voir [WAWASCI VF1 annexe](#)) et des *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC VF2 fiche](#)).

- Fais les activités de la section, **Les animaux musiciens**.
- Familiarise-toi avec les cris, les mouvements et la personnalité des animaux du voyage, avec les *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC VF2 fiche](#)).
- Inspire-toi des bruits des animaux pour créer et enregistrer une formule mélodique simple. Insères-y des contrastes et de la répétition. Marque la pulsation par : des percussions corporelles, ou des sons frappés, frottés ou pincés avec un objet de la classe, ou des sons créés avec un instrument de musique à cordes ou à percussions, en suivant des techniques d'interprétation.

- Participe aux activités de la section, **Des animaux acteurs**.
- Interprète des personnages (animaux) en art dramatique.
- Explore les expressions, les gestes et les déplacements au regard des *Affiches des animaux du voyage* (voir [WAWAADA-ATC VF2 fiche](#)).

- Explore les activités de la section, **Des animaux danseurs.**
- Donne vie, en danse, à des animaux familiers, souvent animaux de compagnie, en décrivant son animal.
- Étudie un animal de compagnie et rejoins 3 camarades pour expérimenter des phrases de danse.
- Prépare et présente une chorégraphie intégrant les 4 animaux du groupe.

- Participe aux activités de la section, **Le récit.**
- Lis de courtes histoires tirées des chapitres du livre virtuel, *Textes préparatoires aux activités du récit* (voir [WAWAFRA_VF2_fiche](#)).
- Discute des textes et exprime ton appréciation d'un texte. Relève l'idée importante et identifie la structure en 3 parties de chaque texte : début, milieu et fin.

- Investis-toi dans les activités de la section, **Le récit : Drôles de grenouilles.**
- Imagine une suite à l'histoire présentée en créant un personnage à qui les élèves donnent vie.
- En petits groupes, présente le récit du groupe, par les expressions des personnages, leurs caractéristiques, leurs gestes et déplacements et/ou la voix.

- Amuse-toi lors des activités de la section, **Le récit vivant, performance.**
- Choisis, en grand groupe, le récit préféré de la classe qui deviendra le récit vivant.
- Présente le récit vivant par une performance intégrant plusieurs formes d'art – mime, danse créative, saynète et musique – devant un auditoire.

Projet 2 : Maths en folie

Enseignant / Enseignante

- Prenez d’abord connaissance du projet, *Maths en folie* (voir [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)). Veuillez noter qu’une version pour enseignant, adaptable et imprimable, est disponible sous forme de fiche (voir [WAWAMULTI2_VF2_fiche](#)). Celle-ci contient, en plus, des tableaux, des fiches d’évaluation, ainsi que les attentes et contenus d’apprentissage de ce projet.
- Faites l’activité de Mesures et estimation où vous aurez besoin du *Jeu de cartes des animaux* (voir [WAWASCI_VF1_annexe](#)).
- Présentez l’activité de Position et déplacement à l’aide de photos de blocs de divers volumes solides.

- Présentez les activités de la section, **La montagne de bonbons**.
- Présentez d’abord, un échantillonnage de bonbons selon les recettes retrouvées dans *Affiches de bonbons* (voir [WAWAETSOC_VF2_annexe](#)).
- Réalisez un sondage avec les élèves et transposez-le dans un diagramme à bandes.
- Illustrez les résultats du sondage à partir de diverses lignes ou de textures recrées, en arts visuels dans leur *Carnet de traces* (voir [WAWAAVI_VF1_annexe](#)).
- Inspirez-vous d’œuvres d’artistes pour créer une œuvre personnelle.

