

Odyssée culturelle



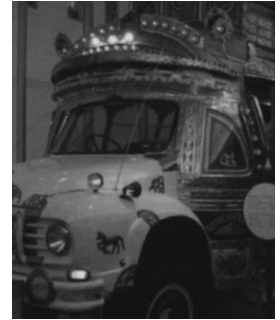
Aperçu du programme scolaire à l'intention des enseignants Musée canadien des enfants

Introduction

Ce programme est conçu de façon à offrir à vos élèves une expérience interactive qui enrichira leur connaissance d'autres cultures du monde. Pour les besoins du programme, le Village international du Musée se transforme en un plateau de jeu géant sur lequel se déplacent les élèves qui tiennent lieu de pions. Répartis en équipes, ceux-ci parcourent le monde sur un coup de dé, découvrant en chemin différentes coutumes et traditions. À travers la série d'épreuves et d'activités amusantes qui parsèment leur parcours, ils mesurent leur connaissance du monde et comprennent davantage la vie des enfants d'autres pays.

Objectifs

- Inviter les élèves à découvrir les coutumes et les traditions de même que la vie quotidienne d'enfants vivant ailleurs dans le monde.
- Éveiller leur curiosité à l'égard des autres et les aider à établir des parallèles entre leur propre vie et celle d'enfants d'autres pays.
- Amener les élèves à travailler ensemble en s'aidant mutuellement à apprendre et à trouver des solutions aux épreuves qu'ils devront surmonter en tant que groupe.



Déroulement

Dans le cadre sécuritaire et unique du Village international du Musée canadien des enfants, vos élèves feront un voyage autour du monde en devenant les pions d'un immense jeu de société à caractère international. Ils y seront accueillis par des membres du personnel qui leur expliqueront soigneusement les règles du jeu avant qu'ils se rendent dans les modules d'exposition où sont présentés quelques aspects culturels du Nigeria, du Japon, du Mexique, de l'Inde et du Moyen-Orient. Répartis en petits groupes, les élèves suivront une carte, facile à déchiffrer, pour atteindre chaque destination où ils lanceront un dé pour avancer du nombre indiqué de cases. Arrivés sur une case, ils tireront la carte qui y est cachée et réaliseront l'activité qu'elle précise. Par exemple, s'ils se retrouvent dans la maison japonaise, ils auront à enfiler un kimono japonais. Tous les membres du groupe doivent accomplir l'activité avant qu'un nouvel élève puisse lancer le dé. Chaque groupe parcourt de cette manière toutes les régions comprises dans le jeu. À la fin de la séance, tous se regroupent à nouveau pour se raconter les péripéties de leur voyage et partager leurs nouvelles connaissances des régions visitées.

Durée, horaire et réservations

- 60 minutes
- Du mardi au vendredi, à 9 h 15, à 11 h et à 13 h, selon la disponibilité des lieux
- Pour réserver, veuillez communiquer avec les Services aux groupes, en composant le 819-776-7014.

Groupes d'âge

- Ontario – De la 2^e à la 5^e année
- Québec – Du 1^{er} cycle (2^e année) au 3^e cycle (5^e année)

Apprentissages spécifiques

En plus des objectifs généraux déjà mentionnés, le programme permet aux élèves de découvrir la diversité des peuples du monde et le fait sous une forme à la fois accessible et amusante. Il leur offre de plus des activités concrètes qui leur donnent l'occasion d'approfondir leur connaissance et leur compréhension de différentes cultures. Grâce à ce programme, vos élèves vont

- comprendre comment vivent les enfants du Mexique, du Japon, du Moyen-Orient, de l'Inde et du Nigeria;
- découvrir les types d'aliments ainsi que les matières premières et les ressources qu'on trouve dans ces régions et la manière dont ils façonnent la vie quotidienne des habitants;



- être en mesure de situer, sur le globe, les pays et les régions traités par le programme;
- être capables de rendre compte de ce qu'ils ont vu et fait dans les différents pays;
- apprendre les origines géographiques de mots qu'ils utilisent couramment en anglais ou en français;
- développer une façon d'entreprendre des recherches pour trouver des réponses à différentes questions d'ordre culturel.

