

## PROGRAMME SCOLAIRE APERÇU À L'INTENTION DU PERSONNEL ENSEIGNANT

### DESCRIPTION DU PROGRAMME

Du cèdre aux boîtes en cèdre cintré, découvrez l'origine de matériaux naturels et l'utilisation qu'en font les peuples autochtones de la côte Nord-Ouest. Les forêts et les mers qui bordent la côte de la Colombie-Britannique regorgent de ressources naturelles, comme le cèdre, le saumon, l'ormeau et l'argilite. Depuis les temps anciens, les peuples autochtones vivant dans les zones côtières ont puisé dans leur environnement les ressources pour se nourrir, se loger, s'habiller et assurer leur subsistance spirituelle. Accompagnez vos élèves dans la découverte des matériaux bruts et de leur utilisation, dans leur quête de connaissances et dans leurs manipulations d'objets faits de ces matériaux.

### MESSAGE PRINCIPAL

Les plantes, les animaux et les minéraux : tous ces matériaux jouent un rôle important dans les technologies des peuples autochtones de la côte du Nord-Ouest. En se familiarisant avec ces matériaux, les élèves apprendront à les apprécier ainsi qu'à valoriser les technologies qu'ils ont inspirées et les personnes qui les ont utilisées.

### NIVEAUX SCOLAIRES

**ON**

De la maternelle à la 2<sup>e</sup> année

**QC**

Préscolaire à cycle 1

### DURÉE ET FRÉQUENCE

- 45 minutes
- Heures : à 10 h, à 11 h 15 et à 13 h

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

En plus d'offrir une vue d'ensemble de la culture matérielle des Premiers Peuples de la côte Nord-Ouest, ce programme propose aux élèves des activités qui leur permettront d'approfondir leur connaissance et leur compréhension de certains domaines précis.

**GRÂCE À CE PROGRAMME,  
VOS ÉLÈVES POURRONT :**

- catégoriser une diversité de matériaux naturels et en déterminer la provenance;
- reconnaître l'utilisation des matériaux naturels dans les objets fabriqués et utilisés par les communautés autochtones de la côte Nord-Ouest;
- manipuler des reproductions d'objets et en énumérer leurs usages traditionnels.

### APPROCHÉD'ANIMATION

Le Musée canadien de l'histoire met tout en œuvre pour

# EXPLORER ET TRIER DES MATÉRIAUX NATURELS

raconter ce qu'ont vécu des Canadiennes et des Canadiens par la présentation d'objets de collection significatifs. Nos programmes scolaires favorisent la mise en place d'un environnement d'apprentissage créatif, au moyen d'activités pratiques et d'exercices de réflexion lors desquels les élèves pourront prendre des risques, poser des questions librement et participer sans craindre la critique. En facilitant la collaboration avec les pairs dans un esprit constructif ainsi que le respect des contributions de tous et de toutes, nous encourageons les élèves à établir des liens avec le passé et à faire appel à leur capacité d'évocation pour ainsi apprendre en s'amusant!

### ACTIVITÉS PRÉ-VISITE

Pour préparer votre classe à profiter au maximum de cette expérience pédagogique unique, nous vous suggérons les activités préparatoires suivantes :

- Suscitez l'enthousiasme à la perspective de votre visite.  
Voyez vos élèves se passionner pour l'histoire! Lancez une discussion en classe et posez une série de questions pour stimuler l'imagination des élèves. Ces échanges les inciteront à réfléchir au Musée, éveilleront leur curiosité et contribueront à faire de l'excursion scolaire une activité attendue avec impatience.  
*Questions suggérées pour amorcer la discussion :*  
Qu'est-ce qu'un musée?  
Pourquoi les musées existent-ils?  
Pourquoi est-il important de visiter les musées?  
D'où proviennent les objets présentés dans un musée ou dans une exposition particulière?  
Avez-vous déjà visité un musée? Lequel?
- Apprenez-en plus sur les Premiers Peuples du Canada en



consultant le site Web du Musée, à [museedelhistoire.ca](http://museedelhistoire.ca).

- Repérez la Colombie-Britannique sur une carte du Canada et discutez de ses caractéristiques géographiques (climat, relief, faune, principales villes, richesses naturelles, etc.).
- Apportez un objet inhabituel en classe. Demandez aux élèves de l'observer et de le manipuler avec soin. Posez des questions de façon à les inciter à parler de l'objet. De quoi est-il fait? À quoi peut-il servir? À qui appartenait-il? Où l'utilisait-on? Quand l'utilisait-on?

## ACTIVITÉS POST-VISITE

Pour consolider les leçons qu'auront apprises vos élèves dans le contexte du programme du Musée, nous vous suggérons quelques activités de suivi :

- Consultez la page du [Centre culturel U'mista](http://Centre culturel U'mista) pour obtenir des plans de leçon et de l'information sur les Kwakwaka'wakw.
- Utilisez l'approche de l'enquête en sciences humaines pour analyser d'autres objets de votre choix.

## JUMELAGES RECOMMANDÉS

Nous vous recommandons le programme scolaire *Le Boulanger, mon copain*. Pour en savoir plus sur la Grande Galerie, inscrivez votre classe à notre Visite guidée – Vue d'ensemble.

## LIENS AVEC LES PROGRAMMES D'ÉTUDES

Le présent programme a été conçu pour enrichir le contenu des programmes d'études du Québec et de l'Ontario transmis en classe.

**MATERNELLE : EXPLORATION, ENQUÊTE, COMMUNICATION, QUATRE DOMAINES**

**2<sup>E</sup> ANNÉE : COMMUNAUTÉ ET ENVIRONNEMENT – LES COMMUNAUTÉS DU MONDE**



**QC ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE : DÉVELOPPEMENT SOCIAL, DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE, DÉVELOPPEMENT COGNITIF**

## ÉVALUATION

Comme nous désirons nous assurer de l'utilité et de la pertinence de nos programmes auprès des élèves et

par rapport aux programmes d'études, nous invitons les membres du personnel enseignant à nous transmettre une évaluation après la visite. Des formulaires d'évaluation seront remis sur place lors de l'activité et nous espérons que vous en profiterez pour nous fournir de précieux commentaires concernant votre expérience au Musée.

## RÉSERVATION

Pour réserver, veuillez composer le 819-776-7014, écrire à [information@museedelhistoire.ca](mailto:information@museedelhistoire.ca), ou encore utiliser notre [outil de planification en ligne](#).

---

### CANADIAN MUSEUM OF HISTORY

100 Laurier Street  
Gatineau QC K1A 0M8  
Canada  
[historymuseum.ca/education](http://historymuseum.ca/education)