- Présentez les activités de la section, **L’animal géométrique**.
- Amenez l’élève à transposer un animal en formes géométriques planes et en volumes (solides)
- Démontrez des techniques simples dans la création d’œuvres (collage de papiers colorés), telles que présentées dans *Maths en folie* (voir [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)).
- Analysez à l’aide des fondements à l’étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels.
- Présentez l’artiste, Michel Paris et le cubisme.
- Présentez Piet Mondrian et expliquez ce qu’est l’art abstrait.
- Relevez les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d’arts visuels, par exemple, ligne, forme et couleur dans les œuvres de Piet Mondrian.
- Amenez l’élève à créer un animal géométrique dans son *Carnet de traces* (voir [WAWAAVI_VF1_annexe](#)) et guidez-le dans sa démarche.

- Présentez les activités de la section, **La chanson à répondre**.
- Présentez la chanson, *Bonhomme, Bonhomme, sais-tu jouer?*, et chantez-la avec les élèves en les accompagnant, si possible, d’un instrument de musique.
- Interprétez, en appliquant les techniques vocales, la chanson composée liée à *La chasse aux bonbons*.
- Créez un mur de mots liés en s’inspirant des notions mathématiques abordées en classe.
- Invitez l’élève à composer un couplet d’une chanson à répondre.
- Invitez l’élève à chanter sa composition devant ses camarades de classe.

Élève

- Estime la grandeur de chaque dessin d'animal à l'aide de la taille du papillon, tel que démontré dans Maths en folie (voir [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)).
- Explique comment atteindre le bloc choisi, en position et déplacement, à l'aide des mots disponibles.
- Fais les activités de la section, **La montagne de bonbons**.
- Confectionne des bonbons selon les recettes retrouvées dans *Affiches de bonbons* (voir [WAWAETSOC_VF2_annexe](#)).
- Réalise un sondage avec tes camarades des bonbons préférés des élèves et transpose-le dans un diagramme à bandes.
- Illustre, en arts visuels, les résultats du sondage à partir de diverses lignes ou de textures recrées, en arts visuels dans son *Carnet de traces* (voir [WAWAAVI_VF1_annexe](#)).
- Inspire-toi d'œuvres d'artistes pour créer une œuvre personnelle.
- Participe aux activités de la section, **L'animal géométrique**.
- Transpose un animal en formes géométriques planes et en volumes (solides).
- Utilise des techniques simples dans la création de d'œuvres (collage de papiers colorés), telles que celles observées dans *Maths en folie* (voir [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)).
- Analyse à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels.
- Explore les œuvres de l'artiste, Michel Paris et le cubisme.
- Explore les œuvres de l'artiste, Piet Mondrian et ce qu'est l'art abstrait.
- Relève les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels, par exemple, ligne, forme et couleur dans les œuvres de Piet Mondrian.
- Crée un animal géométrique dans ton *Carnet de traces* (voir [WAWAAVI_VF1_annexe](#)).
- Participe aux activités de la section, **La chanson à répondre**.
- Interprète, en appliquant les techniques vocales, une chanson simple à l'unisson.
- Compose un couplet d'une chanson à répondre, selon l'air de Bonhomme, bonhomme, sais-tu jouer?, en s'inspirant des activités mathématiques.
- Chante ta composition et celles de la classe.

