

CONNAISSANCE ET ANALYSE D'OBJETS CULTURELS FABRIQUÉS

UNIVERS SOCIAL,
SCIENCE ET TECHNOLOGIE
2^E ET 3^E CYCLES DU PRIMAIRE

Intention pédagogique

Amener les élèves à prendre conscience de la diversité des nations autochtones, de la réalité actuelle des Premiers Peuples qui perpétuent les traditions et de l'appréciation des connaissances artisanales et traditionnelles de nations différentes par l'apport de nouvelles connaissances et par l'analyse d'objets culturels.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Dans cette activité, une analyse d'objets sert d'outil pour explorer les perspectives autochtones dans la curiosité, le respect, l'humilité et l'échange afin de dissiper les présomptions et les préjugés.

LIENS AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION

Arts plastiques

Domaine d'apprentissage
DES ARTS

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique (autochtone) et des images médiatiques

Science et technologie

Domaine d'apprentissage
MATHÉMATIQUE, SCIENCE
ET TECHNOLOGIE

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique

- L'univers matériel : propriétés et caractéristiques de la matière, transformation de la matière, fonctionnement d'objets fabriqués, techniques et instrumentations de la matière, produits domestiques courants
- L'univers vivant : organisation du vivant, interaction entre les organismes vivants et leur milieu, utilisation du vivant pour la consommation, interaction entre l'être humain et son milieu, technologies de l'environnement

Éthique et culture religieuse

Domaine d'apprentissage
DU DÉVELOPPEMENT
DE LA PERSONNE

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Pratiquer le dialogue dans l'échange et les hypothèses
- Manifester une compréhension du phénomène religieux (ou spirituel) qui est présent dans la création des œuvres et des objets

Géo., histoire et éducation à la citoyenneté

Domaine d'apprentissage
UNIVERS SOCIAL

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Lire l'organisation d'une société sur son territoire**
 - Connaissances liées à l'organisation d'une société sur son territoire
 - Techniques particulières à la géographie et à l'histoire
- S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire**
 - Connaissances liées à la diversité des sociétés et de leur territoire

► Domaines généraux de formation

ORIENTATION ET ENTREPRENEURIAT

Offrir à l'élève des situations éducatives lui permettant d'entreprendre et de mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société.

ENVIRONNEMENT ET CONSOMMATION

Amener l'élève à entretenir un rapport dynamique avec son milieu, tout en gardant une distance critique à l'égard de l'exploitation de l'environnement, du développement technologique et des biens de consommation.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
 - Structurer son identité
- Communiquer de façon appropriée
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication

PRÉAMBULE / À L'INTENTION DU PERSONNEL SCOLAIRE

De nombreux appels à l'action et plusieurs recommandations de commissions d'enquêtes portant sur les droits des Premiers Peuples¹ placent l'éducation comme levier central et prioritaire du mouvement de résurgence des cultures autochtones en cours. Ainsi, devant cette nécessité de donner une place légitime aux Premiers Peuples dans les pratiques enseignantes, La Boîte Rouge VIF (La BRV) vous propose d'aller à la rencontre de ressources validées par tout un cercle de porteurs culturels et de professionnels de l'éducation afin de vous guider dans un processus respectueux de valorisation des cultures, des savoirs et des réalités autochtones.

La valorisation des perspectives autochtones ainsi que la présentation d'un portrait plus juste des réalités historiques et contemporaines des Premiers Peuples sont nécessaires pour soutenir la persévérance et la réussite éducatives des élèves autochtones ainsi que contrer la méconnaissance de leurs réalités. C'est dans cet esprit que la nouvelle version du référentiel de compétences de la profession enseignante met de l'avant certaines perspectives autochtones dans l'enseignement (MEQ, 2020, p. 14). D'ailleurs, la première compétence du référentiel fait appel aux personnes enseignantes afin qu'elles endossent pleinement leur rôle de passeur culturel en vue de donner sens aux contenus enseignés en classe en faisant des liens culturellement significatifs pour l'élève qui se reconnaît et en agissant ainsi comme un catalyseur de motivation et d'engagement dans l'apprentissage (MEQ, 2020, p. 48).

