

Québec français



Cahier pratique numéro 2

Number 44, Supplement, December 1981

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/57056ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

(1981). Cahier pratique numéro 2. *Québec français*, (44), 1–16.



Matériel nécessaire : un tableau et une craie, le questionnaire des découvertes (voir plus loin), un crayon par enfant, un tourne-disque et un disque de musique calme.

Disposition de la classe : les pupitres et les chaises sont rangés autour de la classe de façon à laisser libre le plus d'espace possible.

Ce Cahier pratique n° 2 est un supplément au n° 44 de *Québec français* (décembre 1981).

On peut s'en procurer des exemplaires au prix de :

1 \$ pièce

25 \$ pour 30 ex.

70 \$ pour 100 ex.

Québec français
C.P. 9185
Québec G1V 4B1
Tél. : (418) 688-8798

Québec français

cahier pratique

numéro 2

Le tour du « bloc » : jeu en cinq phases

L'objectif de ce grand jeu est de permettre aux enfants de vivre une expérience faisant appel à leurs cinq sens et ce, à partir de l'environnement de l'école.

Les enfants utiliseront aussi bien le geste que la parole et l'écrit. Les activités proposées sont structurées à partir de questions aussi ouvertes que possible afin de permettre aux enfants de s'exprimer de façon personnelle et créatrice.

Ces activités peuvent être réalisées avec une seule classe ou avec une classe d'enfants plus âgés jumelée à une classe de plus jeunes. (Mon expérience m'a montré que ce genre de jumelage était très profitable pour les deux groupes d'âges.) Elles gagneront à être étalées dans le temps (sur une semaine par exemple).

PHASE 1 : Expression gestuelle et orale

A. Préparation à la sortie

a) *Réchauffement physique* : bâiller et s'étirer

Pour tous les âges

Les enfants sont debout, dispersés dans le local.

L'enseignant : « Dès que j'aurai fini de parler, bâillez et étirez-vous en étant les plus impolis du monde et en faisant le plus de bruit possible. »

Les enfants s'exécutent.

L'enseignant : « Maintenant, bâillez et étirez-vous en mime, sans faire de bruit. »

L'enseignant fait remarquer que lorsqu'on mime, on fait semblant de manipuler de vrais objets tout en ayant l'impression de déplacer de l'air, comme lorsqu'on s'étire. Cette remarque amènera les enfants à mimer plus lentement et avec plus de précision.

b) *Mémoire sensorielle* : du lever à l'entrée dans la classe

Pour tous les âges

Les enfants s'assoient par terre.

L'enseignant : « Pensez aux actions que vous avez faites depuis votre réveil jusqu'à votre entrée dans la classe. Pensez aux choses ou aux personnes que vous avez vues, entendues, senties, goûtées et touchées. »

Dès qu'un enfant est prêt, il se couche. Quand tous sont prêts, l'enseignant met une musique calme au son de laquelle les enfants miment les actions dont ils se souviennent. Tous s'exécutent en même temps, sans regarder les autres, en faisant comme s'il y avait un mur autour d'eux. La musique crée un dynamisme chez les participants et leur permet de mieux s'isoler. Dès qu'un enfant a terminé, il s'assoit.

c) *Verbalisation*

Pour tous les âges

Chaque enfant raconte à son voisin ce qu'il a vu, entendu, senti, goûté et touché durant son mime.

La verbalisation entre enfants est très importante. Entre eux, ils se communiquent plus facilement leur vécu.

L'enseignant peut solliciter ensuite un retour au profit de toute la classe.

L'enseignant : « Est-ce qu'il y en a qui veulent nous raconter ce qu'ils ont fait dans leur mime ? »

Cette question est posée aux enfants en général, sans désigner personne. On ne doit pas abuser cependant de la verbalisation devant toute la classe car on sait que les jeunes enfants se lassent vite d'être spectateurs.

d) *Explication du jeu des reporters-découvreurs*

Pour tous les âges

Les enfants se placeront en équipes de deux pour tout le reste du grand jeu.

L'enseignant : « Vous êtes des reporters-découvreurs qui allez faire le tour du « bloc » en essayant de faire des découvertes avec vos cinq sens. Afin d'éviter que vous ne découvriez tous les mêmes choses, vous devrez être très discrets et ne dévoiler vos découvertes qu'à votre copain. Plus vos découvertes seront originales et différentes, plus les jeux qui suivront seront intéressants. Essayez de retenir le plus d'éléments possible découverts grâce à chacun de vos cinq sens ».

L'enseignant explique le parcours de la promenade et voit à ce qu'il y ait une bonne distance entre chaque équipe pour permettre des explorations différentes.

Avec les enfants plus jeunes, en milieu urbain, il est souhaitable de faire appel à quelques parents pour la sortie.

B. Au retour de la sortie

a) *Explication de ce qu'est un personnage de théâtre*

Pour tous les âges

L'enseignant : « Tout ce que vous avez vu, entendu, senti, goûté et touché peut devenir un personnage de théâtre qui parle et ressent des émotions. Si, dans ma cuisine ce matin, j'ai touché, par exemple, à de l'eau de vaisselle, cette eau peut devenir un personnage. Est-ce qu'il y en a qui pourraient me dire comment je pourrais placer mon corps pour devenir de l'eau de vaisselle et comment je pourrais bouger ? »

Les enfants indiquent à l'enseignant différentes façons de se placer et de bouger.

L'enseignant : « Mon eau de vaisselle est triste. Y en a-t-il qui savent pourquoi ? »

L'enseignant laisse les enfants verbaliser le maximum de réponses.

L'enseignant : « L'eau de vaisselle peut donc avoir plusieurs raisons d'être triste et de parler pour raconter sa tristesse, sa colère ou sa joie. »

LES CINQ SENS AUTOUR DU "BLOC"

Ce que j'ai :	Vu	Entendu	Senti	Goûté	Touché
Personnages  1.					
2.					

Personnage humain ou animal :

Âge :

Nom :

Plus grand défaut :

Plus grande qualité :

Classe sociale (riche, moyenne, pauvre) :

Personnage objet ou plante :

Âge :

Nom :

Plus grand défaut :

Plus grande qualité :

Classe sociale (riche, moyenne, pauvre) :

b) Choix de cinq personnages observés lors de la promenade

Pour les 9 à 12 ans

Les enfants de chaque équipe de reporters se donnent le numéro 1 ou 2. L'enseignant distribue une feuille-questionnaire par équipe de deux.

L'enseignant : « Durant votre promenade, vous avez vu, entendu, senti, goûté ou touché des choses. Les numéros 1, vous allez maintenant choisir une chose que vous avez vue et écrire de quoi il s'agit sur la première ligne au-dessous du mot « vu ». Cette chose deviendra un de vos personnages. Il peut s'agir d'un être humain, d'un animal, d'une plante ou d'un objet. Vous choisissez ensuite une chose que vous avez entendue, sentie, goûtée ou touchée et vous la placez également à l'endroit qui convient sur votre feuille. Il serait souhaitable que chacun de vos personnages soit différent. »

Les numéros 2 procèdent de la même façon en désignant des personnages différents sur la deuxième ligne de chaque colonne.

Pour les 6 à 8 ans

L'enseignant dessine au tableau les symboles des cinq sens.

