

Persévérez



Concept
Compétences
d'autogestion



Durée
15 à 60 minutes



Niveau recommandé
4e année

À propos de cette leçon

Dans cette leçon, les élèves découvrent le lien entre la détermination et le succès en se penchant sur des personnages historiques qui ont fait preuve de persévérance et de passion dans la réalisation de leurs objectifs. Les élèves doivent alors définir ce que signifie la persévérance, évaluer leurs propres comportements tenaces et raconter l'histoire d'un moment où ils ont fait preuve de détermination pour atteindre leurs propres objectifs.

Objectifs de la leçon

À la fin de cette activité, les élèves seront en mesure de

- Définir le concept de détermination;
- Identifier des exemples de détermination;
- Faire le lien entre une nature déterminée et la persévérance et l'atteinte de leurs objectifs.

Question fondamentale

Pourquoi la détermination est-elle importante?

Compétences de préparation à l'avenir

Évaluation

Créativité

Pensée critique

Résolution de problème

Persévérance

Éthique professionnelle

Établissement des objectifs

Répartition de la leçon

10 à 15
minutes

Activité 1 – Qui est..?

L'objectif de cette activité est d'exploiter ce que les élèves savent déjà sur les personnages historiques qui ont fait preuve de persévérance et de détermination dans la réalisation de leurs objectifs.

15 à 20
minutes

Activité 2 – Planète détermination

Dans cette activité, les élèves dressent une liste de caractéristiques et d'exemples démontrant une attitude déterminée, et accordent une note à leur propre détermination.

15 à 25
minutes

Activité 3 – Mon histoire de détermination

Dans cette activité, les élèves créent une bande dessinée pour raconter l'histoire d'un moment où ils sentent qu'ils ont fait preuve de détermination.

5 à 10
minutes

Activité finale – Billet de sortie Persévérez

Les élèves remplissent un billet de sortie indiquant leur réaction à ce qu'ils ont appris au sujet d'être déterminés et d'atteindre leurs objectifs.

Point d'entrée sur Xello

La section **Mes objectifs** de Xello permet aux élèves de définir et de suivre leurs objectifs personnels, scolaires et même professionnels. Avant d'y arriver, vous pouvez utiliser cette leçon pour s'assurer qu'ils comprennent le rôle que joue la détermination dans l'atteinte de leurs objectifs.

Vocabulaire de la leçon

- Détermination
- Persévérance
- Passion
- Objectif
- Caractéristiques
- Bande dessinée
- Maquette
- Inspirer

Persévérez

Qui est...?



Concept
Compétences
d'autogestion



Durée
10 à 15 minutes

Questions pour susciter une réflexion

- Que se passerait-il si l'une des personnes dans le jeu décidait de renoncer à leur objectif?
- Qu'avez-vous appris des expériences de ces personnes?
- Qu'est-ce que la détermination?
- Pourquoi la détermination est-elle importante?

Consignes

L'objectif de cette activité est d'exploiter ce que les élèves savent déjà sur les personnages historiques qui ont fait preuve de persévérance et de détermination dans la réalisation de leurs objectifs. (Vous pouvez créer vos propres indices en utilisant des personnages tirés de différentes disciplines, comme l'art, les mathématiques, la science, etc. De cette façon, cette leçon peut être utilisée avec n'importe quel sujet).

- 1 Dites aux élèves que vous allez jouer à un jeu qui s'appelle Qui est...? Expliquez-leur que le but du jeu est de deviner l'identité de la personne en se basant sur une série d'indices que vous leur donnez.
- 2 Divisez les élèves en groupes et donnez à chaque groupe un jeu de [cartes « personnes »](#). Gardez les indices pour vous-même.
- 3 Lisez [les indices](#) et demandez aux groupes de sélectionner la carte de la « personne » correspondante. Attribuez un point pour chaque bonne réponse.
- 4 Expliquez aux élèves que toutes ces personnes ont fait preuve de détermination au cours de leur vie ou de leur carrière.