Référentiel de compétences professionnelles : profession enseignante disponible ici :

https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/referentiel_competchances_professionnelles_profession_enseignante.pdf?1606848024

COMPÉTENCE 15

Bien que le ministère de l'Éducation du Québec n'ait pas adopté une compétence propre à la valorisation des cultures et des points de vue autochtones, La Boîte Rouge VIF s'engage à promouvoir la compétence 15 telle que formulée par le Conseil en Éducation des Premières Nations (CEPN), le Centre de développement de la formation et de la main-d'œuvre (CDFM) huron-wendat et l'Institut Tshakapesh.

Pour en apprendre davantage : <https://cepn-fnec.ca/competence-15/>

DÉCENNIE DES LANGUES AUTOCHTONES 2022-2032

Dans le cadre de la Décennie internationale des langues autochtones de l'UNESCO (2022-2032), La Boîte Rouge VIF s'engage à valoriser les langues autochtones en ce qu'elles jouent un rôle primordial dans le développement de l'identité culturelle et de la fierté qui en émane. Or, tous les jours, la survie de ces langues ancestrales est menacée. Il est donc impératif que le personnel scolaire soit conscient de la nécessité de promouvoir les langues autochtones au quotidien et qu'il puisse en faire apprécier la richesse aux nouvelles générations, par exemple en spécifiant le crédit d'une langue autochtone pour un toponyme donné.

Pour en savoir plus : <https://www.unesco.org/fr/decades/indigenous-languages>

¹ CRPA (1996), CVRC (2015), CERP (2019), ENFFADA (2019)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Reconnaître qu'il y a 11 nations autochtones différentes au Québec et en nommer quelques-unes par cœur ainsi que leur langue.
- Reconnaître les réalités contemporaines des Premiers Peuples connectées à l'histoire et aux pratiques culturelles et traditionnelles.
- Reconnaître et nommer les valeurs (exemples : le respect, la patience, l'humilité, l'apprentissage intergénérationnel, la consommation en fonction des besoins, etc.) qui entourent l'artisanat et l'art autochtone, l'utilisation de l'objet, l'animal qui a donné sa vie ainsi que la connexion à l'environnement et au territoire.
- Faire des liens entre les objets, l'actualité et le quotidien; entre le mode de vie traditionnel et contemporain des Premiers Peuples; entre les élèves et le personnel enseignant en ce qui concerne leurs réalités et leurs cultures, entre l'Autochtone et l'Allochtone.
- Pratiquer l'utilisation des termes appropriés et exacts pour certains objets, les noms des nations et de leurs langues et toute autre terminologie qui doit être clarifiée en faisant un retour régulier auprès des élèves (par exemple : à l'aide d'un lexique créé collectivement).

CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

QUESTIONNEMENTS SUGGÉRÉS (15 min)

Accueillir toutes les réponses sous forme d'échange interactif pour centrer les élèves et contextualiser les connaissances. Certains préjugés peuvent ressortir de ces questionnements. Il ne s'agit pas de les rejeter, mais de clarifier la désinformation à travers la conversation interactive.

- Que connaissez-vous des Premiers Peuples, des Autochtones, des Premières Nations, des Inuit, des Métis et des Premières Nations ?
- Combien de nations y a-t-il selon vous au Québec ?
- Que savez-vous des communautés et des nations autochtones proches de chez vous, au Québec et, plus largement, au Canada ?
- Pouvez-vous nous nommer les nations que vous connaissez ?
- Êtes-vous déjà allés dans une communauté autochtone. Si oui, qu'avez-vous remarqué ?