Chaque équipe, après accord entre les membres, nomme un être humain, un animal, une plante ou un objet qu'elle a vu, entendu, senti, goûté ou touché. L'enseignant représente le personnage mentionné sous le sens correspondant, à l'aide d'un dessin ou par écrit, selon l'âge des enfants.

PHASE 2 : Expression gestuelle

a) Improvisation gestuelle à deux

Pour les 9 à 12 ans

Les enfants sont debout en équipes de deux disposées un peu partout dans la classe.

L'enseignant : « Je vais pointer une des équipes qui nommera, après entente, un des 10 personnages mentionnés sur sa feuille-questionnaire. Vous direz par exemple : "J'ai senti une odeur de sapin". »

À ce moment, tous exprimeront à deux, par mime, l'image qui leur vient à l'esprit.

Les enfants se consultent seulement pour décider des personnages qu'ils joueront. Tous les enfants prennent ensuite une position « statue » de départ puis improvisent au son d'une musique vivante. Les seuls spectateurs sont l'enseignant et les deux enfants qui ont suggéré ce que les autres sont en train de mimer. (Il est valorisant de voir les autres s'exprimer à partir de ses idées.) La position « statue » permet à tous les enfants d'entrer dans le jeu en même temps et réduit ainsi la tendance de certains à devenir spectateurs.



VUE



OÛÏE



ODORAT



GOÛT

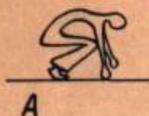


TOUCHER

Matériel nécessaire : un tableau, une craie, un tourne-disque, un disque de musique vivante.

Disposition de la classe : la même que pour la phase 1.

Exemples : deux enfants forment ensemble un sapin — un enfant est un sapin ; l'autre, un bûcheron qui coupe le sapin — deux enfants décorent un sapin de Noël — etc.



A



B



C

Les jeux de devinettes sont efficaces lorsqu'ils ne sont pas trop difficiles. Ici, les enfants ont à deviner parmi cinq éléments; cela leur donne une grande chance de réussite.

Chaque équipe nomme si possible un personnage différent choisi dans une colonne différente du questionnaire. Le jeu se termine lorsque toutes les équipes ont présenté leur choix. La durée de chaque improvisation est relativement courte, surtout s'il s'agit d'enfants non initiés à l'expression dramatique. Pour signifier la fin d'une improvisation, l'enseignant peut baisser la musique et demander aux enfants de trouver une fin à l'action.

À la fin du jeu, les membres de chaque équipe déterminent entre eux les improvisations qu'ils ont préférées puis racontent celles-ci à l'équipe voisine.

Pour les 6 à 8 ans

On procède de la même façon qu'avec les plus grands sauf que c'est l'enseignant qui nomme les personnages à mimer en les pointant sur le tableau.

b) Explication du jeu : la boule de plasticine

Pour tous les âges

L'enseignant fait une démonstration du prochain jeu avec un enfant.

L'enseignant : « Je suis un numéro 1, il est un numéro 2. Il se place en boule, les genoux repliés sur la poitrine. »

Au son d'une musique calme, l'enseignant place délicatement chaque partie du corps de l'enfant comme s'il s'agissait d'un mannequin. Il signale que le numéro 2 ne doit pas opposer de résistance pour bien sentir ce que son partenaire désire. Quand le numéro 1 ne touche plus au numéro 2, celui-ci doit garder la position que son coéquipier vient de lui donner.

c) Jeu de devinettes

Pour les 9 à 12 ans

Les enfants ont en main leur feuille-questionnaire.

L'enseignant : (aux numéros 1) « Choisissez un des cinq personnages que vous avez mentionnés sur votre feuille sans dire à votre copain de quel personnage il s'agit. Votre copain va devenir une boule de plasticine à laquelle vous allez donner la forme du personnage que vous avez choisi. Une fois ce personnage créé, mimez quelques actions qu'il peut faire : le numéro deux devra deviner en quel personnage vous l'avez transformé. »

Le numéro 2 ne dévoilera l'identité du personnage que lorsque son partenaire aura terminé son improvisation.

On procède de la même façon avec les numéros 2 qui choisissent aussi un de leurs cinq personnages.

Lors de la transformation de la boule de plasticine en personnage, la musique calme incite les enfants à agir lentement et à prendre conscience du corps de l'autre.

Pour les 6 à 8 ans

Les numéros 1 choisissent, sans le dire au partenaire, un des personnages représentés par un dessin ou par l'écrit sur la première ligne du tableau. On continue le jeu de la même façon qu'avec les plus âgés. Les numéros 2 choisiront ensuite un personnage de la seconde ligne du tableau.

d) Verbalisation

Pour tous les âges

Toujours en équipes de deux, les enfants se parlent de leurs préférences : chacun préfère-t-il être placé ou placer l'autre ? On discute des qualités nécessaires dans chaque cas. L'enseignant pourra faire un retour avec toute la classe s'il en a le temps.

PHASE 3 : Expression orale, écrite et picturale

7-3

a) *Choix des personnages pour un futur scénario*

Pour les 9 à 12 ans

L'enseignant : « Vous allez inventer une histoire où il y aura un être humain ou un animal et un objet. Choisissez ces deux personnages dans votre liste. »

Un des deux enfants écrit sur la feuille les choix faits, à côté des mots « personnage ou animal choisi » et « objet choisi ». Si les enfants n'avaient aucun être humain ou animal dans leur liste, ils en imaginent un à ce moment.

Pour les 6 à 8 ans

L'enseignant représente de nouveau au tableau, au moyen de dessins ou par écrit, les êtres humains ou les animaux et les objets. Êtres humains et animaux sont placés dans une colonne, les objets, dans une autre. En équipes, les enfants font alors le choix d'un personnage par colonne. On ajoute des êtres humains ou des animaux s'il en manque.

b) *Description des personnages choisis*

Pour les 9 à 12 ans

Les enfants remplissent le questionnaire concernant chaque personnage choisi. Il est possible que des enfants éprouvent quelques difficultés pour ce qui est de la description du personnage-objet. Pour les aider, l'enseignant les invitera à restituer l'objet dans son lieu, à penser à quoi et à qui il sert...

Pour les 6 à 8 ans

La description de chaque personnage se fera oralement, entre les membres des équipes.

c) *Création individuelle d'un premier scénario*

Pour les 8 à 12 ans

L'enseignant : « Il arrive quelque chose entre vos deux personnages dans l'endroit où vous les avez vus lors de votre promenade. Pensez à un début et à une fin d'histoire. »

Chacun pense à une histoire individuellement au son d'une musique calme. Les enfants peuvent coucher le haut de leur corps sur leur pupitre ; lorsqu'ils ont trouvé l'histoire, ils se redressent.

d) *Création par équipe du scénario final*

Pour les 8 à 12 ans

Lorsque tous les enfants ont inventé leur histoire individuellement, chacun raconte la sienne à son coéquipier. Chaque équipe tente ensuite de construire une seule histoire à partir des deux histoires racontées. Les étapes (c) et (d) permettent à chaque enfant de fournir d'abord une création personnelle avant de déboucher sur une première approche de la création collective.

Pour les 6 et 7 ans

Avec les plus jeunes, il est préférable d'ignorer l'étape (c) et de passer tout de suite à la discussion à deux et à la création d'un scénario final.