Projet 3 : La devinette en mouvements

Enseignant / Enseignante

- Prenez d'abord connaissance du projet, *La devinette en mouvements* (voir [WAWAMULTI3_VF2_PPT](#)). Veuillez noter qu'une version pour enseignant, adaptable et imprimable, est disponible sous forme de fiche (voir [WAWAMULTI3_VF2_fiche](#)). Celle-ci contient, en plus, des tableaux, des fiches d'évaluation, ainsi que les attentes et contenus d'apprentissage de ce projet.
- Présentez les activités de la section, **Nos amis, les animaux domestiques**.
- Présentez et commentez des vidéos des 6 animaux domestiques en parlant de leurs caractéristiques et des liens qu'ils ont avec l'être humain.
- Expliquez la démarche du processus d'enquête, [Affiches des animaux domestiques](#), à remplir.
- Présentez par exemple le site : https://fr.wikimini.org/wiki/Animal_domestique.
- Commentez la feuille de route/évaluation – La devinette en mouvements.
- Guidez les élèves dans leur processus d'enquête.
- Amenez l'élève à étudier l'animal domestique choisi et reproduire, en art dramatique, les mouvements, gestes et expressions ainsi que les caractéristiques identifiées.
- Présentez les activités de la section, **Crayons de couleur et illustration : Amélie Dubois**.
- Présentez l'illustratrice Amélie Dubois, auteure des illustrations de Margot et Simon, dans tous les dessins au crayon de couleur, des projets d'apprentissage.
- Guidez l'élève dans l'expérimentation de nuances et de couleurs secondaires, obtenues par superposition de couleurs primaires.
- Préparez une démonstration inspirante pour les élèves.
- Amenez les élèves à réaliser leurs essais et à se pratiquer en observant les textures de la fiche, *Devine à quel animal appartient la texture?*
- Présentez les activités de la section, **La devinette illustrée**, qui est un processus de création en soi.
- Initiez l'élève à la devinette et à ses composantes, forme d'écriture à l'étude en français, en 2^e année.
- Préparez l'élève à remplir la fiche, *Planification d'une devinette sur les animaux*.
- Distribuez ou mettez à la disposition des élèves le [Jeu de cartes des animaux](#).
- Présentez les activités de la section, **La devinette en mouvements**.
- Résumez avec l'élève les apprentissages touchés en sciences, sur les habitats en projetant des photos de la [Banque d'images](#).
- Présentez des techniques picturales pour réaliser l'habitat d'un animal choisi, sous forme de paysage.
- Amenez l'élève à illustrer l'habitat de l'animal choisi sous forme de paysage, dans son [Carnet de traces](#).
- Préparez une présentation de l'animal choisi, devant la projection du paysage où vit l'animal.
- Projetez les décors sur grand écran.
- Faites deviner au groupe classe quel animal est illustré dans la danse démontrée.

Élève

- Fais les activités de la section, **Nos amis, les animaux domestiques**.
- Recherche les caractéristiques d'animaux domestiques (nourriture, longévité, taille, poids et habitat) par le biais d'un processus d'enquête.
- Examine les effets de l'activité humaine sur les animaux dans leurs habitats ainsi que la contribution des animaux au bien-être des êtres humains.
- Comprends les caractéristiques observables des animaux domestiques.
- Reproduis les mouvements, gestes et expressions de l'animal choisi ainsi que les caractéristiques identifiées.

- Participe aux activités de la section, **Crayons de couleur et illustration : Amélie Dubois**
- Fais connaissance avec Amélie Dubois, illustratrice du livre, *Les aventures de Margot et Simon, La chasse aux bonbons*.
- Expérimente la technique du crayon de couleur, sur les traces d'Amélie Dubois.
- Aborde l'illustration et expérimente la notion de nuances et de textures dans les habitats des animaux domestiques, avec l'aide de la fiche, *Devine à quel animal appartient la texture?*.
- Présente les habitats d'animaux et les illustre sous forme de textures, dans ton *Carnet de traces*.

- Expérimente les activités de la section, **La devinette illustrée**.
- Explore la devinette et ses composantes.

- Étude la fiche, *Illustration des animaux du voyage*, et devine, à partir des devinettes préparées, quel animal est représenté.
- Rédige et dessine ta devinette à partir du gabarit, *Planification d'une devinette sur les animaux*.

- Participe aux activités de la section, **La devinette en mouvements**.
- Résume les apprentissages touchés en sciences, sur les habitats.
- Choisis une technique picturale pour réaliser l'habitat d'un animal choisi, sous forme de paysage.
- Prépare une phrase de danse de l'animal choisi, devant la projection du paysage où vit l'animal.
- Fais deviner au groupe classe, quel animal est illustré dans la danse démontrée.

