

Atelier à la « Survivor »

Sommaire de l'activité

Lors de cette activité, les élèves: ♦ mettront sur pied une présentation et un atelier interactif d'une demi-journée sur les **compétences essentielles** pour les élèves de la 8^e année; ♦ feront une présentation et animeront l'atelier sur les **compétences essentielles** sous la forme de l'émission « Survivor ».



Connaissances requises

- **Compétences essentielles**
- Présentations interactives (atelier)

Planification de l'enseignement

- Passer l'activité en revue, y compris les connaissances requises et les outils d'évaluation.
- Fournir aux élèves le matériel nécessaire à la création de leurs activités.
- Fournir aux élèves l'accès aux ordinateurs et à Internet.
- Fournir aux élèves les numéros de téléphone du personnel enseignant des écoles pépinières.
- Montrer des extraits des différentes émissions « Survivor ».
- Modifier le nombre d'élèves par activité selon la taille de la classe.
- L'enseignante ou enseignant hôte pourra proposer un travail de réciprocité après l'atelier auprès de ses élèves de 8^e année (réflexion sur l'atelier).

Évaluation du rendement de l'élève

Tâche	Outil / Type d'évaluation
Fiches en PowerPoint	Fiches Aperçu de la présentation en PowerPoint de l'atelier (Formative)
Présentation PowerPoint	Grille d'évaluation de la présentation en PowerPoint (Sommativ)
Outil d'évaluation de l'enseignante ou enseignant hôte	Outil d'évaluation de l'enseignante ou enseignant hôte (Formative)
Fiches d'activités	Fiches d'activités de l'atelier (Formative)
Activités	Outil d'évaluation des activités de l'atelier (Formative)

Matériel requis – activité et évaluation

- Fiche d'instructions
- Fiche Aperçu de la présentation en PowerPoint
- Grille d'évaluation de la présentation
- Outil d'évaluation de l'enseignante ou enseignant hôte
- Fiches d'activités
- Outils d'évaluation des activités



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Compétences essentielles:

Communication verbale

Présentation et animation des activités

Rédaction

Création de la présentation interactive

Travail d'équipe

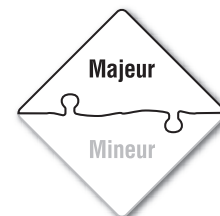
Présentation et animation des activités

Formation continue

Création de la présentation interactive

Informatique

Création de la présentation (PowerPoint)



Rapprochement entre l'activité et le curriculum pour les éducatrices et éducateurs de l'Ontario

Nous utilisons des **compétences essentielles** dans toutes les sphères de la vie quotidienne et, en tant qu'enseignantes et enseignants, nous nous efforçons de les transmettre aux élèves! En notre qualité d'enseignantes et enseignants de matières spécifiques ou de spécialistes, nous comprenons qu'une grande partie du programme que nous sommes chargés d'enseigner et d'évaluer concerne les **compétences essentielles** et que, si les liens entre le curriculum et les compétences ne sont pas toujours évidents, ils existent néanmoins.

Cette activité peut être liée à une variété de cours, mais concerne plus étroitement le ou les cours suivants:

- Leadership et entraide – GPP3O

Pour aider le personnel enseignant à faire des liens entre l'activité et le curriculum, nous offrons les éléments de rapprochement suivants:

Leadership et entraide – GPP3O

Attentes	Contenus d'apprentissage
GPP3O-S-A.2 – appliquer les habiletés qui facilitent la communication dans divers contextes.	GPP3O-S-Hab.2 – décrire les caractéristiques d'une bonne communication (p. ex., écouter de façon active, ne pas porter de jugement, paraphraser pour vérifier sa compréhension) ainsi que son utilité dans des situations de leadership et d'entraide à l'école ou dans la communauté (p. ex., tutorat, mentorat, soutien, médiation, contribution à des projets scolaires et communautaires). GPP3O-S-Hab.3 – utiliser la rétroaction afin d'aider les autres à identifier leurs forces ainsi que les compétences à améliorer.
GPP3O-S-A.3 – appliquer des théories relatives au leadership et à la dynamique de groupe en diverses situations à l'école, dans la communauté francophone ou dans la collectivité.	GPP3O-S-Dyn.2 – décrire des stratégies d'harmonisation fonctionnelle de groupe (p. ex., écoute active, partage des tâches, critique constructive, renforcement du potentiel de chacun des membres) et leur utilisation pour soutenir une interaction constructive et améliorer la performance individuelle et collective dans un groupe. GPP3O-S-Dyn.3 – décrire ses droits et ses responsabilités (p. ex., comportement éthique, respect des autres et de la propriété, application des règles de sécurité) dans diverses situations de leadership et d'entraide. GPP3O-S-Dyn.5 – appliquer les habiletés d'un leadership efficace (p. ex., établir un consensus, solliciter les talents particuliers des membres du groupe) dans la classe ainsi que dans la planification d'activités scolaires ou communautaires (p. ex., promouvoir la francophonie).