Matériel nécessaire : une feuille 8½ × 14 par équipe, des crayons à mine et des crayons de couleurs.

Organisation de la classe : les enfants sont placés en équipes de deux à leur pupitre avec leur feuille-questionnaire et un crayon à mine.

e) *Bande dessinée*

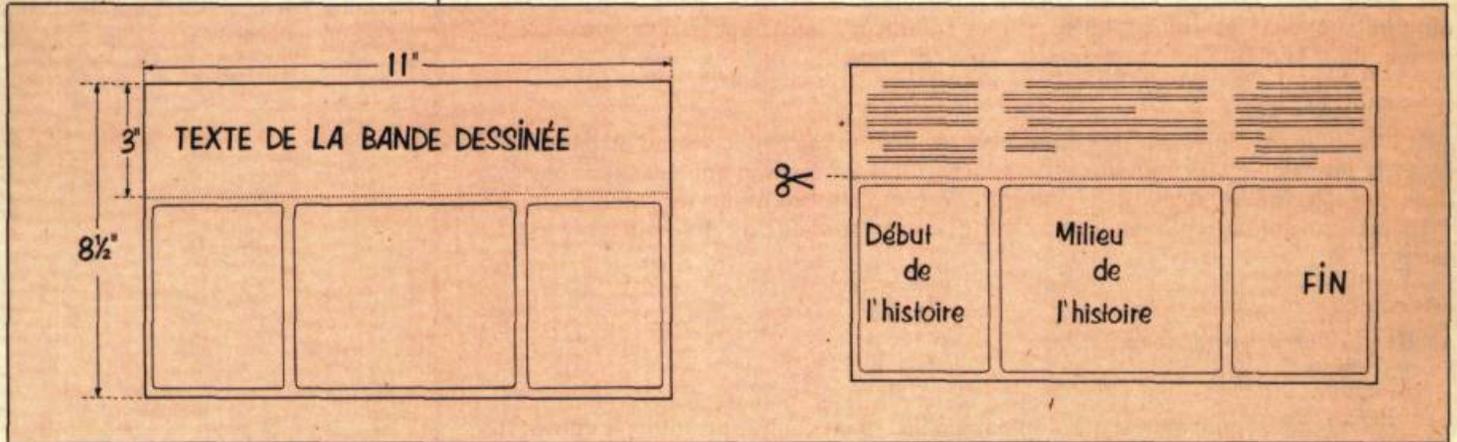
Pour les 8 à 12 ans

Les enfants ont en main une feuille à dessin ($8\frac{1}{2} \times 14$).

L'enseignant : « Comptez le nombre d'actions importantes qu'il y a dans votre histoire pour savoir en combien d'images vous ferez votre bande dessinée. »

Un des deux enfants trace les lignes qui sépareront chaque image. Un espace de 3 pouces est réservé en haut de la page à l'écriture du texte.

Les enfants dessinent chaque image en se répartissant les différentes actions. Les dialogues et la description de l'action sont écrits à la mine dans l'espace au-dessus des dessins. Il ne doit rien y avoir d'écrit sur les dessins.



Pour les 6 et 7 ans

Avec les plus jeunes, on peut limiter à trois le nombre d'images. Celles-ci correspondent au début, au milieu et à la fin de leur histoire. On pourra ignorer la partie réservée au texte de la bande dessinée.

PHASE 4 : Expression gestuelle, orale et écrite

a) *Répétition du scénario*

Pour tous les âges

Les enfants répètent le scénario créé et corrigent le texte de la bande s'il y a lieu.

b) *Échange des bandes dessinées*

Pour tous les âges

Chez les plus âgés, chaque équipe découpe d'abord le texte de sa bande et le conserve secrètement. Il y a ensuite échange des bandes dessinées avec une équipe voisine.

L'enseignant : « Regardez bien la bande dessinée que vous venez de recevoir et racontez l'histoire qu'elle vous suggère. »

Les plus âgés écriront à l'endos du texte de leur propre bande leur interprétation de la bande reçue.

c) *Présentation de son scénario devant l'autre équipe*

Pour tous les âges

Chaque équipe reprend ses dessins. Les enfants ont le choix de jouer ou de raconter avec la bande dessinée en main leur propre scénario devant l'équipe avec laquelle ils avaient fait l'échange préalablement. Aussitôt que les auteurs d'une bande

Matériel nécessaire : un crayon.

Organisation de la classe : la même que pour les phases 1 et 2.

dessinée ont terminé, l'équipe partenaire leur fait connaître son interprétation de cette bande.

Il est normal que cette interprétation soit différente de ce que les auteurs avaient voulu dire. Là est d'ailleurs tout l'intérêt de ce jeu.

Il ne faut pas forcer les enfants à jouer leur scénario devant les autres ; le fait de simplement raconter leur histoire est aussi valable.

Raconter ou jouer devant seulement une autre équipe est aussi satisfaisant pour beaucoup d'enfants que de jouer devant toute une classe. En plus d'économiser du temps, ce processus favorise l'expression de tous, limite le cabotinage et la compétition.

d) Verbalisation générale

Pour les 9 à 12 ans

En équipes de huit, les enfants se racontent leur expérience et discutent des possibilités d'exploiter différemment la même démarche. Exemples : le tour de la cabane à sucre, le tour du camp de neige, le tour de la ville, etc.

PHASE 5 : Information des parents

Lors d'une visite de la classe par les parents, on expose au mur les questionnaires, les bandes dessinées et les interprétations écrites obtenues lors de l'échange des bandes. Tous ces éléments sont regroupés en fonction des équipes qui ont travaillé ensemble.

Avant l'entrée des parents, les enfants se placent dans des positions « statues » représentant différents personnages (être humain, animal, plante ou objet) observés lors de la promenade autour du « bloc ». Les rues et les bâtisses peuvent être suggérées par des lignes au sol faites à l'aide de ruban adhésif.

