
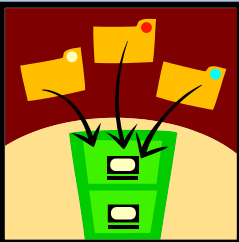


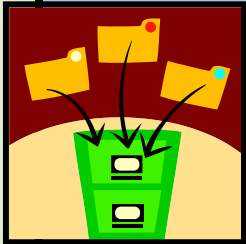



RECHERCHE		COMMUNICATION		AUTOGESTION		PENSÉE			
LITTÉRATIE INFORMATIONNELLE	LITTÉRATIE MÉDIATIQUE	ÉCHANGE D'INFORMATIONS	EXPLORATION ET EXPRESSION DES SYMBOLES	ORGANISATION	GESTION MENTALE	PENSÉE CRITIQUE	PENSÉE CRÉATIVE	TRANSFERT D'INFORMATIONS	RÉFLEXION ET MÉTACOGNITION
<p>Formulation et organisation</p> <p>1. Poser ou exprimer par le jeu des questions pouvant être étudiées.</p> <p>2. Sélectionner des sources d'information et des outils numériques.</p> <p>Recueil et consignation des données (enregistrement audio, dessin et photographie)</p> <p>3. Rassembler des informations issues de diverses sources (individus, lieux, matériel et littérature).</p> <p>4. Utiliser toutes les facultés sensorielles pour observer et relever les détails.</p> <p>5. Consigner des observations – en dessinant, en traçant des tableaux ou des graphiques et en cochant les éléments d'une liste – en faisant appel aux compétences de l'écrit émergentes, dans la mesure du possible, pour rédiger des commentaires, annoter des images, etc.</p> <p>Synthèse et interprétation</p> <p>6. Trier et classer des informations et du matériel, et les présenter sous une forme particulière ou dans un ordre particulier (par exemple, à l'aide de graphiques, signes ou symboles) en faisant appel aux compétences de l'écrit émergentes.</p> <p>7. Analyser et interpréter des informations.</p> <p>Évaluation et communication</p> <p>8. Remarquer des relations et des modèles.</p> <p>9. Présenter les informations en utilisant divers modes d'expression.</p> <p>10. Citer ses sources (par exemple, livre, film ou autre élève).</p>	<p>LITTÉRATIE MÉDIATIQUE :</p> <p>Interaction avec les médias pour utiliser des idées et des informations, et en produire</p> <p>1. Établir des liens entre les ressources médiatiques.</p> <p>2. Utiliser les médias pour communiquer, partager et établir des relations avec les autres.</p> <p>3. Communiquer les informations et les idées en utilisant divers médias (en fonction des compétences développées).</p>	<p>Écoute</p> <p>1. Écouter des informations.</p> <p>2. Écouter activement et respectueusement les idées des autres.</p> <p>3. Demander des précisions.</p> <p>Interprétation</p> <p>4. Interpréter les communications orales, visuelles et audio : reconnaître et créer des signes, interpréter et utiliser des symboles et des sons.</p> <p>5. Comprendre comment les images et le langage interagissent pour véhiculer des idées.</p> <p>6. Décoder la communication kinesthésique (le langage du corps).</p> <p>Verbalisation</p> <p>7. S'exprimer avec des mots et avec des phrases.</p> <p>8. Prendre part aux conversations.</p> <p>9. Discuter des idées et des connaissances avec d'autres élèves et avec les enseignants.</p>	<p>Utilisation du langage pour rassembler des informations et les transmettre :</p> <p>Lecture, écriture et mathématiques</p> <p>1. Se prêter à des jeux de rôle et à des simulations.</p> <p>2. Comprendre les symboles.</p> <p>3. Consulter diverses sources pour le plaisir et pour recueillir des informations.</p> <p>4. Faire des déductions et tirer des conclusions.</p> <p>5. Comprendre que le graphisme est porteur de sens.</p> <p>6. Utiliser le graphisme pour véhiculer du sens.</p> <p>7. Consigner des informations et des observations de diverses façons.</p> <p>8. Communiquer en se servant de toute une palette de technologies et d'un matériel varié.</p>	<p>Gestion efficace du temps et des tâches</p> <p>1. Choisir et accomplir les tâches de façon autonome.</p> <p>2. Suivre les consignes données par d'autres.</p> <p>3. Respecter les rituels de la classe.</p> <p>4. Partager les responsabilités pour prendre des décisions.</p>	<p>Recours à des stratégies de gestion mentale</p> <p>Pleine conscience</p> <p>1. Assumer la responsabilité de son bien-être.</p> <p>2. Avoir conscience des liens entre le corps et l'esprit.</p> <p>Persévérance</p> <p>3. Montrer de la persistance dans les tâches à accomplir.</p> <p>4. Adopter des stratégies pour résoudre les problèmes.</p> <p>5. Gérer ses émotions.</p> <p>6. Gérer ses sentiments et régler les conflits.</p> <p>Résilience</p> <p>7. Surmonter les échecs.</p> <p>8. Surmonter la déception.</p> <p>9. Faire preuve d'adaptation aux nouvelles situations.</p>	<p>Analyse</p> <p>1. Faire des observations attentives.</p> <p>2. Trouver les caractéristiques uniques.</p> <p>3. Réfléchir au sens de ce qui est véhiculé dans les ressources et dans les événements.</p> <p>4. Faire la synthèse des nouvelles compréhensions en constatant les liens et les rapports.</p> <p>Évaluation</p> <p>5. Organiser les informations.</p> <p>6. Évaluer les preuves.</p> <p>7. Vérifier les généralisations, les stratégies ou les idées.</p> <p>Prise de décision</p> <p>8. Revoir les compréhensions sur la base de nouvelles informations et preuves.</p> <p>9. Tirer des conclusions et faire des généralisations.</p> <p>10. Appliquer des règles, des stratégies et des idées d'un contexte à un autre.</p>	<p>Génération de nouvelles idées</p> <p>1. Se servir de la discussion et du jeu pour générer de nouvelles idées et recherches.</p> <p>2. Établir des liens inattendus ou inhabituels entre les objets ou les idées.</p> <p>3. S'exercer à utiliser quelques stratégies de « pensée visible » (Ritchart, Church et Morrison, 2011).</p> <p>Prise en considération de nouvelles perspectives</p> <p>4. Chercher des informations.</p> <p>5. Examiner d'autres solutions, y compris celles qui paraissent improbables ou impossibles, dans le jeu et dans d'autres situations.</p> <p>6. Poser des questions commençant par « Et si ».</p> <p>7. S'exercer à utiliser quelques stratégies de « pensée visible ».</p>	<p>Utilisation des compétences et des connaissances dans de multiples contextes</p> <p>1. Utiliser les compétences et les connaissances dans des situations inconnues ou en dehors de l'établissement scolaire.</p> <p>2. Établir des liens entre les modules de recherche.</p>	<p>Utilisation des compétences de pensée pour réfléchir sur le processus d'apprentissage</p> <p>1. Déterminer les points forts et les domaines dans lesquels s'améliorer.</p> <p>2. Réfléchir sur l'apprentissage en se posant des questions telles que celles qui suivent.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'ai-je appris aujourd'hui? • Que suis-je déjà capable de faire? • Sur quoi vais-je travailler ensuite?
SOCIALES									
Développement de relations interpersonnelles et d'une collaboration positive									
				<p>Relations interpersonnelles</p> <p>1. S'exercer à l'empathie et à l'altruïsme.</p> <p>2. Écouter attentivement les autres.</p> <p>3. Respecter les autres.</p> <p>4. Jouer en groupe dans un esprit de coopération : partager le matériel et attendre son tour.</p> <p>5. Aider les autres.</p>	<p>Intelligence sociale et émotionnelle</p> <p>6. Avoir conscience de ses sentiments et de ceux des autres.</p> <p>7. Gérer la colère et régler les conflits.</p> <p>8. Avoir une conscience de soi et une conscience sociale.</p> <p>9. Avoir conscience des conséquences de ses actes et de ceux des autres membres du groupe d'apprentissage.</p>				
									