Attentes	Contenus d'apprentissage
GPP3O-E-A.2 – utiliser des stratégies de planification afin de créer des programmes de leadership et d'entraide qui répondent aux besoins du milieu scolaire et de la communauté francophone.	<p>GPP3O-E-Con.1 – identifier un besoin à combler (p. ex., orientation des nouveaux élèves à l'école, journée de carrière, événement de civisme, sensibilisation à certains services communautaires, collecte de fonds, organisation de la cérémonie des finissantes et finissants, organisation du banquet athlétique) qui permet d'exercer un rôle de leadership ou d'entraide.</p> <p>GPP3O-E-Con.2 – produire un plan d'action pour répondre au besoin identifié à l'école ou au sein de sa communauté francophone et auquel sa contribution pourra être positive.</p> <p>GPP3O-E-Con.3 – utiliser des ressources technologiques (p. ex., sites Web, Internet, chiffriers, bases de données, logiciels de présentation) pour se documenter et produire des documents publicitaires (p. ex., annonce, dépliant, affiche, agenda).</p> <p>GPP3O-E-Con.4 – élaborer des outils d'évaluation (p. ex., sondage, formulaire de rétroaction par les pairs) pour évaluer les programmes conçus à répondre aux besoins de l'école ou de la communauté francophone.</p>

Atelier à la « Survivor »

Sortez les disques de musique hawaïenne! L'heure est à l'émission « Survivor »! En fait, vous devez vous préparer à mettre à l'épreuve les élèves de la 8^e année au jeu « Survivor ». Pour ce faire, vous devez créer la présentation, les activités détaillées et animer les activités devant une classe de 8^e année.

Test n° 1: Le nom de votre tribu et son signe d'identification

Comme vous le savez sans doute, l'émission « Survivor » se compose de diverses tribus. Votre premier test est d'inventer le nom de votre « tribu ». En vous servant d'un outil de traduction électronique, choisissez un mot français qui décrit le mieux votre équipe et inscrivez-le dans le champ du traducteur électronique. Puis, choisissez le nom traduit dans une autre langue qui vous convient le mieux. Ce sera donc votre nouveau nom. Puis, choisissez un signe d'identification pour votre tribu – un drapeau, un brassard, un bandeau, etc. – quelque chose d'attrayant qui stimulera la tribu et les élèves de la 8^e année!



Test n° 2: Les règles de la tribu

Maintenant que la tribu a un nom et un signe d'identification, vous devez établir un ensemble de règles pour votre groupe. Vous avez de nombreuses tâches à accomplir et devez pouvoir compter sur des règles bien établies afin de réduire au minimum les problèmes en cours de route. Assurez-vous que tous les membres de ta tribu acceptent ces règles et les signent, et connaissent les conséquences si ils les enfreignent.

Test n° 3: Attribution des responsabilités

Maintenant que vous avez fait en sorte de prévenir toute difficulté de parcours, le vrai travail (ou plaisir) commence! Discutez entre vous de vos forces et points faibles, de ce que vous aimez et n'aimez pas faire, puis décidez qui fera quoi dans la tribu. Inscrivez ces informations sur votre fiche.

Test n° 4: Gestion du projet

Tout le monde a son travail et ses responsabilités. La tribu doit donc s'assurer que le projet avance dans les délais prévus. La tribu est également responsable de signaler tout problème afin d'y remédier sur-le-champ. Un membre de la tribu est responsable de tenir à jour la Fiche de gestion de projet.