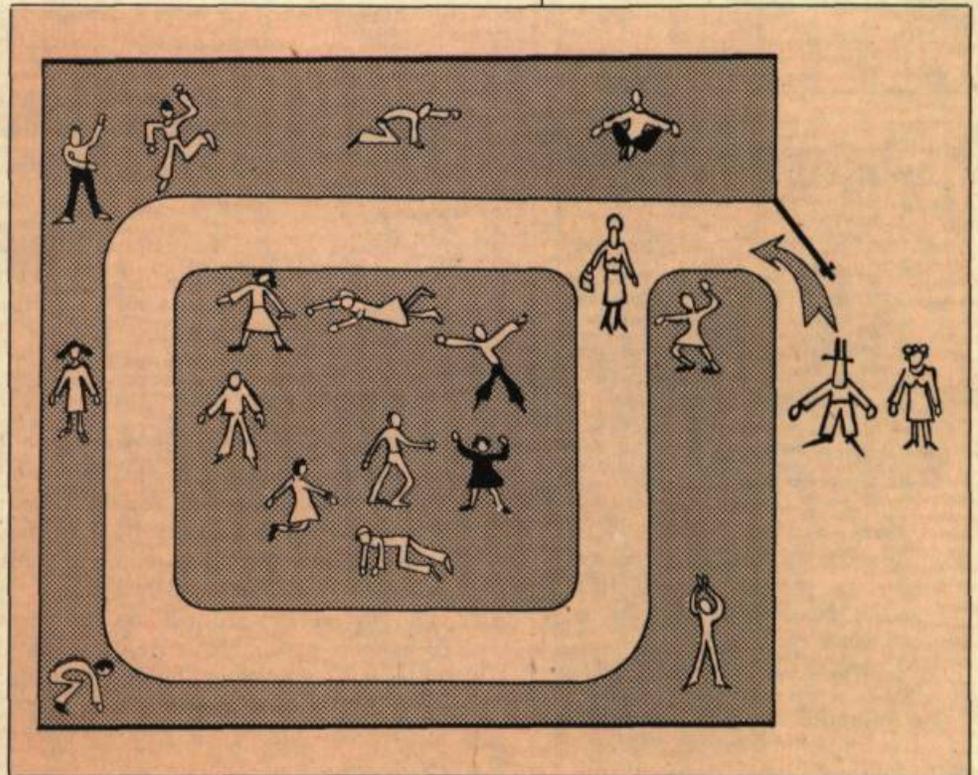
Les parents font le tour du « bloc » comme les enfants l'ont fait lors de leur promenade. Au besoin, ils peuvent demander aux enfants quels personnages ils incarnent.

Chaque enfant reçoit ensuite ses parents à l'endroit où sa bande dessinée est exposée. Les enfants racontent les principales phases de l'expérience qu'ils ont vécue.

Au moment où il sera question de l'échange des bandes, les parents pourront lire l'interprétation faite par l'équipe voisine. Les enfants pourraient également, s'ils le désirent, rejouer leur scénario devant leurs parents. En limitant « le public », on permet là encore à l'enfant d'être plus à l'aise et on évite les comparaisons inutiles.

Toute la cinquième phase pourrait également être vécue au cours d'une visite d'enfants venant d'une autre classe ou d'une autre école.

L'enseignant peut faire revivre aux enfants accompagnés de leurs parents, les jeux d'expression gestuelle faits en classe, si le local le permet.



DESCRIPTION

Degrés scolaires suggérés

4^e, 5^e.

Préparation

Aucune.

Matériel requis

Feuilles lignées, crayons à la mine, feuilles non lignées, crayons à colorier ou crayons feutres à pointe fine.

Durée approximative

3 heures.

Événement déclencheur

L'approche de Noël.

Type de texte

Poétique.

Interlocuteur

Les élèves d'une classe de 1^{re} année de l'école.

Mode de production

En équipes de 3 ou 4.

Mode de diffusion

Remise des contes aux élèves de 1^{re} année.

Phénomènes de communication à faire découvrir

Exemples :

- Le *choix* de l'information, la *formulation* de l'information et le graphisme adaptés à des enfants de six ans
- Différentes manières de coordonner autrement que par « et » (*formulation* de l'information).

Connaissances déjà vues à faire réinvestir

Exemples :

- L'*organisation* de l'information contenue dans un conte (introduction, événement(s) dramatique(s) et conclusion)
- Le *choix* d'informations non réalistes
- La suppression des charnières supplémentaires (la petite fille, elle a un chien) (*formulation* de l'information)
- L'utilisation de pronoms personnels afin d'éviter la répétition (*formulation* de l'information)

Contes de Noël pour amuser des élèves plus jeunes

1. Mise en train

- a) Déclencher la situation de communication en présentant aux élèves ses principales caractéristiques : l'événement qui l'a suscitée quand il y en a un, le thème, l'intention de communication, l'interlocuteur, le mode de production, le mode de diffusion.
- b) Indiquer aux élèves qu'ils inventeront un conte « qui ne se peut pas dans la vraie vie » et leur demander de nommer des événements irréalistes qui pourraient se passer dans un conte se rapportant à Noël.
- c) Faire découvrir quelques caractéristiques d'un conte adapté à des enfants de six ans. Pour ce faire, poser la question suivante : « Comment un conte doit-il être pour que des petits de six ans puissent le lire et le comprendre ? » Exemples de réponses d'enfants : « Faut pas que les phrases soient trop longues ; faut pas qu'il y ait des mots trop savants ; faut pas que ça parle de choses qu'ils ne connaissent pas ; faut que ça soit écrit en lettres détachées ; faut qu'il y ait des dessins ; etc. »

2. Annonce des consignes

- a) Revoir avec les élèves les connaissances à réinvestir en procédant ainsi :
 - Leur rappeler que dans un conte il doit y avoir un début, « des choses qui se passent » et une fin. Insister sur le fait que s'il ne se passe rien, ce n'est pas un conte.
 - Leur dire de ne pas faire de phrases telles que « la petite fille, elle avait un chien », « le Père Noël, il s'est cassé une jambe ».
 - Écrire la phrase suivante au tableau : « Le Père Noël est tombé en bas de sa chaise puis le Père Noël a déboulé l'escalier » et demander aux élèves d'essayer de la dire autrement. Il est fort probable qu'un élève suggérera de remplacer par « il » les mots « le Père Noël » dans la deuxième partie de la phrase. Discuter avec les élèves de la pertinence de cette substitution.
- b) Écrire au tableau, de façon synthétique et en gros caractères, les connaissances à réinvestir ainsi que les phénomènes de communication découverts lors de la mise en train.

Exemple :
NE PAS FAIRE DE PHRASES COMME
« LA PETITE FILLE, ELLE AVAIT UN CHIEN. »
- c) Signaler aux élèves regroupés en équipes, de réfléchir au conte qu'ils feront et de vous le raconter avant de le rédiger.

3. Production

- a) Lorsqu'une équipe raconte son conte, lui en faire objectiver le choix de l'information. Exemples d'aspects à faire objectiver : aucun événement ne se produit ; tous les événements sont réalistes, contrairement à ce qui a été demandé lors de la mise en train ; le réel traité n'est pas à la portée d'enfants de six ans, certains éléments du conte sont incompréhensibles... Pour faire objectiver ces aspects, poser des questions telles que celle-ci : « Au début de votre histoire, il y avait un petit garçon. Puis, tout d'un coup, le petit garçon n'est plus dans l'histoire, mais on ne sait pas pourquoi. Que lui est-il arrivé ? »
- b) Aider individuellement les élèves qui éprouvent des difficultés à choisir, organiser ou formuler l'information de leur texte.

4. Correction

- a) Faire objectiver la formulation de l'information afin d'amener les élèves à découvrir comment coordonner autrement que par « et ». Pour ce faire, leur

Conte composé par
des élèves de 5^e année.

Les ennuis du Père Noël



Il était une fois un Père Noël qui avait perdu ses bottes, il était malheureux.



Soudain, il entendit un bruit qui venait d'un trou.



Alors il se pencha pour regarder et il vit une souris qui était chaussée de ses bottes.



Il voulait prendre ses bottes mais la petite souris ne voulait pas les lui rendre.



Le Père Noël tira de toutes ses forces, il réussit à les avoir mais la souris tomba dans ses bottes.



Il mit ses bottes et il sentit une souris qui lui mordait les pieds.



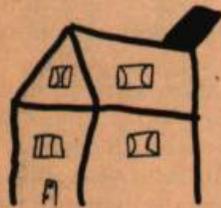
Alors il enleva ses bottes et il sortit la souris par les oreilles.