						Actions attendues des élèves			

RECHERCHE	COMMUNICATION	AUTOGESTION	PENSÉE	SOCIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir suffisamment de temps pour un jeu ininterrompu (dans des espaces d'apprentissage adaptables) afin de travailler et de développer les compétences de recherche. • Collaborer avec le bibliothécaire et les spécialistes de la technologie (par exemple) pour développer les compétences de recherche et aider les élèves à trouver des sources d'information. • Donner en exemple l'intégrité intellectuelle en indiquant la provenance du matériel et des idées utilisés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir de donner des occasions aux élèves de travailler ces compétences et de les mettre en pratique dans des contextes pertinents (notamment le jeu, les réunions de classe et les activités d'apprentissage en petits groupes). • Encourager les élèves à réfléchir aux éventuels défis et occasions qui se présentent durant la mise en commun des idées. • Utiliser des signaux physiques. • Donner en exemple l'utilisation d'un langage approprié, respectueux et riche. • Encourager la communication en utilisant plusieurs langages. • Poser des questions ouvertes. • Faire passer la pensée avant la connaissance. • Mener des discussions informelles. • Encourager les élèves à explorer un éventail de perspectives et de modes d'expression. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir suffisamment de temps pour un jeu ininterrompu. • Faciliter les transitions entre les activités en présentant un emploi du temps visuel aux élèves et en leur faisant régulièrement un décompte du temps restant. • Créer des occasions de se réunir en tant que membres d'un même groupe d'apprentissage. • Faire participer les élèves à la planification et à l'organisation des espaces d'apprentissage (ainsi qu'au rangement). • Créer une ambiance dans laquelle l'apprentissage est perçu comme un processus d'amélioration progressive. • Réfléchir en permanence à la manière de soutenir l'agentivité des élèves comme une source de motivation intrinsèque pour la participation. • Améliorer leur aptitude à aider les élèves à développer leur capacité à s'autoréguler (notamment en matière de concentration, de mémoire de travail, de gestion des émotions et de réalisation de choix). 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner en exemple le langage propre à la pensée (par exemple, « Je me demande », « J'ai remarqué » ou « J'en ai déduit »). • Poser des questions ouvertes. • Fournir un temps de réflexion suffisant pour que les élèves préparent leurs réponses aux questions, etc. • Proposer du matériel non limitatif. • Consacrer suffisamment de temps à la réflexion dans toutes les étapes de l'apprentissage (avant, pendant et après les recherches). • Définir avec les élèves des objectifs d'apprentissage qui se situent dans leur zone proximale de développement et réfléchir sur ces objectifs d'apprentissage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fournir aux élèves des occasions explicites de travailler et de développer ces compétences, notamment par le jeu – qu'il s'agisse de jeux de rôle et d'imagination ou de jeux structurés par des règles. • Fournir aux élèves des occasions de réfléchir sur leurs compétences sociales. • Réfléchir sur les différentes interactions et situations observées, et fournir une rétroaction. • Donner des occasions aux élèves d'adopter une perspective. • Utiliser le langage propre au profil de l'apprenant dans les conversations et les discussions, ainsi que dans les accords essentiels. • Donner en exemple les compétences sociales et le langage nécessaires pour accueillir, résoudre des problèmes, partager des ressources, etc.

Actions attendues des enseignants