Présenter la carte des 11 nations au tableau numérique interactif et voyager avec les élèves en vous situant par rapport aux questionnements et en nommant les nations environnantes et les langues autochtones parlées selon leurs autodénominations.



Durée 

2 heures

(ou 2h30 avec une recherche libre de l'objet par les élèves)

RESSOURCES ET MATÉRIEL

PRODUCTIONS DE LA BRV

- La carte des 11 nations disponible en annexe
- La vidéo de Harry Wylde (de 0:00 à 6:49): <https://youtu.be/fSz2pvYFKeA>

RESSOURCES ET MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRES

- Projecteur et ordinateur
- Objets culturels* : mitaines en peau de phoque, gants confectionnés en cuir, panache de cervidé, sac confectionné, *mocassins*, *pishanisseem* en innu (bottes hautes), des objets en mini format facilement transportable (raquettes, vêtements traditionnels, maquette de canot d'écorce, kayak, couteau croche, ulu (couteau rond inuit), œuvres de perlage, etc.

*NOTE POUR LE MATÉRIEL

Pour éviter l'**appropriation culturelle** et créer un partage validé et respectueux, voici quelques recommandations :

- consulter les communautés autochtones les plus proches, les centres communautaires culturels, les musées autochtones, les boutiques d'artisanat ou tout autre expert culturel dans la démarche;
- ne pas utiliser des objets spirituels (comme un tambour sacré, un capteur de rêves ou une coquille pour la purification avec de la sauge);
- s'assurer de l'authenticité du matériel et prendre tous les renseignements : nom de l'artiste ou de l'artisan, ainsi que sa nation et sa communauté, date de création, histoire reliée à la création (moins on généralise, mieux c'est!).

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR (20 min)

Présenter des objets par groupes de quatre à sept élèves. Les élèves peuvent avoir quelques minutes pour prendre connaissance des objets. Ensuite, entamer une discussion en grand groupe pour expliquer la suite de l'activité. La personne enseignante tient un objet et, pour pratiquer l'analyse, elle pose des questions-clés qui sont écrites au fur et à mesure au tableau numérique. Il est important de laisser ces questions affichées tout au long de l'activité.

En regardant cet objet, quelles questions nous viennent à l'esprit pour bien le connaître ?

- À partir de quel matériau ou de quel matériel l'objet est-il fabriqué ?
- De quelle nation l'objet provient-il ?
- À quoi l'objet sert-il ?
- Quand l'objet est-il utilisé ?
- Etc.

D'autres questions sont possibles à travers l'interaction.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

EXPLICATION (5 MIN)

Donner des explications aux élèves concernant l'activité :

- utiliser l'outil d'analyse (élément déclencheur) à partir de la curiosité et du désir de comprendre;
- souligner aux élèves que dans la phase d'analyse, il n'y a pas de mauvaises réponses et qu'ils doivent s'exercer à communiquer leurs idées et à manipuler les objets respectueusement;
- définir et illustrer de façon interactive ce qui caractérise une manipulation et un échange respectueux d'objets.

ANALYSE (30 MIN)

- Diviser les élèves en équipes de 4 à 5 pour assurer le respect du partage et de la manipulation des objets (6 ou 7 objets seront nécessaires pour une classe).

+ Recherche optionnelle des objets parmi les groupes (30 MIN)

PARTAGE (30 MIN)

- Un membre de chaque équipe présente l'objet culturel analysé et transmet les idées/connaissances qui sont ressorties avec le reste de la classe. La discussion sera ensuite ouverte au reste de la classe s'il y a d'autres idées. De façon ludique (à la manière d'un jeu télévisé) et au fur et à mesure, dévoiler les vraies réponses aux questions par rapport à l'objet. Les réponses peuvent inclure : les connaissances sur la ressource matérielle de l'objet, la provenance ou la nation, l'utilisation de l'objet, la saison d'utilisation de l'objet, etc.