Message aux élèves : la détermination signifie la capacité à surmonter les défis et les revers dans le but d'atteindre un objectif. À parts égales, il s'agit de persévérance, de passion et de résolution. Pouvez-vous penser à quelqu'un d'autre, célèbre ou non, qui a fait preuve de détermination pour atteindre ses objectifs?

Matériel nécessaire

- [Cartes de jeu Qui est...?](#)
- [Indices et réponses Qui est...?](#)

Artefacts

Aucun pour cette activité.

Qui est...? – Cartes



J.K. Rowling

Une auteure à succès.



Willard Wigan

Un artiste primé.



Vera Wang

Une grande designer de robes de mariée.



Michael Jordan

Une étoile de basketball.



Maria Qamar

Une écrivaine et caricaturiste.



Thomas Edison

Un inventeur.



Glen Mills

Un entraîneur de course à pied.



Winnie Harlow

Un top model.



Bethany Hamilton

Une surfeuse célèbre.



James Dyson

Un fabricant de produits novateurs.



**Bette Nesmith
Graham**

Une inventeuse.



Soichiro Honda

Un dirigeant de société automobile.

Qui est...? – Indices



Obstacle : Il a fallu plus de 5 ans à cette personne pour finir son livre, qui a ensuite été rejeté par plus de 10 éditeurs!

Objectif atteint : Cette personne a persévéré et a fait 12 tentatives avant de trouver un petit éditeur qui a fini par accepter de publier un livre pour jeunes adultes à propos d'un jeune sorcier.

Réponse : J.K Rowling

Obstacle : Cette personne a été couverte de honte par un professeur parce qu'elle ne savait pas lire, et elle s'est fait dire qu'elle n'était bonne à rien.

Objectif atteint : Cette personne a commencé à créer des œuvres d'art miniatures à l'âge de 5 ans. Il lui a fallu 30 ans avant de se faire remarquer, mais elle a fini par gagner des millions de dollars et par remporter des prix nationaux pour ses œuvres uniques.

Réponse : Willard Wigan

Obstacle : Cette patineuse artistique a essayé de se qualifier pour l'équipe olympique, mais elle n'a pas été choisie.

Objectif atteint : Cette personne a appliqué la discipline et la créativité associées au patinage artistique et s'est inspirée de ce sport pour créer des vêtements dans sa nouvelle carrière de designer de mode.

Réponse : Vera Wang

Obstacle : Cette personne n'a pas été choisie pour faire partie de l'équipe de basketball de son école secondaire.

Objectif atteint : Malgré ses épreuves initiales, cette personne a fini par jouer dans la NBA et est considérée comme l'un des meilleurs joueurs de basketball professionnels.

Réponse : Michael Jordan

Obstacle : Durant son enfance, cette personne a été intimidée par les autres enfants à cause de la couleur de sa peau, en plus de faire face aux attentes rigoureuses de sa famille.

Objectif atteint : Cette personne a exprimé ses difficultés en créant des bandes dessinées. À l'âge adulte, elle a surmonté des moments difficiles pour créer un roman illustré à propos des expériences des filles et des jeunes femmes sud-asiatiques.

Réponse : Maria Qamar

Obstacle : Cette personne a été sévèrement critiquée par ses professeurs à l'école et a été congédiée de ses 2 premiers emplois.

Objectif atteint : Il lui a fallu plus de 1 000 essais, mais elle a inventé la première ampoule électrique. Et elle a ensuite mis au point beaucoup d'autres inventions importantes.

Réponse : Thomas Edison

Qui est...? – Indices



Obstacle : Cette personne aimait beaucoup courir, mais elle n'était pas assez rapide pour compétitionner.

Objectif atteint : Elle a canalisé sa passion pour le sport et a commencé à aider d'autres coureurs à compétitionner pour des médailles d'or. Les coureurs que cette personne a entraînés ont gagné plus de 70 médailles dans des championnats mondiaux, et ils continuent d'en gagner!

Réponse : Glen Mills

Obstacle : Née avec une maladie cutanée qui cause des taches blanches sur la peau, cette personne a été intimidée dans son enfance.