Il remit ses bottes et partit avec ses rennes pour aller porter les cadeaux.



Il arriva sur le toit d'une maison, il passa par la cheminée et tomba dans le feu du foyer.



Alors il monta plus vite qu'il était descendu pour se mettre le derrière dans la neige.



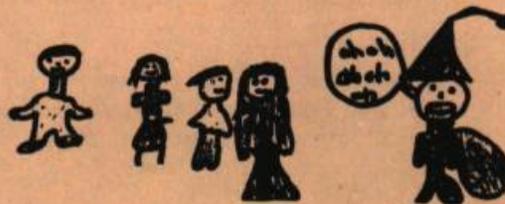
Il décida d'aller dans une autre maison.



Après avoir fait toutes les maisons il retourna où il s'est fait brûler les fesses.



Mais il ne passa pas par la cheminée, il passa par la fenêtre.



Il vit les enfants courir vers lui pour recevoir les cadeaux.



Maintenant il fait toujours attention pour ne plus avoir d'ennuis.

**Mise en garde concernant
toutes les situations
de communication
décrites précédemment**

- Les phénomènes de communication à faire découvrir sont des *exemples*. Il est possible d'en choisir d'autres dans le programme.
- Les connaissances à faire réinvestir sont des *exemples*. Il est évident que leur choix dépend de ce qui a été enseigné.
- Les degrés scolaires suggérés ont été déterminés en grande partie en fonction des exemples choisis pour les phénomènes de communication à faire découvrir et pour les connaissances à faire réinvestir. Il est donc possible de faire vivre, à des degrés scolaires autres que ceux indiqués, la plupart des situations de communication présentées dans cette section.

« L'enseignement du français écrit au niveau primaire » guide pédagogique opérationnel renouvelé C.E.C.M.

- Ce guide s'adresse aux enseignants de la 3^e à la 6^e année qui désirent renouveler leur enseignement du français écrit dans le sens du nouveau programme. Il contient des descriptions et des suggestions de situations de communication, des textes d'enfants et des stratégies pour développer l'orthographe grammaticale et d'usage.
- L'ensemble des activités décrites comporte tout le matériel requis pour les faire vivre. Le contenu de ce guide a été expérimenté depuis deux ans dans quatre écoles de l'Opération Renouveau de la C.E.C.M.

Nous remercions Françoise Coulombe d'avoir permis la reproduction de ce document.

demandeur s'ils ont écrit des phrases contenant plusieurs « et ». Ceux qui en ont les écrivent au tableau. Faire discuter les élèves de la pertinence de remplacer des « et » puis, leur demander, pour chacune des phrases écrites au tableau, par quoi les remplacer. Ensuite, les élèves apportent à leur texte les modifications qui s'imposent.

b) Corriger individuellement le conte de chaque équipe.

— *Ne pas effectuer* de correction individuelle lorsqu'il s'agit de textes à *diffusion orale* (sketches, diaporamas, etc.) ou *restreinte* (ex. : texte destiné à l'enseignant et dans lequel l'enfant, pour mieux se faire connaître de celui-ci, indique ce qu'il aime et n'aime pas). En effet, corriger individuellement ces textes signifierait principalement en corriger l'orthographe, ce qui n'est aucunement nécessaire ni conforme aux réalités de la vie courante. En effet, dans la vie de tous les jours, l'importance que le scripteur accorde à l'orthographe varie selon les situations. Ainsi, l'enseignant qui griffonne des notes pour se rappeler de transmettre certaines informations à ses élèves ne s'attarde pas à en corriger les erreurs orthographiques. Il en va de même de l'orateur qui relit ses notes avant un discours ou de l'individu qui vérifie sa liste d'épicerie, etc.

C'est donc aider les élèves à s'adapter aux caractéristiques de diverses situations que de ne pas exiger le même degré de correction, en ce qui concerne l'orthographe, pour tous les textes qu'ils produisent.

Par ailleurs, si on veut faire comprendre et accepter aux élèves la nécessité de corriger leurs erreurs orthographiques dans des situations où cette correction s'impose (situations à diffusion écrite et large), il importe de ne pas les astreindre à une telle correction lorsqu'elle n'est pas nécessaire. Dans le cas contraire, deux conséquences sont possibles. D'une part, les élèves peuvent perdre la motivation dont ils font preuve lorsqu'ils corrigent leurs erreurs dans les situations de communication à diffusion écrite et large. D'autre part, les élèves peuvent s'imaginer que les situations de communication ne sont que des prétextes à l'exercice de l'orthographe et, conséquemment, se centrer uniquement sur cet aspect, négligeant ainsi des aspects plus essentiels tels que la conformité de leur texte à leur intention de communication.

— Pour les autres textes, *corriger toutes* les erreurs en utilisant les six modalités suivantes :

- a) Lorsque nécessaire, faire *objectiver et modifier* certains aspects concernant le choix, l'organisation et la formulation de l'information.
- b) *Expliquer à l'élève les corrections* effectuées quand il s'agit d'anglicismes et de structures propres à l'oral.
- c) *Corriger soi-même, sans effectuer de commentaire*, les erreurs ayant trait aux connaissances non enseignées.
- d) *Souligner à l'élève les erreurs* relatives aux connaissances d'orthographe grammaticale ou de ponctuation qui lui ont été enseignées et indiquer, à côté de ces erreurs, les numéros des pancartes correspondantes.
- e) *Faire un x au-dessus des mots contenant des erreurs* d'orthographe d'usage. L'élève les corrige lui-même soit en consultant son fichier ou son dictionnaire, soit en recourant à un de ses camarades. *Vérifier les corrections* effectuées par l'élève et envoyer ce dernier écrire ses mots au tableau. Cependant, corriger soi-même la plupart des erreurs d'orthographe d'usage d'un élève qui en a commis un grand nombre ou qui est « scolairement » faible.
- f) *Souligner à l'élève sa réussite* pour les connaissances réinvesties adéquatement et ayant fait l'objet soit de l'annonce des consignes, soit de l'objectivation pendant la mise en train, soit de la correction collective.

5. Diffusion

Demander à chaque équipe de recopier son texte, en lettres détachées, sur des feuilles non lignées qui contiendront chacune une seule phrase accompagnée d'un dessin. Souligner aux élèves de numéroter leurs feuilles et de les brocher. Remettre les contes aux élèves de 1^{re} année.

Louise TURP
Yves LAVIOLETTE
Aline BOURGOIN

Lire des articles d'encyclopédie en 1^{re} secondaire

Mise en situation

Le professeur construit un jeu-questionnaire sur les records d'animaux * afin de susciter d'abord l'intérêt et la curiosité des élèves sur le monde animal.

Ce questionnaire inclut, dans la liste de ses questions, les trois suivantes :

Parmi les animaux omnivores et carnivores (mots dont le sens est à expliquer aux élèves, si besoin) quel est celui :

- qui est le plus gros ? l'ours
- qui vit le plus longtemps ? l'ours
- qui vit le plus solitaire ? l'ours

Le professeur demande aux élèves de répondre au jeu-questionnaire individuellement ou par équipe. Il corrige avec eux oralement, en classe et provoque une discussion sur les questions sur l'ours.

