



*Concours des bibliothécaires de la CSDM
À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar !
Semaine du français 2011-2012*

Situation d'apprentissage

Intention pédagogique

Le concours *À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar !* vise à faire connaître la collection *Savais-tu?* en vue de créer un jeu-questionnaire collectif inspiré des titres de cette collection.

Compétences disciplinaires

➤ Domaine des langues

- Lire des textes variés
 - Dégager les caractéristiques du texte
 - Dégager quelques caractéristiques de textes qui comportent des interactions verbales – Bandes dessinées
 - Dégager quelques caractéristiques de textes qui visent à convaincre ou faire agir
 - Dégager quelques caractéristiques de textes qui servent d'outil de référence
- Apprécier des œuvres littéraires
 - Relier des œuvres en elles (mise en réseau)
 - Constater des ressemblances entre des œuvres
 - Dégager l'originalité d'une œuvre

- Écrire des textes variés
 - Préciser les éléments composant la situation d'écriture : le destinataire, l'intention, le sujet, ou le thème à traiter et le contexte
 - Choisir le vocabulaire pertinent
 - Écrire un court texte en imposant des contraintes d'écriture : varier les façons de reprendre l'information
 - Syntaxe : la phrase de type interrogatif
 - Relire son texte ou le faire relire pour vérifier :
 - Le choix des idées;
 - Le choix des mots;
 - La présence de la majuscule et du point d'interrogation;
 - La présence d'un verbe conjugué;
 - La présence de tous les mots dans l'ordre;
 - L'orthographe des mots.

- Communiquer oralement

➤ Domaine des arts

- Réaliser des créations plastiques personnelles
- Réaliser des créations plastiques médiatiques
- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Compétences transversales

- Compétence d'ordre intellectuel
 - Exploiter l'information
 - Exercer son jugement critique
 - Mettre en œuvre sa pensée créatrice

- Compétences d'ordre méthodologique
 - Se donner des méthodes de travail efficaces
 - Exploiter les technologies de l'information et de la communication

- Compétences d'ordre personnel et social
 - Coopérer

- Compétences de l'ordre de la communication
 - Communiquer de façon appropriée

Durée de l'activité

L'activité s'étendra sur une période de 6 semaines, à raison de quelques heures par semaine. L'échéancier proposé dans le tableau est à titre indicatif seulement.

Grille de la situation d'apprentissage

Phases	Description	Documents à produire ou à consulter ¹	Échéancier
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> ○ Présenter le projet aux élèves : les enjeux du concours, le sujet, l'intention de lecture, l'intention d'écriture, le déroulement, la durée, les outils, l'implication individuelle et collective, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ «Affiche du concours <i>À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar</i>» ○ «Fiche biographique d'Alain M. Bergeron» ○ «Bibliographie des œuvres d'Alain M. Bergeron» ○ «Fiche biographique de Sampar» ○ «Bibliographie des œuvres de Sampar» ○ «Situation d'apprentissage » 	1 ^{re} semaine
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lire quelques titres de la collection <i>Savais-tu ?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Livres de la collection <i>Savais-tu ?</i> d'Alain M. Bergeron et de Sampar (achat ou emprunt des titres de la série à la bibliothèque scolaire ou publique) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Réagir et apprécier le style de l'auteur et le style de l'illustrateur 		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Relire un livre en particulier afin d'extraire les éléments d'information pertinents à la rédaction des questions du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Création d'une fiche d'identité de l'animal choisi 	2 ^e semaine
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Faire ressortir les caractéristiques des titres de la collection (exemples : bande dessinée humoristique, personnification des animaux, éléments d'information, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Liste des éléments que l'on voudra conserver dans la réalisation du jeu 	

¹ Les documents indiqués entre guillemets sont disponibles sur <http://adagio/Bibliotheque/> sous les onglets Animation / Concours

Phases	Description	Documents à produire ou à consulter	Échéancier
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Exploration de divers jeux ainsi que des règlements 	<ul style="list-style-type: none"> ○ «Bibliographie sur les jeux» ○ Jeux divers 	
Réalisation	<ul style="list-style-type: none"> ○ Élaboration du concept de jeu : objectifs du jeu, nombre de participants, plan des règlements, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Plan de travail à réaliser 	3^e et 4^e semaine
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction des questions, des réponses (brouillon) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Questions / Réponses 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction des références 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Modèle de référence ○ Références 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction du glossaire 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dictionnaire ○ Glossaire 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction des règlements du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Règlements du jeu 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Révision du texte <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au plan des idées et de leur organisation ▪ Au plan de la formulation syntaxique (incluant la ponctuation) ▪ Au plan du vocabulaire 		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Correction du texte (accords, orthographe d'usage) et mise au propre 		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Répartition des tâches artistiques entre les membres de l'équipe 		5^e et 6^e semaine
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fabrication des différents éléments du jeu, par exemple: illustrations, boîte et planche du jeu, cartes, etc. 		

Phases	Description	Documents à produire ou à consulter	Échéancier
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Validation du projet 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Séance de jeu en classe ○ Séance de jeu interclasses 	
Diffusion	<ul style="list-style-type: none"> ○ Envoi du travail collectif aux bibliothécaires pour soumission au concours 	<ul style="list-style-type: none"> ○ «Formulaire de présentation du projet» 	7 ^e semaine
Intégration	<ul style="list-style-type: none"> ○ Retour sur les apprentissages <ul style="list-style-type: none"> ▪ Auteur : Alain M. Bergeron ▪ Illustrateur : Sampar ▪ Style des créateurs ▪ Processus d'écriture ▪ Littérature documentaire et bandes dessinées ▪ Informations nouvelles apprises sur les animaux 		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Retour sur le projet <ul style="list-style-type: none"> ▪ Atteinte de l'intention de départ ▪ Difficultés vécues et solutions trouvées ▪ Satisfactions et défis 		

Documents disponibles sur le site <http://adagio/bibliotheque/> à l'onglet Animation / Concours :

- Affiche du concours «À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar»
- Fiche biographique d'Alain M. Bergeron
- Bibliographie des œuvres d'Alain M. Bergeron
- Fiche biographique de Sampar
- Bibliographie des œuvres illustrées par Sampar
- Bibliographie sur les jeux
- Grille de la situation d'apprentissage
- Formulaire de présentation du projet