Objectif atteint : Cette personne a été choisie pour l'émission America's Next Top Model et a prouvé que les différences sont quelque chose à célébrer.

Réponse : Winnie Harlow

Obstacle : Cette jeune surfeuse a perdu son bras gauche à la suite d'une rencontre terrifiante avec un requin.

Objectif atteint : Un mois après avoir été blessée, cette personne est retournée sur sa planche de surf et est devenue surfeuse professionnelle à l'âge de 17 ans!

Réponse : Bethany Hamilton

Obstacle : Il a fallu plus de 5 000 tentatives à cette personne pour créer un aspirateur sans sac, et elle n'a pas réussi à trouver quelqu'un pour le produire.

Objectif atteint : Cette personne a décidé de lancer sa propre entreprise, qui fabrique des aspirateurs parmi les plus renommés au monde.

Réponse : James Dyson

Obstacle : Cette adjointe administrative était mauvaise dactylo et faisait tellement d'erreurs qu'elle risquait de perdre son emploi.

Objectif atteint : Pour couvrir ses erreurs, elle a inventé une peinture blanche spéciale qui faisait disparaître les fautes de frappe. Son produit fonctionnait si bien qu'elle a lancé une entreprise pour vendre son invention, appelée Liquid Paper, qui a connu un grand succès.

Réponse : Bette Nesmith Graham

Obstacle : Après avoir essuyé des refus en début de carrière, cette personne a lancé sa propre entreprise de construction d'automobiles, qu'il a ensuite perdue durant la Seconde Guerre mondiale.

Objectif atteint : En remettant son entreprise sur pied, elle a vu la nécessité d'ajouter des moteurs aux vélos. Ses motos à faible coût l'ont amenée à bâtir l'une des plus grandes sociétés automobiles au monde.

Réponse : Soichiro Honda

Persévérez

Planète détermination



Concept
Compétences
d'autogestion



Durée
15 à 20 minutes

Questions pour susciter une réflexion

- À quoi ressemble la détermination?
- Sommes-nous nés avec la détermination ou est-ce une qualité que nous devons apprendre?
- Comment réagissez-vous quand quelque chose devient difficile ou lorsque vous êtes frustrés?
- Comment arrivez-vous à vous encourager vous-mêmes lorsque vous êtes prêts à abandonner?
- Pensez à quelqu'un qui a fait preuve de détermination. Quelles ont été leurs paroles ou leurs actions?

Consignes

Dans cette activité, les élèves dressent la liste des caractéristiques requises pour faire preuve de détermination, donnent des exemples de comportements et d'attitudes déterminées, ainsi que des exemples de comportements et d'attitudes qui ne démontrent pas de détermination. En utilisant cette information, ils attribuent une note entre 1 et 10 pour leur propre détermination.

- 1 Distribuez des [organiseurs graphiques Planète détermination](#) aux élèves en formant des groupes.
- 2 Demandez aux élèves de discuter, dans leurs groupes, de ce à quoi peut ressembler la détermination, des caractéristiques ou des qualités requises pour faire preuve de détermination, et des exemples d'une attitude qui ne démontre pas de détermination. Demandez-leur de noter leurs pensées dans l'organisateur graphique, en laissant la note pour plus tard.
- 3 En classe, discutez de certaines des réponses que les élèves ont trouvées, en donnant certains autres exemples, au besoin.
- 4 Finalement, demandez aux élèves de prendre une minute pour donner une note à leur propre détermination, entre 1 (pas très déterminé) et 10 (très déterminé) en se basant sur les exemples et les définitions qu'ils ont recueillis.

Message aux élèves : il y a toujours place à l'amélioration lorsqu'il s'agit de détermination. Vous n'avez pas à être le plus intelligent, le plus rapide, ni le plus talentueux pour atteindre vos objectifs. Pensez seulement à toutes les personnes du jeu Qui est...? Elles ont réussi parce qu'elles n'ont pas abandonné.