- Combien d'élèves ont bien répondu aux trois questions posées ?
- Qui est intéressé à en savoir plus sur le sujet ?
- Que savez-vous déjà sur cet animal si mal connu, l'ours ?

À ce moment de la mise en situation, le professeur demande aux élèves d'écrire tout ce qu'ils savent sur l'ours en leur donnant déjà comme piste la grille n° 1. Ce travail peut s'effectuer en équipe.

Ensemble, le professeur et les élèves font ensuite une mise en commun des connaissances au tableau. On fait une synthèse de toutes les informations recueillies sur les ours dans la classe. (la grille n° 1 peut toujours servir de base à cette synthèse).

Ainsi les élèves s'acheminent vers une première intention de s'informer à l'aide des questions posées par le professeur :

- En tenant compte du tableau-synthèse, y a-t-il d'autres informations à chercher sur le sujet ?
- A-t-on besoin d'informations plus précises, plus techniques sur un des points du tableau ?
- Nos affirmations peuvent-elles être scientifiquement justifiées ?
- Y a-t-il des contradictions dans nos données du tableau ?

Le maître propose alors d'aller vérifier la véracité de leurs connaissances sur l'ours et de compléter ces connaissances en lisant l'article d'information d'encyclopédie n° 1.

Pratique de lecture du texte n° 1

Le professeur lit le texte n° 1 avec les élèves en expliquant au fur et à mesure de la lecture les mots difficiles. Il répond aux problèmes de compréhension du lexique posés par les élèves ou propose lui-même certaines explications de mots : ex. : Que veut dire « foire », « badauds », « orgue de Barbarie » dans le texte ? Est-ce une réalité d'ici et d'aujourd'hui ? Connaissez-vous d'autres animaux appelés « mammifères » ? Ou est situé « l'Alaska » ? etc.

Objectivation de la pratique de lecture du texte n° 1

Objectivation en fonction de l'intention de lecture

Après la lecture du texte n° 1, le professeur réfléchit sur la lecture avec les élèves à partir des questions suivantes :

- A-t-on réussi à obtenir des informations nouvelles en lisant ce texte ?
- Ces informations vous satisfont-elles ?
- Que dit l'auteur de plus sur le sujet que vous ne saviez pas ?
- Avez-vous pu justifier scientifiquement toutes vos affirmations ?
- Avez-vous résolu toutes les contradictions dans les informations recueillies ?



DESCRIPTION

La situation de communication

Faire lire des articles d'encyclopédie avec l'intention de s'informer.

Objectivation de la pratique

Faire observer que certains textes contiennent plus d'informations que d'autres et répondent mieux à nos besoins personnels d'information.

Faire observer que les noms communs et propres ainsi que les adjectifs qualificatifs et numéraux aident à préciser les informations.

Acquisitions de connaissances

- Le nom.
- L'adjectif qualificatif.
- L'adjectif numéral.

Textes

N° 1 « Ours » in *l'Encyclopédie du Livre d'Or*, livre 12, pp. 1100 et 1101.

N° 2 « Solitaires et bourrus : les ours », in *l'encyclopédie Tout l'univers*, Éditions Hachette, Livre X, pp. 1748 et 1749.

N° 3 « Les Ours, les Ratons laveurs et les Pandas », *Encyclopédie pour la Jeunesse*, Grolier, tome III, pp. 857 à 863.

* Voir page 12

* QUESTIONNAIRE DES RECORDS

Référence : Norris McWhirter, *Le livre des records 1981*, Denoël, Paris, 1980, pp. 38 à 70.

1. Quel est l'animal le plus lourd du monde ?
La baleine bleue (193 à 200 tonnes, soit le poids de 35 éléphants d'Afrique).
2. Quel est l'animal le plus grand en hauteur ? Combien de mètres mesure-t-il ?
La girafe. Elle mesure plus de 6 mètres.
3. Quel est l'animal le plus rapide dans les airs ?
Le martinet à queue pointue (171 km/h).
4. Quel est l'animal le plus rapide sur terre ?
Le guépard (96 km/h).
5. Quel est l'animal qui vit le plus longtemps ?
La tortue terrestre (un spécimen a 152 ans).
6. Quel est l'animal qui coûte le plus cher ?
Le cheval de course (le pur-sang Spectacular Bird a été évalué à 22 000 000 \$).
7. Quel est l'animal le plus lent ?
Le paresseux (il met 10 heures pour parcourir 1 kilomètre).
8. De tous les animaux omnivores et carnivores réunis, quel est
 - a) le plus gros ?
L'ours.
 - b) celui qui vit le plus longtemps ?
L'ours.
 - c) le plus solitaire ?
L'ours.

Il s'agit alors de traiter avec les élèves les informations apportées par la lecture du texte d'encyclopédie n° 1.

Les élèves explorent en équipe la grille n° 2 : ils inscrivent, dans l'espace réservé au texte n° 1, toutes les informations nouvelles qu'ils ont acquises à la lecture de ce texte. Ils les comparent avec la liste des connaissances personnelles.

Le professeur oriente la discussion vers une seconde série de questions :

- Des questions, des interrogations nouvelles sur l'ours surgissent-elles de cette comparaison entre ces deux sources d'informations ?
- Reste-t-il des informations non justifiées scientifiquement ?
- A-t-on besoin d'aller chercher ailleurs, dans un autre texte, d'autres informations supplémentaires ?

Si les élèves constatent le besoin d'un surplus d'informations ou s'il demeure encore pour eux des questions, des contradictions non résolues, le professeur propose un second texte d'information sur les ours. (Article d'encyclopédie n° 2).

Pratique de lecture du texte d'encyclopédie n° 2

Le maître, au cours de cette deuxième lecture, peut faire objectiver le lexique en faisant découvrir aux élèves que certains mots du texte comme « pull-over » ou « capote » etc. peuvent servir d'indices permettant de découvrir l'origine française de l'auteur.

Objectivation de la pratique de lecture du texte n° 2.

Objectivation en fonction de l'intention de lecture

Le professeur réfléchit oralement avec les élèves sur les informations recueillies par la lecture du texte n° 2.

- Quelles sont les informations nouvelles que le texte n° 2 vous a apportées ?
- A-t-on résolu toutes les contradictions ?
- Toutes les informations sont-elles scientifiquement justifiées ?

Reprise de l'activité d'objectivation du texte n° 1 : les élèves inscrivent dans la grille n° 2 les informations qui sont nouvelles pour eux. Mais le professeur pousse plus loin la réflexion avec les élèves en posant une nouvelle piste de discussion :

- Pourquoi les informations du texte n° 2 sont-elles plus précises et plus complètes que celles du texte n° 1 ?
- Le maître doit amener les élèves à découvrir que le texte n° 2 :

- 1) nous donne des exemples, des illustrations, des observations sur le comportement animal que l'on ne trouve pas dans le texte n° 1 (ex. : le fouineur).
- 2) dans le texte n° 2, l'auteur nous donne une description plus précise de certains éléments : ex. : il explique la démarche de l'ours par sa dimension de « plantigrade », l'ours grimpe à cause de ses « griffes » etc.
- 3) l'auteur donne une description plus systématisée ; il pose des sous-titres : les oursons — l'alimentation — la démarche — etc.
- 4) l'auteur apporte une quantité d'informations plus grande :
ex. : — l'alimentation, texte 1 : 4 lignes ; texte 2 : 25 lignes. — la démarche, texte 1 : 4 lignes, texte 2 : 40 lignes.

