

Grande compétence : Rechercher et utiliser de l'information

- **A3** : Extraire de l'information de films, d'émissions et de présentations

OU (selon le choix)

Grande compétence : Rechercher et utiliser de l'information

- **A2** : Interpréter des documents (Niveau 2)

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- **B1** : Interagir avec les autres (Niveau 2)

Tâche 13

Effectuer une activité pour évaluer son niveau de persévérance.

Durée approximative : 90 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Durant cette activité, les personnes apprenantes effectuent une activité qui présente des défis et exige qu'elles fassent preuve de persévérance. Les directives (écrites ou en format vidéo) sont présentées de façon à leur montrer comment travailler par petites étapes (en fonction d'objectifs) pour se rendre jusqu'au but visé. Elles doivent mettre en pratique des stratégies déjà apprises pour accomplir les tâches demandées. L'activité répond au descripteur du rendement *Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Indiquer aux personnes apprenantes que certaines activités peuvent aider à accroître sa persévérance. Discuter en groupe du rôle de la persévérance dans chacun des exemples suivants :
 - ✓ pratiquer un sport
 - ✓ apprendre à jouer d'un instrument de musique
 - ✓ jouer à des jeux de stratégies, tels les échecs, le Monopoly ou les jeux vidéo qui permettent de progresser d'un niveau à un autre
 - ✓ faire des casse-tête
 - ✓ suivre un programme d'exercice
- Certaines activités requièrent de la persévérance à court terme, tandis que d'autres requièrent de la persévérance sur une plus longue période. Discuter de la persévérance à court, moyen ou long terme exigée pour les activités suivantes :

Court terme	Moyen terme	Long terme
<ul style="list-style-type: none"> • faire des casse-tête • jouer aux échecs • jouer à des jeux de société • mémoriser une chanson ou un poème • faire de l'origami • faire du bricolage • faire des mots croisés ou jouer au Sudoku 	<ul style="list-style-type: none"> • apprendre un jeu de cartes • jouer à des jeux vidéo • faire du petit point • faire de la peinture • faire de petits projets de construction (p. ex., une cabane à chauve-souris) 	<ul style="list-style-type: none"> • apprendre un instrument de musique • pratiquer un sport • suivre un programme d'exercice • faire du tricot, du crochet ou de la couture • faire de gros projets de construction (p. ex., une remise)

Inviter les personnes apprenantes à trouver d'autres activités qui requièrent de la persévérance et à les classer dans le tableau.

- Choisir une activité à faire avec les personnes apprenantes, selon le temps et le matériel disponibles. Leur recommander de tenir compte de leur style d'apprentissage et de leur intelligence dominante en choisissant leur activité. (Voir le module *Volonté d'apprendre* pour des tests permettant de déterminer leur style d'apprentissage et leur intelligence dominante.) Par exemple, une personne qui a une intelligence musicale peut apprendre un instrument de musique et une personne qui a une intelligence naturaliste peut faire du bricolage avec des objets venant de la nature. De même, une personne auditive peut écouter les instructions à partir d'une vidéo et une personne visuelle peut lire les instructions sur papier.
- Discuter de projets susceptibles d'intéresser les personnes apprenantes. Une liste non exhaustive est fournie ci-après. Vous pouvez survoler les sites Web recommandés avec les personnes apprenantes pour leur donner des idées de projets. Leur accorder le temps nécessaire pour faire leur choix.
 1. Faire un casse-tête. Fournir des casse-têtes de complexités différentes (de 50 à 1 000 pièces, illustrations plus ou moins difficiles).
 2. Apprendre un jeu de cartes (par exemple, la Bataille). Consulter les instructions fournies dans la vidéo suivante :
<http://www.youtube.com/watch?v=3vmar4Cenws>
ou
Apprendre le jeu de cartes Le Huit au cribbage. Voir les instructions écrites fournies dans le site http://www.cribbage.ca/jeux_de_cartes/jeu_huit.htm
 3. Apprendre à tricoter. Consulter des sites contenant des instructions illustrées, comme le suivant :
<http://www.tricotin.com/lecon1.htm> ou www.youtube.com/watch?v=fzrwaAlwK7E
 4. Apprendre une pièce musicale à la flûte à bec en consultant le site suivant :
<http://www.apprendrelafute.com/lecon-5-frere-jacques>
(Invisiter les personnes intéressées à faire les leçons 1 et 2 puis à choisir une pièce comme *Au clair de la lune* ou *Frère Jacques*.)

5. Effectuer une activité de construction intitulée *Grenouille sauteuse en origami* en visionnant le site suivant :

http://www.youtube.com/watch?v=CIQMPd_7U64

ou

Utiliser les directives pour construire la même grenouille en suivant les diagrammes qui se trouvent au <http://lemigo.free.fr/pasvirtuel/pliages/grenouille/>

Autres projets possibles :

- ✓ Apprendre une chanson populaire ou traditionnelle (la mémoriser ou apprendre l'accompagnement à la guitare)
 - ✓ Apprendre à patiner
 - ✓ Apprendre un jeu vidéo sur ordinateur ou un jeu particulier sur le Wii ou la PlayStation
 - ✓ Construire une cabane à oiseau
- Une fois qu'elles ont fait leur choix, demander aux personnes apprenantes de dire quelle activité elles ont choisie et pourquoi. Ensuite, les inviter à commencer leur activité. Préciser que la réalisation de ce projet sera abordée dans l'autoévaluation.