

Partie 2

Être actif,

**c'est
pédagogique!**



- Encourager les jeunes à être actifs : une mission de l'école
 - S'appuyer sur un scénario d'apprentissage
 - Être actif et approfondir ses connaissances



Sur le plan scolaire, l'activité physique est reconnue pour favoriser la réussite. De plus, les personnes qui pratiquent régulièrement l'activité physique démontrent un plus grand attachement à leur milieu de vie : leur communauté, leur famille, leur école.

ENCOURAGER LES JEUNES À ÊTRE ACTIFS : UNE MISSION DE L'ÉCOLE

Dans le *Programme de formation de l'école québécoise* (PFEQ), l'éducation physique et l'éducation à la santé font partie du domaine d'apprentissage du développement personnel.

Ce programme dégage trois compétences en interrelation :

Compétence 1 : agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.

Compétence 2 : interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.

Compétence 3 : adopter un mode de vie sain et actif.

En plus des compétences propres à l'éducation physique et à la santé, la santé et le bien-être font partie des cinq domaines généraux de formation.

De ce fait, en organisant des activités en lien avec ce domaine de formation, l'école reconnaît le rôle qu'elle joue dans la compréhension des enjeux liés à la santé, au bien-être et à l'adoption de saines habitudes de vie, car « elle doit assurer aux élèves un environnement sécuritaire et favorable à leur épanouissement personnel et affectif et mettre à profit toutes les occasions de bouger » (MELS, 2000).

S'APPUYER SUR UN SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

Les enseignants peuvent utiliser les outils proposés dans ce guide pour mettre au point ou enrichir des scénarios d'apprentissage.

À titre d'exemple, le scénario qui suit fait référence aux descriptions fournies à la section *Découvrir des athlètes des Premières Nations* de la troisième partie de ce document.

Durée : trois périodes de soixante minutes.

Niveau scolaire : troisième cycle du primaire.

Thème : sport - découvrir les athlètes des Premières Nations.

Type d'activité : production écrite, débat.

Introniser un athlète des Premières Nations au Temple de la renommée des Indiens du Canada.

Outils requis : fiches *Découvrir des athlètes des Premières Nations* du guide *Être actif, ça donne du panache!*, ordinateur, branchement Internet, imprimante et feuilles blanches.





Amorce : demander aux élèves ce qu'ils connaissent des temples de la renommée.

Mise en situation : les élèves sont regroupés en comités et doivent soutenir la candidature d'un athlète au Temple de la renommée des Indiens du Canada.

Suggérez aux jeunes d'approfondir leurs connaissances sur le sujet en les invitant à effectuer une recherche Internet. Vous pouvez également visiter les sites suivants avec eux :

Temple de la renommée du baseball

http://fr.wikipedia.org/wiki/Temple_de_la_renommée_du_baseball

Temple de la renommée du patinage artistique

http://www.patinagecanada.ca/fr/about_skate_canada/hall_of_fame/

Temple de la renommée médicale canadienne

<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Medicentre/fre/>

The Manitoba Aboriginal Music Hall of Fame

<http://www.ncifm.com/aboriginal-music-hall-of-fame/>

Déroulement : en sous-groupes, les élèves doivent choisir un athlète et présenter sa candidature au Temple de la renommée des Indiens du Canada. Chaque sous-groupe devient un comité chargé d'appuyer la candidature de l'athlète lors du débat qui précédera l'intronisation. Le débat sera présenté devant un public (autre classe, groupe d'enseignants et de parents, etc.) qui votera pour la meilleure candidature.

Présentez aux élèves les fiches *Découvrir des athlètes des Premières Nations* de la troisième partie du guide *Être actif, ça donne du panache!* Invitez les élèves à sélectionner l'information utile pour soutenir la candidature et rédiger un court texte illustrant les mérites de l'athlète choisi. Les membres de l'équipe doivent mettre sur papier tous leurs arguments et effectuer des recherches sur Internet afin d'en apprendre davantage sur les performances, l'implication sociale, la philosophie de vie, etc. de l'athlète. L'enseignant peut proposer la structure suivante :

Formulaire de mise en candidature

1. Présentation de l'athlète : nom, lieu de naissance, enfance et adolescence, rang familial, etc.
2. Cheminement sportif : toute l'information pertinente pour comprendre l'évolution de la carrière de l'athlète (les débuts de l'athlète dans le sport, ses différentes équipes, entraîneurs, etc.).
3. Événements sportifs : établir la liste, en ordre chronologique, de tous les trophées, médailles et récompenses remportés par l'athlète.
4. Contribution à sa discipline sportive : établir la liste des records établis, bonnes performances, innovation dans la discipline, etc.
5. Accomplissements professionnels : rassembler les renseignements sur sa carrière professionnelle dans le sport ou sur ses emplois (entraîneur, commentateur sportif, président d'une association sportive, etc.).
6. Implication sociale : expliquer comment l'athlète s'est engagé dans différentes causes sociales, ses convictions, etc.
7. Valeurs de l'athlète : nommer les valeurs de l'athlète et décrire comment elles sont présentes dans sa vie (persévérance, entraide, esprit d'équipe, etc.).





