



## ***Piste interdisciplinaire***

***Arts plastiques  
Éthique et culture religieuse  
Français, langue d'enseignement***

***Géographie, histoire et  
éducation à la citoyenneté  
Mathématique***

## **CES SYMBOLES QUI NOUS UNISSENT**

### **Repères culturels**

- › Armoiries des villes et des villages du Québec
- › Symboles identitaires

### **Anecdote**

Qu'ont en commun la fleur de lys et le léopard? Ils sont tous deux des symboles que l'on trouve sur les armoiries du Québec. Les trois fleurs de lys rappellent la Nouvelle-France et l'origine française de la population du Québec, alors que le léopard symbolise les liens que la province entretient avec la Couronne britannique.

### **Mise en situation**

Souvent bien visibles à l'entrée d'une ville ou d'un village, les armoiries permettent à une communauté de s'identifier à son milieu, au même titre que les logos représentent différentes entreprises et organisations. En classe, les élèves sont invités à vivre un projet interdisciplinaire dans lequel ils s'intéressent à l'origine et au processus de création des armoiries, tout en réfléchissant au symbole identitaire qu'elles reflètent. Parallèlement à cela, pour favoriser leur ouverture à d'autres réalités, les élèves de divers milieux scolaires échangent sur une plateforme numérique dans le but de présenter à la fois les armoiries de leur communauté et celles qu'ils auront créées.

## Activités

---

Dans ce projet interdisciplinaire, les activités en géographie, histoire et éducation à la citoyenneté sont pensées pour être vécues en réseau, en collaboration avec une ou plusieurs autres classes. Les pistes d'activités culturelles en éthique et culture religieuse, en mathématique, en français, langue d'enseignement et en arts plastiques sont, quant à elles, des prolongements interdisciplinaires à exploiter en classe.

### Contexte de réalisation des activités vécues avec École en réseau

École en réseau favorise les échanges virtuels entre des écoles issues de différents milieux scolaires. Les activités vécues en collaboration s'articulent autour de trois grandes étapes : la présentation du projet commun, l'échange et la validation du contenu dans un forum d'écriture et, finalement, la présentation du résultat final par visioconférence. L'équipe de soutien d'École en réseau peut accompagner les enseignants qui souhaitent réaliser les activités avec une ou plusieurs classes.



### Des symboles aux armoiries

#### Activité 1

À partir d'un album de littérature jeunesse traitant de l'univers des symboles, les élèves se questionnent sur le rôle des formes, des couleurs et des objets pour évoquer les origines et les valeurs d'une communauté. En sous-groupes, ils choisissent les symboles les plus évocateurs parmi ceux proposés pour concevoir un abécédaire illustré.

En s'appuyant sur les abécédaires créés et sur une recherche d'information, les élèves s'intéressent aux logos et aux armoiries représentant leur communauté. Ils les présentent par visioconférence en décrivant le sens de chacun des symboles présents. Ils comparent ensuite les armoiries et les logos de leur communauté avec ceux des autres classes.

EN CLASSE

EN RÉSEAU



## Des armoiries aux logos

### Activité 2

À l'aide de référents visuels, les élèves analysent l'évolution des armoiries vers la forme d'identification visuelle plus contemporaine qu'est le logo. Ils observent tous les éléments géométriques présents dans les différents symboles. Ils choisissent ensuite le logo d'une ville qu'ils ont déjà visitée et le décomposent en plusieurs figures géométriques qu'ils transposent sur un plan cartésien. En équipes de deux, et à tour de rôle, les élèves donnent des coordonnées pour tenter de trouver la place du logo dans le plan, à la manière du jeu *Bataille navale* (*Battleship*).

EN CLASSE

Dans un forum de discussion, les élèves échangent sur la force visuelle du logo pour identifier une organisation, une association ou une entreprise. Ils recensent les logos présents dans leur communauté et comparent les représentations des messages illustrés (mission, valeurs, affiliation, etc.).

