

## 2.

# structure

## de la trousse

L'**Hôpital vétérinaire D<sup>re</sup> Annie et D<sup>r</sup> Maux** a pour domaine d'intervention général la compréhension en lecture. Cette trousse vise essentiellement les processus non spécifiques, plus précisément les microprocessus, les macroprocessus, les processus d'inférence et l'élaboration du modèle de situation. Le développement de la métacognition est également possible, notamment grâce aux outils proposés pour soutenir les élèves dans le développement de leur compréhension.

### 2.1 Jeux pour intervenir

La trousse inclut neuf jeux permettant de développer la compréhension discursive de manière ludique chez les enfants. Ces jeux ont été élaborés autour de la thématique d'un hôpital vétérinaire et mettent en scène des personnages attachants, dont la D<sup>re</sup> Annie, le D<sup>r</sup> Maux et la technicienne en soins vétérinaires Mia Casse-Cou.

#### 2.1.1 Description et objectifs des jeux

Les jeux de la trousse, présentés ci-dessous, sont classés en trois catégories selon les processus cognitifs qu'ils ciblent. Une mise en situation explique le contexte de chaque jeu, puis les différentes tâches que les joueurs ont à accomplir sont indiquées, de même que les objectifs.

##### 2.1.1.1 Jeux de microprocessus

a) Aux grands maux, les grands remèdes

Description	Objectifs
Les élèves sont invités à remplir un mandat d'apprenti vétérinaire au cours duquel ils doivent aider les docteurs de l'hôpital vétérinaire à soigner des patients. Pour soigner les animaux malades ou blessés, ils doivent compléter des phrases lacunaires avec les marqueurs de relation appropriés.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interpréter et employer des marqueurs de relation.</li><li>• Établir des liens entre les propositions d'une même phrase ou de deux phrases.</li></ul>

b) D<sup>re</sup> Annie à la ferme

Description	Objectifs
La D <sup>re</sup> Annie a besoin d'aide pour soigner des bêtes mal en point à la ferme du village voisin. Pour soigner les animaux, les apprentis vétérinaires doivent identifier des référents, choisir des marqueurs de relation et restituer le sens des phrases comportant des incohérences causées par un mauvais choix d'anaphores ou de marqueurs de relation. Plusieurs des tâches sont une occasion d'amener les élèves à prendre conscience du moment où survient une panne de compréhension.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier et corriger un bris de compréhension.</li><li>• Établir des liens entre les propositions d'une même phrase ou de deux phrases.</li><li>• Interpréter des anaphores grammaticales.</li><li>• Interpréter et employer des marqueurs de relation.</li></ul>

### 2.1.1.2 Jeux de macroprocessus

#### a) L'équipe vétérinaire à Macrozoo

Description	Objectifs
<p>La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux se rendent à Macrozoo pour un grand concours vétérinaire. Pour gagner, les élèves devront les aider à traverser un parcours d'épreuves et franchir la ligne d'arrivée avant l'équipe de la clinique vétérinaire rivale. Ce jeu de coopération propose aux élèves des tâches variées ciblant toutes des habiletés sous-jacentes aux macroprocessus. Notamment, plusieurs des épreuves sont une occasion de mettre en application les macrorègles présentées dans le carnet de compréhension en lecture.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier une idée principale explicite.</li><li>• Identifier une idée principale implicite.</li><li>• Identifier un titre ou un sous-titre.</li><li>• Trouver une expression ou un terme englobant.</li><li>• Formuler des idées secondaires à partir d'une idée principale.</li></ul>

#### b) Assistant vétérinaire recherché

Description	Objectifs
<p>La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux sont à la recherche d'un assistant vétérinaire. Les élèves ont la chance de poser leur candidature dans l'espoir d'intégrer l'équipe de l'hôpital. Le nouvel assistant vétérinaire sera celui qui traversera le labyrinthe le plus rapidement tout en relevant des défis très variés ciblant tous des habiletés sous-jacentes aux macroprocessus.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Restituer l'ordre chronologique.</li><li>• Identifier les composantes de la structure d'un texte.</li><li>• Organiser l'information dans un schéma.</li><li>• Choisir un titre ou un sous-titre.</li><li>• Compléter une séquence narrative.</li><li>• Inférer.</li></ul>