Chaque équipe nomme un porte-parole pour le débat et rédige une question à poser aux membres du groupe.

L'enseignant ou un élève anime le débat. Il peut suivre la structure suivante :

- Présentation des équipes et du choix de l'athlète (deux minutes par équipe).
 - Questions (trente secondes par équipe; vous pouvez tirer au sort les tours de parole).
1. En quoi l'athlète que vous avez choisi se démarque-t-il? Qu'est-ce qui en fait un athlète extraordinaire qui mérite qu'on se souvienne de lui?
 2. Comment l'athlète que vous mettez en candidature peut-il servir de modèle aux jeunes?
 3. Comment l'athlète que vous mettez en candidature s'est-il engagé auprès des Premières Nations?
 4. Questions des équipes.

Conclusion : soyez convaincant, c'est votre dernière chance! (une minute par équipe)

Recueillez les votes du public et comptez les résultats. Vous pouvez illustrer les résultats à l'aide d'un graphique.

Enrichissement : il est possible de filmer le débat et de réaliser un court montage pour le visionner en classe. Vous pouvez définir des critères et bâtir un temple de la renommée dans la classe pour y introniser les enseignants, les élèves, etc.! Publiez les documents réalisés par les équipes et le résultat du sondage dans le journal de l'école ou de la communauté. Accompagnez le tout d'un court article sur le déroulement du débat.





COMPÉTENCES LIÉES AU DOMAINE D'APPRENTISSAGE	
Domaine d'apprentissage	Langues
Discipline	Français, langue d'enseignement
Compétences disciplinaires	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des textes variés • Écrire des textes variés • Communiquer oralement
COMPÉTENCES TRANSVERSALES	
Intellectuelle	• Exercer son jugement critique
Méthodologique	• Exploiter les technologies de l'information et des communications
Personnelle et sociale	• Coopérer
Communication	• Communiquer de façon appropriée
DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION	
Vivre ensemble et citoyenneté Engagement dans l'action dans un esprit de coopération et de solidarité	

Suggestions de thèmes pour mettre au point des scénarios d'apprentissage

Quel est l'état de santé de notre école?

Outils : crayon, papier, quatrième partie du guide *Être actif, ça donne du panache!*

L'enquête longitudinale sur la santé des Premières Nations, dont les résultats apparaissent à la partie *Être actif, c'est la santé!*, donne de l'information sur les activités physiques les plus pratiquées dans les communautés, sur le régime alimentaire, etc. Invitez vos élèves à sonder l'état de santé de leur école. Comparez vos résultats avec ceux de l'étude longitudinale. Entre autres, il est dit que la marche est l'activité physique la plus pratiquée chez les filles et les garçons des Premières Nations (86,9 %). Est-ce le cas pour les jeunes de votre école?

Production finale : publiez les résultats de vos recherches dans le journal local ou dans le journal du CEPN. Écrivez au chef régional pour partager vos résultats. Dans l'école, affichez une liste de recommandations pouvant améliorer les statistiques sur la santé de votre école.

Quels sont les jeux traditionnels de votre communauté?

Outils : crayon, papier, Internet, troisième partie du guide *Être actif, ça donne du panache!*

La description de certains jeux traditionnels des Premières Nations figure à la partie *Être actif, c'est culture!* Invitez les jeunes à prendre connaissance de ces jeux et à s'interroger sur les jeux pratiqués dans la communauté. Demandez aux aînés quels jeux étaient pratiqués dans le passé. Effectuez des recherches Internet pour en apprendre davantage ou consultez les archives de la communauté.





ÊTRE ACTIF ET APPROFONDIR SES CONNAISSANCES

L'activité physique peut contribuer à l'acquisition de connaissances fondamentales. Le schéma qui suit illustre les liens qui peuvent être faits à partir des domaines des mathématiques, de la science et de la technologie.