EN RÉSEAU



## Des images miroirs

### Activité 3

Les élèves discutent des valeurs qui distinguent une personne, un groupe ou une société et ils s'interrogent sur les diverses représentations graphiques qui permettent de les identifier. Ils font des liens avec les totems qui racontent l'histoire des familles des peuples autochtones. Ils s'intéressent aussi à la tradition des gouverneurs généraux du Canada voulant que chacun d'eux soit représenté par des armoiries personnelles. Suit une activité où chaque élève conçoit des armoiries ou un logo à son image comportant différents symboles pour illustrer ses valeurs, ses traits de personnalité, ses groupes d'appartenance, ses champs d'intérêt, etc. Les élèves accompagnent leur création d'un texte de type descriptif qui précise la symbolique des éléments intégrés (choix d'images, de formes et de couleurs).

EN CLASSE

En grand groupe, les élèves imaginent une conceptualisation visuelle regroupant l'ensemble des armoiries ou des logos créés afin de représenter les valeurs communes de la classe ou de l'école. Puis, une rencontre en réseau est organisée pour permettre à chaque classe ou à chaque école de présenter ses armoiries ou ses logos. Une exposition virtuelle est ouverte à tous.

EN RÉSEAU

# Ressources complémentaires

## Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

### Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

---

- › Société québécoise vers 1905

### Arts plastiques

---

- › Langage plastique : forme, ligne, motif et organisation de l'espace

### Éthique et culture religieuse

---

- › Interdépendance entre les êtres humains (nommer des valeurs et des normes qui balisent les comportements dans la famille et à l'école)
- › Relations interpersonnelles dans des groupes (établir des liens entre l'appartenance à un ou à des groupes et le développement de l'identité personnelle)

### Français, langue d'enseignement

---

- › Connaître, dans divers genres de textes, des façons d'organiser les idées selon un ordre logique

### Mathématique

---

- › Géométrie : figures géométriques et sens spatial (espace, figures planes et frises et dallages)

## Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi utilise-t-on des armoiries?
- › Que trouve-t-on sur des armoiries?
- › Que signifient les symboles des armoiries de votre milieu? Qu'est-ce qui relie les citoyens de votre communauté?
- › En quoi les armoiries et les logos se ressemblent-ils? En quoi se distinguent-ils?
- › Y a-t-il d'autres symboles servant à l'identification d'une ville, d'une province ou d'un pays? Si oui, lesquels?

## Suggestions d'activités avec des partenaires

- › Inviter en classe l'archiviste ou le secrétaire de la municipalité pour en apprendre davantage sur l'histoire de sa communauté
- › Dans le cadre du [programme \*La culture à l'école\*](#), inviter un artiste en arts visuels inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) qui guidera les élèves dans la réalisation de leurs armoiries

## Références

- › Découvrir [École en réseau](#) en visionnant une [vidéo](#) qui témoigne d'expériences vécues en milieu scolaire
- › Lire un [article](#) de Radio-Canada pour voir un exemple contemporain du processus de création d'armoiries personnelles
- › Découvrir les [armoiries de plusieurs villes du Québec](#)
- › Lire une [chronique](#) parue dans la revue de la Société de généalogie de Québec pour connaître les composantes des armoiries
- › Consulter le livre *Les blasons du monde expliqués aux enfants* de Sylvie Bednar et de Lise Herzog (Paris, La Martinière, 2011, 192 p.) pour initier les enfants au monde de l'héraldique
- › Visiter le site de [Services aux Autochtones Canada](#) pour en apprendre davantage sur les récits que racontent les totems
- › Lire des albums jeunesse liés à la thématique du symbole comme *Le totem*, écrit par Gilles Baum et illustré par Thierry Dedieu (Paris, Seuil, 2016, 35 p.), *Le peintre des drapeaux*, écrit par Alice Brière-Haquet et illustré par Olivier Philipponneau (Paris, Frimousse, 2012, 26 p.), et *Un coquelicot pour se souvenir*, écrit par Heather Patterson et illustré par Ron Lightburn (New York, Scholastic, 2004, 30 p., traduction de Claudine Azoulay)