Test n° 5: Animation de l'atelier

Voici enfin la journée tant attendue! Amusez-vous!

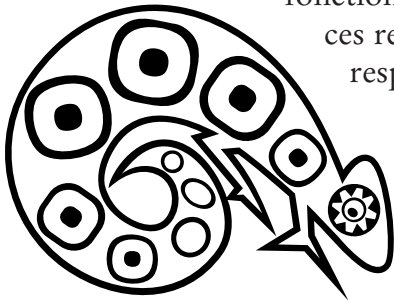
Atelier à la « Survivor »

Fiche d'instructions détaillées

Voici les parties principales de cette activité:

- Préparer une courte présentation en PowerPoint des **compétences essentielles** utilisées dans le milieu du travail.
- Créer neuf (9) activités qui mettent au défi les élèves de 8^e année d'après les neuf (9) **compétences essentielles** au travail.
- Animer les activités et inscrire les résultats des élèves.
- Remettre à la tribu gagnante un petit cadeau.

Vous trouverez ci-dessous les responsabilités se rattachant à chaque partie, le nombre de membres requis et les **compétences essentielles** nécessaires. Les **compétences essentielles** sont énumérées en fonction de leur importance pour les tâches à accomplir. Vous devez donc avoir ces renseignements à l'esprit lorsque vous attribuez les différentes responsabilités entre vous.



1^{re} partie: Présentation PowerPoint

(durée de 10 Minutes)

Créez une présentation PowerPoint qui décrit les **compétences essentielles** et la façon dont elles sont utilisées dans le milieu de travail.

La présentation doit être vivante et être intéressante à regarder.

N'oubliez pas votre auditoire! Vers la fin de la présentation, vous devez parler des activités à venir.

Utilisez une musique « tribale » et les thèmes appropriés pour mettre votre auditoire dans l'ambiance!
(Consultez la Fiche Aperçu de la présentation en Power Point.)

Nombre de membres de la tribu: 3

Compétences essentielles requises: Informatique, rédaction et lecture des textes.

Atelier à la « Survivor » Fiche d'instructions détaillées

2^e partie: Activités pour les élèves de la 8^e année

(10 minutes chacune)

Les activités auxquelles prendront part les élèves sont basées sur les neuf **compétences essentielles** utilisées au travail, soit UNE ACTIVITÉ PAR COMPÉTENCE. Elles doivent être simples et courtes. Vous devez aussi tenir compte du temps qu'il faut pour expliquer l'activité. Les activités peuvent exiger la participation de certains ou de tous les membres de la tribu. Lorsque vous planifiez l'activité portant sur la compétence « Informatique », vous devez communiquer avec l'enseignante ou l'enseignant hôte afin qu'il ou elle vous indique ses ressources informatiques. Les activités qui font appel aux habiletés athlétiques doivent aussi être sécuritaires en tout temps. Vous devez remplir une fiche d'activité pour chaque activité. (Voir la Fiche d'activité.)

Nombre de membres de la tribu: 9

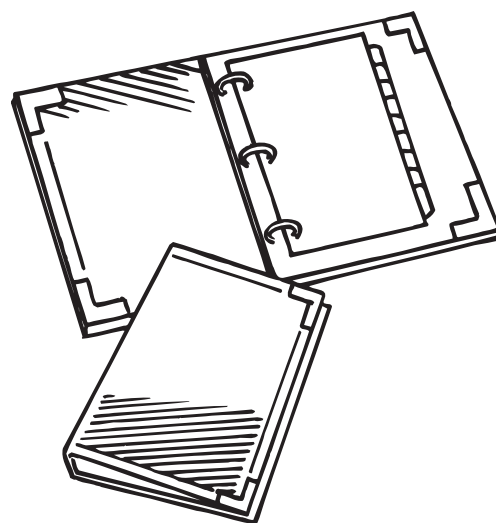
Compétences essentielles requises: Capacité de raisonnement, formation continue, rédaction, lecture des textes et travail d'équipe

3^e partie: Animation et consignation des résultats

Les personnes assumant ces responsabilités doivent motiver les élèves à participer aux activités. Elles doivent se montrer enthousiastes et dynamiques. Des activités formidables peuvent s'avérer d'un ennui mortel si elles ne sont pas animées par les bonnes personnes. Choisissez vos animateurs judicieusement. Ceux-ci doivent également surveiller le déroulement des activités, même si les autres membres de ta tribu leur viendront en aide. Les animateurs doivent aussi consigner les résultats et remettre le prix à la tribu gagnante.