### 2.1.1.3 Jeux d'inférences et d'élaboration du modèle de situation

#### a) Des dossiers médicaux emmêlés!

Description	Objectifs
<p>Malheur à l'hôpital vétérinaire! Un furet en folie qui s'est enfui de sa cage a fait trébucher la technicienne en soins vétérinaires Mia Casse-Cou. En tombant, Mia Casse-Cou a échappé tous les dossiers de patients qu'elle avait entre les mains! La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux réclament donc de l'aide pour démêler tous les dossiers.</p> <p>Les élèves doivent joindre les photos des animaux aux dossiers appropriés à partir des descriptions physiques, des motifs de consultation et des descriptions d'événements fournis. De plus, ils doivent distribuer les dossiers aux vétérinaires en fonction des spécialités de chacun. Douze textes descriptifs gradués en trois niveaux sont proposés.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repérer et sélectionner de l'information.</li><li>• Inférer.</li><li>• Catégoriser l'information.</li><li>• Évoquer des images mentales.</li></ul>

## b) La journée d'adoption canine

Description	Objectifs
<p>La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux ont organisé une journée d'adoption canine. En partenariat avec des refuges de la région, plusieurs chiens abandonnés sont disponibles pour une adoption à l'hôpital vétérinaire. Les apprentis vétérinaires doivent se renseigner sur ces chiens pour conseiller adéquatement les familles adoptives dans leur choix. Ils devront tenir compte de tous les éléments recueillis, de leurs connaissances sur le monde et de leurs expériences personnelles. Ils auront également à justifier leurs choix avec des arguments convaincants.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Raisonner.</li><li>• Réagir avec émotion.</li><li>• Faire preuve de jugement critique.</li><li>• Repérer et sélectionner de l'information.</li><li>• Interpréter des tableaux.</li></ul>

## c) Collations gourmandes pour animaux

Description	Objectifs
<p>La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux ont créé quelques recettes gourmandes pour animaux. Ils ont besoin d'aide pour les préparer en vue d'offrir de bonnes collations aux animaux qu'ils soigneront durant la semaine.</p> <p>Les élèves doivent d'abord identifier les huit ingrédients nécessaires à la réalisation de chaque recette, parfois en recourant à un procédé de microsélection de l'information, parfois en inférant. Ensuite, ils seront invités à interpréter le sens de mots nouveaux en s'appuyant sur des indices morphologiques et contextuels. Ils doivent finalement réagir avec émotion en répondant à quelques questions d'ordre personnel.</p> <p>Les textes prescriptifs de chaque recette proposent des étapes visuellement distinctes pour faciliter le traitement de l'information. Quelques informations superflues sont présentes dans les textes pour forcer la sélection de l'information.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repérer et sélectionner de l'information.</li><li>• Discriminer l'essentiel du superflu.</li><li>• Évoquer des images mentales.</li><li>• Inférer.</li><li>• Interpréter des mots nouveaux.</li><li>• Réagir avec émotion.</li></ul>

## d) Délices bonheurs pour animaux

Description	Objectifs
<p>La D<sup>re</sup> Annie et le D<sup>r</sup> Maux ont créé de délicieuses recettes pour animaux. Ils ont besoin d'aide pour les préparer en vue d'offrir de bonnes collations aux animaux qu'ils soigneront durant la semaine.</p> <p>Les élèves doivent d'abord identifier les huit ingrédients nécessaires à la réalisation de chaque recette, parfois en recourant à un procédé de microsélection de l'information, parfois en inférant. Ensuite, ils seront invités à interpréter le sens de mots nouveaux en s'appuyant sur des indices morphologiques et contextuels. Ils doivent finalement réagir avec émotion en répondant à quelques questions d'ordre personnel.</p> <p>Les textes prescriptifs de chaque recette sont continus et donc non fragmentés en étapes. Ils contiennent également un bon nombre d'informations superflues venant complexifier l'information à traiter.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repérer et sélectionner de l'information.</li><li>• Discriminer l'essentiel du superflu.</li><li>• Évoquer des images mentales.</li><li>• Inférer.</li><li>• Interpréter des mots nouveaux.</li><li>• Réagir avec émotion.</li></ul>

## e) Les valises vétérinaires

Description	Objectifs
<p>Chaque fois qu'ils rencontrent un patient, les D<sup>s</sup> Annie et Maux utilisent divers instruments et du matériel qui se trouvent dans leur valise vétérinaire. Selon l'horaire des consultations de la journée, leur valise ne contient pas toujours les mêmes outils ni le même matériel de médecine vétérinaire.</p> <p>À partir d'indices fournis dans un texte descriptif, les élèves doivent sélectionner neuf instruments et autre matériel de médecine vétérinaire et les disposer aux endroits appropriés dans la valise d'un des docteurs.</p> <p>Dix textes descriptifs et prescriptifs classés en trois niveaux de difficulté sont inclus, permettant ainsi d'assembler dix valises différentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminer l'essentiel du superflu.</li> <li>• Organiser l'information.</li> <li>• Repérer et sélectionner de l'information.</li> <li>• Inférer.</li> <li>• Évoquer des images mentales.</li> <li>• Développer les concepts spatiotemporels.</li> </ul>