Documents d'accompagnement

- ▶ [WAWAINTRO_VF1_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI1_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI1_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAADA-ATC_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAFRA_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWASCI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWAMULTI2_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI2_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWAETSOC_VF2_annexe](#)
- ▶ [WAWAAVI_VF1_annexe](#)
- ▶ [WAWAMULTI_VF1_photos](#)
- ▶ [WAWAMULTI3_VF2_PPT](#)
- ▶ [WAWAMULTI3_VF2_fiche](#)
- ▶ [WAWASNC-FRA_VF2_fiche](#)

Plan STIAM à partir des expérimentations

Projet 4 : Animaux en danger - Animaux inventés

Habitats protégés : Animaux en danger

Cette démarche est un exemple de planification.

Enseignant / enseignante

- Présentez et animez les questionnements et les activités planifiées dans le document, *Habitats protégés : Animaux en danger* (voir [WAWAMULTI_VF3_PPT](#)) afin d'explorer les animaux en danger.

Élève

- Collabore avec tes camarades aux activités de planification d'une œuvre d'art, le Land Art, pour démontrer les animaux en danger, comme précisé dans le document, *Habitats protégés : Animaux en danger* (voir [WAWAMULTI_VF3_PPT](#)).

Document d'accompagnement

- ▶ [WAWAMULTI_VF3_PPT](#)

Production et présentation à partir du plan STIAM

Projet 4 : Animaux en danger - Animaux inventés (suite)

Stop motion : Des animaux inventés

Enseignant / enseignante

- Présentez l'ensemble du projet et l'animation stop motion proposée dans le document multidisciplinaire, *Stop motion : Des animaux inventés* (voir [WAWAMULTI_VF4_PPT](#)).
- Présentez les activités de la section, **L'animal partagé / l'animal inventé**.
- Amenez l'élève, à travers un jeu de dessin de créer un animal hybride.
- Présentez les activités de la section, **L'animal inventé en pâte à sel**.
- Amenez l'élève à vivre diverses activités en sciences, mathématiques, sculpture et analyse en arts visuels.
- Présentez les activités de la section, **Rencontres improbables**.
- Amenez l'élève à explorer des activités en art dramatique.
- Présentez les activités de la section, **L'envers du décor**.
- Faites découvrir l'artiste, Henri Matisse, et ses gouaches découpées.
- Suivez la démarche proposée.
- Présentez les activités de la section, **Silence, on tourne!**
- Présentez des tutoriels aux élèves quant à la production d'un film stop motion.

Élève

- Prends connaissance de ce qu'est l'animation stop motion et le concept du mouvement en visionnant des extraits de films d'animation, tel que proposé dans *Stop motion : Des animaux inventés* (voir [WAWAMULTI VF4 PPT](#)).
- Fais les activités de la section, **L'animal partagé / l'animal inventé**.
- Explore les caractéristiques distinctes des animaux et produis l'animal inventé qui sera le personnage de son film d'animation stop motion, dans ton Carnet de traces (voir [WAWAAVI VF1 annexe](#)).

- Participe aux activités de la section, **L'animal inventé en pâte à sel**.
- Fabrique de la pâte à sel pour faire le modelage de l'animal inventé.
- Discute des solides et des liquides et expérimente les dissolutions.
- Calcule la liste des ingrédients nécessaires pour la pâte à sel et le coût de ceux-ci pour tous les élèves de la classe.
- Crée ton animal inventé, personnage du stop motion.
- Analyse et apprécie des réalisations en sculpture et modelage.

- Fais les activités de la section, **Rencontres improbables**.
- Imagine, en petite équipe, une interaction entre vos animaux inventés et crée un scénario, en suivant la *Fiche de scénario et de dialogues* pour les consignes.

- Explore les activités de la section, **L'envers du décor**.
- Questionne-toi sur l'environnement qui pourrait accueillir ton animal inventé, en t'aidant avec la *feuille de route*.
- Prépare ton décor en t'inspirant des gouaches découpées de Matisse.

- Participe aux activités de la section, **Silence, on tourne!**
- Réalise, en équipe de 3 ou 4 élèves, ton film d'animation stop motion.
- Présente-le au groupe classe et rétroagis sur l'expérience.

Documents d'accompagnement

- ▶ [WAWAMULTI VF4 PPT](#)