Nombre de membres de la tribu: 6

Compétences essentielles requises: Communication verbale, capacité de raisonnement, calcul et utilisation des documents.



Atelier à la « Survivor »

Aperçu de la présentation en PowerPoint

En gardant à l'esprit l'objectif de la présentation, servez-vous de cette feuille pour donner une brève description du contenu de chaque diapositive. Ce travail fera l'objet d'une évaluation formative. En plus d'éléments graphiques et de texte, la présentation doit comprendre du son (musique) et l'enchaînement minuté des diapositives (transition). Vous serez évalués en fonction de l'efficacité avec laquelle vous utilisez les habiletés en communication. N'hésitez pas à créer votre propre modèle si vous avez besoin de plus d'espace.

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

Atelier à la « Survivor »

Grille d'évaluation de la présentation

COMPÉTENCES	NIVEAU 1 (50-59%)	NIVEAU 2 (60-69%)	NIVEAU 3 (70-79%)	NIVEAU 4 (80-100%)
<p>Connaissance et compréhension</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une connaissance des neuf compétences essentielles. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une connaissance limitée des neuf compétences essentielles. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une connaissance partielle des neuf compétences essentielles. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une bonne connaissance des neuf compétences essentielles. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une connaissance approfondie des neuf compétences essentielles.
<p>Habiletés de la pensée</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de la pensée créative dans la conception d'une présentation Power-Point dynamique. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de la pensée créative dans la conception d'une présentation Power-Point dynamique avec une efficacité limitée. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de la pensée créative dans la conception d'une présentation Power-Point dynamique avec une certaine efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de la pensée créative dans la conception d'une présentation Power-Point dynamique avec efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de la pensée créative dans la conception d'une présentation Power-Point dynamique avec beaucoup d'efficacité.
<p>Communication</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information dans une Présentation Power-Point pour les élèves de 8^e année. - utilise le logiciel Power-Point pour créer une présentation qui comprend des éléments graphiques, du texte, du son et un enchaînement minuté. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information dans une Présentation Power-Point pour les élèves de 8^e année avec une efficacité limitée. - utilise le logiciel Power-Point pour créer une présentation qui comprend des éléments graphiques, du texte, du son et un enchaînement minuté avec une efficacité limitée. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information dans une Présentation Power-Point pour les élèves de 8^e année avec une certaine efficacité. - utilise le logiciel Power-Point pour créer une présentation qui comprend des éléments graphiques, du texte, du son et un enchaînement minuté avec une certaine efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information dans une Présentation Power-Point pour les élèves de 8^e année avec efficacité. - utilise le logiciel Power-Point pour créer une présentation qui comprend des éléments graphiques, du texte, du son et un enchaînement minuté avec efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information dans une Présentation Power-Point pour les élèves de 8^e année avec beaucoup d'efficacité. - utilise le logiciel Power-Point pour créer une présentation qui comprend des éléments graphiques, du texte, du son et un enchaînement minuté avec beaucoup d'efficacité.

COMPÉTENCES	NIVEAU 1 (50-59%)	NIVEAU 2 (60-69%)	NIVEAU 3 (70-79%)	NIVEAU 4 (80-100%)
<p>Mise en application</p> <p>L'élève : - applique les habiletés de communication et de leadership auprès des élèves de 8^e année.</p>	<p>L'élève: - applique les habiletés de communication et de leadership auprès des élèves de 8^e année avec une efficacité limitée.</p>	<p>L'élève: - applique les habiletés de communication et de leadership auprès des élèves de 8^e année avec une certaine efficacité.</p>	<p>L'élève: - applique les habiletés de communication et de leadership auprès des élèves de 8^e année avec efficacité.</p>	<p>L'élève: - applique les habiletés de communication et de leadership auprès des élèves de 8^e année avec beaucoup d'efficacité.</p>

Remarque: Les élèves qui obtiennent une note inférieure au Niveau 1 (50 %) n'ont pas satisfait aux exigences minimales associées à ce travail ou à cette activité.