Objectivation en fonction de la langue

À partir de quels procédés discursifs peut-on arriver à informer avec le plus de précision possible ?

Il s'agit d'amener les élèves à découvrir que des noms propres et communs et les adjectifs qualificatifs et numéraux jouent un rôle important dans le texte à caractère informatif.

Activité en classe

Le professeur propose aux élèves de retrouver les mots importants qui ont été enlevés dans le texte suivant :

1^{er} Texte : L'ours blanc, coll. « Tout l'univers », Hachette. Exercice sur les adjectifs numéraux et les noms propres.

L'ours blanc (Thalassartos raritimus) est, après son frère le _____ qui vit dans l'_____, le plus grand des _____ vivants. Il peut en effet, atteindre _____ mètres de long, _____ mètres de haut, et peser _____ kg, alors que le tigre pèse rarement _____ kg et le lion _____ kg.

2^e Texte : Intelligent ou féroce ? (même référence). Exercices portant sur les adjectifs qualificatifs et les noms communs.

Cette intelligence est cependant jointe à un caractère plutôt _____. Il peut arriver que pendant des années, un ours se montre _____, et puis, tout à coup, sans motifs, il fonce sur ceux qui l'approchent. Cependant, il n'est pas possible de qualifier l'ours blanc d'animal _____ : il attaque très rarement l'_____ et préfère généralement la _____ à la lutte. Pourtant, s'il est irrité, taquiné ou _____, il devient terrible, et se lance furieusement contre l'adversaire.

Les élèves essaient d'identifier la nature des mots ou des expressions qu'ils ont trouvés dans chacun des textes.

Le professeur reprend alors la même activité en se servant de quelques paragraphes des textes 1 et 2 étudiés plus haut. Il démontre alors le rôle important des adjectifs et des noms dans les textes quand il s'agit d'apporter des informations précises et justes sur un sujet donné.

Objectivation en fonction des rapports entre le récepteur et le référent

Le professeur fait une discussion avec les élèves à partir des questions suivantes :

- Quels sont les élèves qui ont vu des ours dans la réalité ?
 - a) dans un zoo ?
 - b) en dehors d'un zoo ?

Les textes donnent des informations sur la démarche, la taille, l'alimentation, etc. Est-ce qu'il y a des élèves qui ont observé des caractéristiques dont parlent les auteurs du texte ? Le professeur peut revenir au texte à partir des points mentionnés par les élèves.

- À partir d'un personnage comme Yogi l'ours, dans une bande dessinée ou un dessin animé, le maître amène les élèves à faire une enquête pour déterminer si le personnage a bien les caractéristiques de l'ours trouvées dans les textes :
 - ses mœurs ? son comportement ?
 - son caractère ? est-il gourmand ? curieux ? imprévisible ?
 - sa description physique ?
 - son alimentation ? etc.

Le professeur peut proposer une exposition de tous les objets ou images sur l'ours.

Objectivation en fonction des rapports entre l'émetteur et le référent

Cette activité fait appel au texte n° 2. Elle peut être élaborée directement par une discussion en classe avec tous les élèves ou par une première discussion en équipe puis une mise en commun avec l'ensemble de la classe. Le professeur propose la question suivante :

- Selon toi, est-ce que l'auteur est sympathique aux ours ? Qu'est-ce qui le prouve dans le texte ?
 - L'auteur ne propose aucune formulation négative.

- Il minimise les défauts de l'ours : « La paresse, un de ses péchés mignons ».
 - Il emploie beaucoup d'adjectifs mélioratifs, et des superlatifs : voir le paragraphe d'introduction.
- Quels mots nous indiquent l'origine française de l'auteur ? (Voir : Pratique de lecture du texte n° 2, l'objectivation du lexique).

Enchaînement pour la production

1^{re} Activité :

Ce travail de lecture effectué avec les élèves peut leur servir de modèle quand il s'agira pour eux de faire un exposé sur un sujet à caractère informatif.

Le maître peut en effet proposer aux élèves de s'informer plus précisément sur un *animal de leur choix* et d'en faire un exposé aux autres élèves de la classe en ayant pris soin d'aller chercher des informations nouvelles dans deux textes tirés de deux encyclopédies ou plus.

2^e Activité :

Après la lecture des deux textes d'encyclopédie, le maître peut pousser plus loin l'information sur l'ours et proposer la lecture de l'article d'encyclopédie n° 3 qui nous apprend que plus on veut de précisions sur un animal comme l'ours, plus on en arrive à décrire et à préciser de quel type d'ours il s'agit.

Le maître peut proposer aux élèves de monter une production audio-visuelle sur un type d'ours qu'ils auront choisi en équipe.

Le maître peut fournir alors une batterie de textes supplémentaires en plus du texte n° 3 pour alimenter les élèves en informations complémentaires. Les élèves doivent apporter des illustrations, créer des schémas, des graphiques et des images du type d'ours choisi. Ils constituent un matériel d'information qui sera transmis oralement en classe sous forme d'exposé ou affiché sur les murs.

Grille n° 1								Que savons-nous des ours ?									
Physique (poids, taille, démarche)	Caractère	Nourriture	Habitat	Reproduction	Pays	Types	Utilité pour l'homme										
Grille n° 2								Quelles sont les informations nouvelles pour nous ?									
Physique (poids, taille, démarche)	Caractère	Nourriture	Habitat	Reproduction	Pays	Types	Utilité pour l'homme										
Texte 1																	
Informations supplémentaires																	
Texte 2																	

Une grille d'évaluation de la dissertation

La dissertation est un moyen d'apprentissage de la communication écrite que de nombreux professeurs utilisent. Plusieurs raisons justifient ce choix. La dissertation permet le développement de nombreuses habiletés dans le domaine de la communication. Sa maîtrise en fait un outil important de connaissances culturelles. Elle est un message plus formel que d'autres ce qui permet de la définir précisément¹ et partant de mieux l'enseigner. Enfin elle se prête bien au cadre scolaire: elle peut s'élaborer à partir d'une documentation facilement accessible (œuvres littéraires, par exemple) aux étudiants.

L'UTILITÉ D'UNE GRILLE D'ÉVALUATION

1. Savoir ce qu'on exige de l'étudiant

Une grille d'évaluation énumère les caractéristiques de la production qu'on demande à l'étudiant. Le professeur, qui possède une telle grille au moment où il aborde la dissertation avec ses étudiants, sait exactement ce qu'il vise. Conséquemment, il peut mieux amener ses étudiants à atteindre les objectifs qu'il s'est fixés.

2. Indiquer à l'étudiant ce qu'on exige de lui

La production d'une dissertation nécessite une démarche intellectuelle complète: l'analyse d'un sujet, la recherche de faits et d'idées, l'élaboration d'un plan détaillé², puis la rédaction. Avant que l'étudiant entreprenne cette démarche, il est indispensable que le professeur lui fasse voir le résultat qu'elle doit donner. Il le fera en lui proposant un exemple de dissertation et en lui expliquant la dissertation à l'aide de la grille d'évaluation. L'étudiant aura ainsi, dès le départ, une image nette du but à atteindre. Il l'atteindra d'autant plus facilement qu'il comprendra mieux les étapes qui y conduisent.