### 2.1.2 Séquence d'utilisation suggérée

Une liberté dans l'ordre d'utilisation des jeux est possible pour l'intervenant. Toutefois, une séquence d'utilisation est proposée pour chacun des grands processus de compréhension ciblés. Ainsi, après avoir déterminé le processus qu'il désire développer chez ses élèves, l'intervenant peut suivre la séquence proposée pour celui-ci s'il le souhaite (Tableau 3). De plus, s'il intervient en sous-groupe, l'intervenant peut sélectionner les textes ou les cartes à utiliser par chaque élève en fonction des besoins de chacun. Pour rendre possible une telle différenciation pédagogique, plusieurs textes des jeux ont été microgradués. Dans tous les cas, l'intervenant doit avoir préalablement enseigné explicitement les stratégies de compréhension de lecture avant d'inviter les élèves à jouer de façon autonome. Des textes et des cartes des jeux peuvent d'ailleurs être utilisés par l'intervenant pour modéliser certaines stratégies.

**Tableau 3**

### Ordre d'utilisation des jeux proposé

	Ordre	Jeu
<b>Microprocessus</b>	1	Aux grands maux, les grands remèdes
	2	D <sup>re</sup> Annie à la ferme
<b>Macroprocessus</b>	1	L'équipe vétérinaire à Macrozoo
	2	Assistant vétérinaire recherché
<b>Processus d'inférence et modèle de situation</b>	1	Des dossiers médicaux emmêlés!
	2	La journée d'adoption canine
	3	Les valises vétérinaires (niveau 1)
	4	Collations gourmandes pour animaux
	5	Les valises vétérinaires (niveau 2)
	6	Délices bonheurs pour animaux
	7	Les valises vétérinaires (niveau 3)

## 2.2 Outils de gestion de la compréhension

En plus des jeux, la trousse de compréhension en lecture propose aux intervenants un ensemble d'outils de référence reproductible qui vise à optimiser l'accompagnement des élèves dans le développement de la métacognition et des processus non spécifiques de compréhension discursive. Tous les outils sont fournis en annexes, et ils sont aussi offerts en format numérique.

Certaines des stratégies proposées par les outils peuvent être appliquées dans les jeux de la trousse, alors que d'autres visent davantage à être utilisées lors de la lecture de livres de littérature jeunesse, ou encore lors de la réalisation d'activités de compréhension de lecture plus conventionnelles (texte suivi d'un questionnaire, par exemple). Les outils proposés peuvent aussi facilement être intégrés au modèle de gestion de classe « Les cinq au quotidien ». Ils consistent en un carnet de stratégies et de procédures à utiliser en grand groupe, de même que des autocollants et un signet.

### 2.2.1 Description et objectifs des outils

Les outils de la trousse ont pour objectif général de soutenir les élèves dans le développement de la métacognition et des processus non spécifiques de compréhension en contexte de lecture. Ils se veulent également des outils qui pourront servir de matériel de référence dans le cadre d'un enseignement explicite de stratégies de lecture en classe ou en contexte de rééducation orthopédagogique. Voici en quoi ils consistent.

#### Description de l'outil

#### Objectif de l'outil

##### OUTIL 1

##### Mon carnet de compréhension en lecture

Le carnet de compréhension en lecture est en fait un guide pour l'élève qui lui rappelle les stratégies auxquelles il peut recourir pendant une lecture et toute tâche qui s'ensuit pour mieux gérer sa compréhension. Bien évidemment, ces stratégies doivent lui avoir été enseignées explicitement afin qu'il puisse les utiliser adéquatement. Chaque élève doit avoir son exemplaire. Une version reproductible en noir et blanc pour l'élève et une version en couleur pour l'intervenant sont présentées aux annexes I et II. Ce carnet est aussi offert en format PDF pour être utilisé sur un TNI, un ordinateur (PC ou MAC) et une tablette. Ce format facilite la présentation en grand groupe sur un TNI et permet à l'intervenant de modéliser les stratégies. Le format PDF est également conseillé pour obtenir une meilleure qualité d'impression.

S'approprier :

- Des stratégies métacognitives avant, pendant et après la lecture.
- Des stratégies de dépannage (panne de compréhension).
- Des procédures pour repérer, inférer, identifier l'idée principale, résumer et réagir.