Atelier à la « Survivor » Outil d'évaluation de l'enseignante ou enseignant hôte

Veillez remplir cette fiche d'évaluation pour chacun des animateurs de 12^e année.

Échelle: 1 = pas vraiment, 2 = parfois, 3 = la plupart du temps, 4 = tout le temps, 5 = 110%

Nom de l'élève _____

1. L'élève était préparé(e).	1	2	3	4	5
2. L'élève était posé(e) et confiant(e).	1	2	3	4	5
3. L'élève s'exprimait bien et parlait suffisamment fort.	1	2	3	4	5
4. L'élève était enthousiaste et obtenait la participation des élèves.	1	2	3	4	5
5. L'élève connaissait sa matière.	1	2	3	4	5
6. L'élève était organisé(e) pour animer les activités et consigner les résultats.	1	2	3	4	5
7. L'élève s'intéressait vraiment aux élèves.	1	2	3	4	5



Atelier à la « Survivor » Outil d'évaluation de l'enseignante ou enseignant hôte

Veillez remplir cette fiche d'évaluation pour chacun des animateurs de 12^e année.

Échelle: 1 = pas vraiment, 2 = parfois, 3 = la plupart du temps, 4 = tout le temps, 5 = 110%

Nom de l'élève _____

1. L'élève était préparé(e).	1	2	3	4	5
2. L'élève était posé(e) et confiant(e).	1	2	3	4	5
3. L'élève s'exprimait bien et parlait suffisamment fort.	1	2	3	4	5
4. L'élève était enthousiaste et obtenait la participation des élèves.	1	2	3	4	5
5. L'élève connaissait sa matière.	1	2	3	4	5
6. L'élève était organisé(e) pour animer les activités et consigner les résultats.	1	2	3	4	5
7. L'élève s'intéressait vraiment aux élèves.	1	2	3	4	5

Atelier à la « Survivor »

Fiche d'activité

Groupe _____ Nom _____

Ce modèle de fiche d'activité vous aidera à préparer les activités. La fiche aidera à déterminer s'il y a certains aspects à revoir avant de finaliser les activités. Les activités feront l'objet d'une évaluation formative. L'enseignante ou enseignant hôte évaluera ces activités lorsque vous les animerez devant sa classe. Elle ou il recevra des copies des fiches d'activités finales et les comparera aux activités qui se déroulent dans la classe.

Titre de l'activité: _____

Compétence essentielle: _____

Objectif(s): _____

Durée: _____

Ressources: _____

Documents à distribuer: _____

Méthode de notation: _____

Installations nécessaires: _____

Fondement de l'activité (En quoi cette activité fait-elle appel à cette **compétence essentielle**? Est-elle facile à comprendre? Est-elle facile à évaluer? Pourquoi cette activité plairait-elle aux élèves?)

Atelier à la « Survivor »

Outil d'évaluation des activités

Activité: _____ Groupe: _____

1^{re} partie: Activité sur papier

CRITÈRE	<input checked="" type="checkbox"/>	COMMENTAIRES
Complète et facile à comprendre	<input type="checkbox"/>	
Respect des règles (ortographe, grammaire)	<input type="checkbox"/>	
Autres composantes conformes aux objectifs (c.-à-d. ressources = objectifs)	<input type="checkbox"/>	
Fondement bien défini (justifie la pertinence de l'activité!)	<input type="checkbox"/>	

2^e partie: Activité animée

CRITÈRE	<input checked="" type="checkbox"/>	COMMENTAIRES
Les instructions étaient faciles à suivre pour les élèves.	<input type="checkbox"/>	
Toutes les ressources étaient disponibles et ont été utilisées.	<input type="checkbox"/>	
L'activité a répondu aux objectifs (une activité = <i>une compétence essentielle</i>).	<input type="checkbox"/>	
Les élèves exécutaient l'activité avec enthousiasme.	<input type="checkbox"/>	

Commentaires: _____