3. Évaluer la dissertation

Une grille d'évaluation, tout en facilitant le travail du professeur, assure une véritable évaluation du travail de l'étudiant. Elle permet d'indiquer précisément à l'étudiant ce qu'il a réussi ou pas et dans quelle mesure. Et cela sans que le professeur ait à écrire de longues et nombreuses remarques sur les copies.

DESCRIPTION DE LA GRILLE D'ÉVALUATION

La grille énumère les critères de correction de la dissertation en les regroupant sous trois grands titres:

- La pensée et son organisation,
- La maîtrise de la langue,
- La présentation matérielle.

Cette grille permet d'évaluer une dissertation dès sa première lecture. Dans le premier groupe, l'énumération des critères correspond au déroulement de la dissertation. L'échelle d'évaluation permet d'indiquer pour chacun si le texte révèle ce qu'il doit révéler au moment voulu et correctement (oui), s'il ne le fait pas (non) ou s'il le fait, mais imparfaitement (imp.) Quant aux autres groupes leurs critères peuvent être évalués dès la fin de la lecture.

UN OUBLI: L'article intitulé *L'évaluation d'un article critique au collégial* que vous avez pu lire dans notre numéro précédent a été rédigé par Vital Gadbois et Pierre Boissonnault. Les signatures avaient disparu en cours de montage: nous tenons à nous excuser auprès des auteurs. (N.D.L.R.)



DESCRIPTION

Type de communication

Une dissertation.

Objectif de l'étudiant

Expliquer ou critiquer une réalité.

Longueur suggérée

De trois à sept pages.

Niveaux

Collégial et universitaire (information objective et critique).

Habilités à développer

1. Présenter une communication
 - indiquer le contexte d'une communication
 - indiquer le sujet d'une communication
 - indiquer le plan d'une communication
2. Réaliser une communication
 - communiquer des idées
 - énoncer des idées,
 - prouver des idées,
 - affirmer des idées comme un fait.
 - indiquer les rapports entre des idées
 - mettre des idées en ordre,
 - relier des idées.
3. Faire le bilan d'une communication
 - indiquer, en le justifiant, le résultat d'une communication
 - indiquer les implications d'une communication
4. Écrire correctement.
5. Présenter convenablement un texte sur le plan matériel.

Acquisition de connaissances

Approfondir une réalité (œuvres, personnages, thèmes, etc.).

¹ Le sujet d'une communication est constitué de deux volets : la réalité dont il est question et le but dans lequel il en est question.

Exemple

Descrive	Maria Chapdelaine
But	Réalité

¹ Nous publierons un ouvrage à ce sujet au milieu de l'année 1982.

² Nous avons publié en collaboration un ouvrage sur ces trois étapes (Pierre BOISSONNAULT, Roger FAFARD, Vital GADBOIS, *La dissertation, outil de pensée, outil de communication*, Les Éditions La Lignée, Ste-Julie, 1980, 255 p.)

CONSEILS POUR L'UTILISATION DE LA GRILLE

- Lire l'introduction, cocher l'échelle d'évaluation et mettre immédiatement une note sur l'ensemble qu'elle constitue.
- Évaluer de la même manière le développement et la conclusion.
- Tout en lisant le texte, souligner sur la copie de l'étudiant, sans écrire de remarques, les fautes de langue et de présentation matérielle.
- La lecture du texte terminée, indiquer à l'étudiant sa performance par rapport à chaque critère d'évaluation de la langue, puis porter un jugement global sur sa maîtrise de la langue.
- Faire la même chose pour la présentation matérielle.
- Compiler la note globale de l'étudiant, lui remettre la grille et sa copie avec explications verbales, au besoin.

PONDÉRATION DE LA GRILLE

La pondération indiquée l'est à titre d'exemple. Nous invitons les utilisateurs à l'ajuster à leurs besoins.

Roger FAFARD

GRILLE D'ÉVALUATION DE LA DISSERTATION

NOM.....

/100

I. La pensée et son organisation / 70				C. La conclusion fait le bilan de la communication / 10			Oui	Imp.	Non
A. L'introduction présente la communication /10				Oui	Imp.	Non			
1. ELLE INDIQUE (clairement) LE CONTEXTE (pertinent) DE LA COMMUNICATION									
2. ELLE INDIQUE (clairement) LE SUJET (complet, pertinent) DE LA COMMUNICATION.....									
3. ELLE INDIQUE (clairement) LE PLAN (complet, pertinent) DE LA COMMUNICATION.....									
le tout dans un ensemble									
B. Le développement réalise la communication / 50				Oui	Imp.	Non			
1. CHAQUE PARAGRAPHE COMMUNIQUE UNE IDÉE /30									
a) IL ÉNONCE (clairement) UNE IDÉE (vraie, pertinente au sujet)									
b) IL PROUVE CETTE IDÉE									
1. IL FAIT VOIR (clairement, logiquement) DES FAITS (pertinents à l'idée, bien choisis, en quantité adéquate)									
2. IL FOURNIT (clairement, logiquement) DES EXPLICATIONS (pertinentes aux faits/idée, suffisantes)									
c) IL AFFIRME (clairement, comme un fait) L'IDÉE (complète)									
2. LES PARAGRAPHES SE SUCCÈDENT DANS L'ORDRE (pertinent au sujet) /5									
3. LES PARAGRAPHES SONT RELIÉS ENTRE EUX (clairement, suffisamment, pertinemment) /10									
4. LES GROUPES DE PARAGRAPHES, S'IL Y A LIEU, SONT RELIÉS ENTRE EUX (clairement, suffisamment, pertinemment) /5									
le tout dans un ensemble constitué de paragraphes distincts									
				1. ELLE INDIQUE EN LE JUSTIFIANT LE RÉSULTAT DE LA COMMUNICATION					
				a) ELLE INDIQUE (clairement, comme une conséquence) LE RÉSULTAT DE LA COMMUNICATION					
				b) ELLE JUSTIFIE (clairement) CE RÉSULTAT (dans un résumé complet et pertinent de la communication)					
				2. ELLE INDIQUE (clairement) LE RAPPORT (complet et pertinent) ENTRE LE BILAN DE LA COMMUNICATION ET SON CONTEXTE EN INDIQUANT UNE OU D'AUTRES ACTIONS POSSIBLES DANS CE CONTEXTE.					
				le tout dans un ensemble					
				II. La maîtrise de la langue /20			Oui	Imp.	Non
				• Choix des mots et des groupes de mots					
				• Construction des phrases					
				• Enchaînement des phrases					
				• Ponctuation					
				• Orthographe					
				• Accords					
				• Niveau correct					
				• Ton					
				• Tournures impersonnelles					
				III. La présentation matérielle de la dissertation /10			Oui	Imp.	Non
				• La page de titre					
				• La table des matières, s'il y a lieu					
				• La pagination					
				• Les marges					
				• Les alinéa					
				• Les espaces entre l'introduction, le développement et la conclusion					
				• Les citations					
				• Les notes au bas des pages					
				• La bibliographie					