CONCLUSION DE L'ACTIVITÉ (20 MIN)

Inviter les élèves à s'imaginer qu'ils vont se rassembler avec la personne enseignante autour d'un « feu virtuel » pour écouter un aîné par l'entremise d'une vidéo.

Présenter la vidéo de Harry Wylde (7 min), un artiste anicinabe-eeyou de Clova qui habite maintenant à Roberval. La vidéo décrit son processus créatif et spirituel, ainsi que les savoirs et l'approche que son père utilisait en tant qu'artisan. Le tout est suivi par des suggestions de questionnements :

- Qu'est-ce que monsieur Harry veut nous partager et nous enseigner ?
- Comment décrit-il la façon dont son père fabriquait ses raquettes ?
- Pensez-vous qu'il faut beaucoup de temps et de patience pour fabriquer les objets qui ont été analysés plus tôt ? Quelles autres qualités et capacités sont nécessaires (exemples : l'humilité, l'écoute, la pratique, etc.) ?
- De quelles manières pensez-vous que ces savoirs sont partagés ? Les artisans vont-ils à l'école ? en mentorat ? en territoire ?
- Qu'avez-vous retenu de cet atelier ?

PERSPECTIVE AUTOCHTONE

S'asseoir autour du feu avec un aîné est un processus de partage important chez les Premiers Peuples qui aide à réfléchir sur les valeurs et les qualités que doivent posséder un artisan et un artiste. La conclusion de l'activité fait donc écho à cette perspective.

PROPOSITION D'ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

- L'étude de la carte des 11 nations à la fin de cette fiche.
- Un jeu-questionnaire (par exemple en forme de Kahoot!²) pour clarifier et renforcer les informations qui ressortiront de l'atelier avec ces exemples de thèmes pour les questions :
 - » Quelles sont les nations autochtones qui partagent le territoire avec les Québécois ?
 - » Combien de nations y a-t-il au Québec ?
 - » Pensez-vous que les Premiers Peuples sont encore présentes ?
 - » Est-ce que vous pensez que les Premiers Peuples parlent encore leurs langues ?
 - » Est-ce qu'ils vivent toujours dans des tentes (tentes de prospection), des igloos, des petites maisons en bois cordés ?
 - » Est-ce qu'ils pratiquent toujours des activités traditionnelles (la chasse, la pêche, les cueillettes de petits fruits, etc.) ?
 - » Les Algonquiens et les Iroquoiens sont-ils des nations ?



Idéation et rédaction: Marie-Céleste Kennedy, Eve Picard et Michèle Matin

² Il s'agit d'une plateforme d'apprentissage ludique utilisée comme technologie éducative dans des écoles et d'autres établissements d'enseignement. Les jeux d'apprentissage Kahoot! sont des questionnaires à choix multiples qui permettent à plusieurs utilisateurs de jouer simultanément, donc la création est ouverte à tous et à toutes.

COMMUNAUTÉS PREMIÈRES NATIONS ET VILLAGES INUIT AU QUÉBEC



NATIONS

- Anishinabe / Anicabe (Algonquine)
- Atikamekw Nehirowisiw
- Eeyou / Eenou (Crie)
- Wendat (Hurons-Wendat)
- Innu / Ilnu (Montagnais)
- Inuit
- Kanien'kehá:ka (Mohawk)
- Mi'kmaq / Mi'gmaq
- Naskapi
- W8banaki (Abénakise)
- Wolastoqiyik Wahsipekuk (Malécite)

Par respect envers les langues vernaculaires et les onze nations autochtones au Québec, La Boîte Rouge VIF met de l'avant les ethnonymes autochtones que les nations emploient elles-mêmes pour s'autodéterminer. Considérant l'effort de reconnexion des nations autochtones avec leurs cultures traditionnelles, il est à noter que certains de ces ethnonymes peuvent encore évoluer.

<https://3peq.com/wp-content/uploads/2024/03/carte.png>