Matériel nécessaire

- [Organiseurs graphiques Planète détermination](#)
- Crayons, crayons de couleur ou feutres
- Ordinateurs (tablettes, téléphones) avec connexion Internet (si vous voulez télécharger les artefacts des élèves)

Artefacts

Téléchargez l'organisateur graphique des élèves dans leurs **Scénarimage**, où ils peuvent réfléchir aux raisons pour lesquelles ils se sont donné une telle note.

Avoir du cran – Organisateur graphique

Nom : _____

Date : _____



Une personne qui a du cran est capable de surmonter les défis et les revers, et de continuer à travailler afin d'atteindre un objectif.



À quoi ressemble une personne qui a du cran? Quelles caractéristiques, comme le courage, dois-tu posséder pour avoir du cran?

Une personne qui a du cran NE ressemble PAS à...

Mon score de cran

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

peu du
cran

beaucoup
du cran

Persévérez

Mon histoire de détermination



Concept
Compétences
d'autogestion



Durée
15 à 25 minutes

Questions pour susciter une réflexion

- Pourquoi la détermination est-elle importante dans le déroulement de votre histoire?
- Quand avez-vous eu envie d'abandonner, mais que vous avez plutôt décidé de persévérer?
- Pourquoi est-il important de persévérer pour atteindre vos objectifs?
- Qu'avez-vous appris de vos erreurs?

Consignes

Dans cette activité, les élèves créent une bande dessinée pour raconter l'histoire d'un moment où ils sentent qu'ils ont fait preuve de détermination. Vous pouvez adapter cette activité pour les élèves qui préfèrent écrire une histoire traditionnelle, ou qui veulent transformer leur histoire en pièce de théâtre ou en film. Vous pouvez également demander aux élèves de raconter l'histoire d'une autre personne qui a fait preuve de détermination s'ils ont du mal à en trouver une en se basant sur leurs propres expériences.

- 1 Assurez-vous que les élèves comprennent le fonctionnement d'une bande dessinée (comme les dialogues et les bulles, etc.).
- 2 Donnez une [maquette de bande dessinée](#) à tous les élèves et expliquez-leur qu'ils doivent dessiner et raconter une situation où ils ont fait preuve de détermination.
- 3 Encouragez les élèves à élaborer d'abord leur histoire au crayon d'ajouter des détails et de la couleur.
- 4 Demandez aux élèves de partager leurs bandes dessinées avec la classe, ou créez une présentation dans votre salle de classe.

Message aux élèves : utilisez votre histoire de détermination (et les histoires tirées du jeu Qui est...?) pour vous inspirer à ne pas abandonner et à continuer à travailler pour atteindre vos objectifs lorsque ça devient difficile.

Matériel nécessaire

- [Maquette pour la bande dessinée Mon histoire de détermination](#)
- Crayons, crayons de couleur ou feutres
- Ordinateurs (tablettes, téléphones) avec connexion Internet (si vous voulez télécharger les artefacts des élèves)

Artefacts

Téléchargez la bande dessinée des élèves dans leurs **Scénarimage**, où ils peuvent réfléchir sur les détails de l'histoire. Vous pouvez également créer une présentation en classe pour mettre en valeur le travail des élèves.

Mon histoire de cran : _____

Nom : _____

Fiche de sortie: **Faire preuve de cran**



Nom : _____ Date : _____

Après la leçon d'aujourd'hui à propos du cran, je me suis senti (encercle une ou plusieurs options) :



Heureux



Triste



Excité



Choqué



Stupéfait



Amoureux



Fâché

parce que : _____

Nom : _____ Date : _____

Après la leçon d'aujourd'hui à propos du cran, je me suis senti (encercle une ou plusieurs options) :



Heureux



Triste



Excité



Choqué



Stupéfait



Amoureux



Fâché

parce que : _____

Nom : _____ Date : _____

Après la leçon d'aujourd'hui à propos du cran, je me suis senti (encercle une ou plusieurs options) :



Heureux



Triste



Excité



Choqué



Stupéfait



Amoureux



Fâché

parce que : _____