Liens avec les programmes scolaires

Le présent programme a été conçu de façon à rejoindre les objectifs pédagogiques des programmes scolaires de l'Ontario et du Québec. Voici quelques-uns des objectifs spécifiques auxquels il est relié.

Ontario

De la 2^e à la 4^e année

2^e année – Patrimoine et citoyenneté – Rapports sociaux, règles et responsabilités – Traditions et fêtes

- Découverte des traditions et fêtes particulières à diverses populations du monde
- Rôle que le patrimoine culturel et les traditions jouent dans la vie de tous les jours
- Les rôles respectifs des hommes et des femmes dans différentes sociétés

2^e année – Études sociales – Le Canada et le monde – La vie communautaire d'ici et d'ailleurs

- Décrire les principales caractéristiques de divers milieux
- Reconnaître de quelle façon les gens de sa communauté contribuent à son bien-être

3^e année – Le patrimoine et la citoyenneté canadienne – La vie, hier et aujourd'hui

- Décrire le mode de vie d'autrefois et la contribution des peuples autochtones et des peuples colonisateurs à la vie d'aujourd'hui
- Décrire plusieurs éléments de son patrimoine

3^e année – Études sociales – Le Canada et le monde – Les aspects physiques et les échanges

- Démontrer sa compréhension des traits physiques et humains de sa région
- Démontrer sa compréhension des échanges de biens et de services entre les régions

5^e année – Études sociales – Le Canada et le monde – Les aspects physiques et les échanges

- Démontrer sa compréhension des traits physiques et humains de sa région
- Démontrer sa compréhension des échanges de biens et de services entre les régions

Québec

1^{er} et 2^e cycles – Domaines de l'univers social

- **Compétence 1** – Lire l'organisation d'une société sur son territoire.
- **Compétence 2** – Interpréter le changement dans une société sur son territoire
- **Compétence 3** – S'ouvrir à la diversité des sociétés et leurs territoires

1^{er} et 2^e cycles – Domaine des arts – Arts plastiques

- **Compétence 3** – Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Activités pré-visite

Afin de vous assurer que vos élèves bénéficieront au maximum de ce programme éducatif, nous vous suggérons de faire ces activités préparatoires.

- Étudier une carte du monde et y situer ces pays, le Nigeria, le Japon, l'Inde, et le Mexique, et cette région, le Moyen-Orient.
- Trouver, dans des revues, des images de gens partout dans le monde en train d'exécuter leurs activités quotidiennes; comparer ces activités à celles des élèves.
- Effectuer quelques recherches générales sur ces pays et cette région, en particulier sur la cuisine, le costume traditionnel et les types d'habitations.
- Demander aux élèves de dessiner leur arbre généalogique et de le montrer au reste de la classe; les charger de demander à leurs parents d'où venaient leurs ancêtres.
- Amener vos élèves à parler des traditions familiales qu'ils célèbrent chez eux.
- Répartir vos élèves en cinq équipes.

Activités post-visite

Voici des activités de suivi que vous pourriez proposer à vos élèves. Tout en leur étant, elles les aideront à consolider les connaissances acquises.

- Dresser un tableau des ressemblances et des différences entre les cultures à partir de ce qu'ils auront retenu de leur visite.
- Construire une réplique miniature d'une des maisons qu'ils ont vues pendant leur programme au Musée et leur demander d'effectuer une recherche sur les facteurs qui en ont influencé le modèle (par ex. environnement, climat, milieu urbain ou rural, etc.).
- Écrire une lettre à un enfant fictif d'un pays étranger dans laquelle chacun des élèves lui poserait des questions sur les aspects qu'il aimerait réellement connaître de ce pays et de la vie quotidienne de ses habitants.
- Exécuter un dessin à propos de l'une des activités qu'ils ont faites au Musée, puis réaliser ensemble un collage international.
- Organiser, dans la classe, un jeu-questionnaire composé de questions reliées aux pays « visités » dans le cadre du programme.

Évaluation de votre visite

Comme nous désirons nous assurer de l'utilité et de la pertinence de nos programmes auprès des élèves et de leur relation avec les programmes scolaires, nous vous encourageons à nous transmettre une évaluation de cette activité après votre visite. Des formulaires d'évaluation vous seront remis sur place lors de l'activité. Nous comptons sur votre collaboration pour nous fournir vos précieux commentaires sur votre expérience au Musée.