

Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Lynda Savard
Février 2016

DÉBROUILLARDS

Titre : Épidémie de myopie

Pages : 18-19

Rubrique : Actualité

Thème : De plus en plus de jeunes sont myopes

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés, communiquer oralement.

BUT : Se donner une définition personnelle du mot épidémie. Faire une recherche sur une maladie qui a provoqué une épidémie dans le monde.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- lire un article en ligne afin de comprendre ce que le mot épidémie signifie;
- prendre connaissance de la documentation sur des épidémies connues;
- préparer une présentation orale en utilisant des outils numériques simples.

MISE EN SITUATION :

Demander aux élèves ce qu'ils savent sur le mot épidémie. Recueillir et noter les différentes informations qu'elles soient vraies ou fausses.

Leur dire que dans le magazine, il y a un article sur une épidémie de myopie. Leur demander également s'ils savent ce qu'est la myopie.

Individuellement ou à deux, leur faire lire l'article *Épidémie de myopie*, aux pages 18 et 19.

Revenir en grand groupe afin de recueillir leurs impressions sur ce qu'ils ont appris.

ACTIVITÉS :

Qu'est-ce qu'une épidémie ?

La première étape consiste à mieux comprendre ce qu'est une épidémie. Voici des liens que les élèves peuvent utiliser afin d'en savoir plus :

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/épidémie/30370>

<http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/épidémie/48712>

Travailler avec eux le vocabulaire difficile se retrouvant dans le deuxième lien Internet ci-haut. Ensuite, en équipe, ils écrivent leur propre définition d'une épidémie. Retirer, s'il y a lieu, en grand groupe, les informations fausses recueillies initialement.

Des épidémies connues

Proposer aux élèves d'apprendre quelque chose sur les différentes maladies qui ont causé des épidémies dans l'histoire du monde. Partager le groupe en cinq et faire choisir un sujet parmi ceux-ci :

- la grippe espagnole : <http://www.histoiredumonde.net/Grippe-espagnole-de-1918.html>
- la peste : <http://www.who.int/topics/plague/fr/>
- la variole : <http://www.who.int/topics/smallpox/fr/>
- le choléra : <http://www.who.int/topics/cholera/fr>
- la poliomyélite : <http://www.who.int/topics/poliomyelitis/fr>

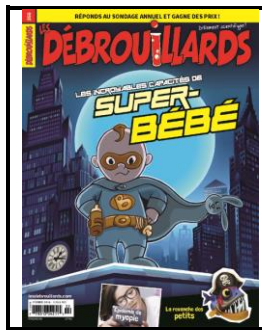
Pour en savoir plus, les élèves peuvent également suivre des liens sur les sites ci-haut mentionnés. Ils retirent les informations importantes qu'ils désirent communiquer au groupe.

Préparation de la présentation orale

Fabriquer une affiche. Choisir parmi les outils suivants :

- Canva : www.canva.com
- Piktochart : www.piktochart.com
- Thinglink : <https://www.thinglink.com>

Vous pouvez aussi utiliser Powerpoint au besoin. Pour terminer, chaque équipe présente sa recherche au groupe.



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Lynda Savard
Février 2016

DÉBROUILLARDS

Titre : La revanche des petits

Pages : 20-22

Rubrique : Monde animal

Thème : Les stratégies des petits animaux pour survivre

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés, écrire des textes variés.

BUT : Créer un récit à partir de leur recherche sur les petits animaux

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- découvrir les petits animaux existant dans le monde;
- choisir un animal et en étudier les caractéristiques (texte à saveur documentaire);
- écrire un récit;
- produire un petit film à l'aide d'un support numérique pour présenter leur histoire.

MISE EN SITUATION :

Demander aux élèves s'ils connaissent des animaux qui vivent en groupe. Faire une liste sur le TNI et l'enregistrer.

Leur dire qu'il y a un article sur les petits animaux et leur façon particulière de se comporter. Laisser lire l'article p. 20-21-22.

Après la lecture, faire un retour avec les élèves afin de recueillir leurs impressions. Leur faire remarquer par la même occasion la force d'être et d'agir en groupe ! Faire un lien avec leur groupe scolaire !

ACTIVITÉS :

Partir à la recherche d'animaux de petite taille vivant en groupe

La première étape consiste à partir à la recherche de petits animaux existants. Voici plusieurs sites intéressants permettant d'en trouver :

<http://www.gergana1.dir.bg/animaux/index.html>

<http://www.bestioles.ca/liste-mammiferes.html>

<http://www.mffp.gouv.qc.ca/faune/especes/index.jsp>

<http://www.bestioles.ca/animaux/sauvages.html>

http://www.lessignets.com/signetsdiane/index.php?page=liens_recherches&categorie=1

Les inviter également à regarder dans des albums jeunesse.

Leur laisser du temps pour en trouver et bonifier la liste enregistrée au quotidien.

Choisir un animal et en étudier les caractéristiques

Demander ensuite aux élèves de choisir un animal parmi ceux trouvés. Leur annoncer qu'ils devront trouver des informations sur cet animal et les utiliser dans un récit qu'ils écriront. Ce travail peut se faire seul ou en équipe selon le choix de l'enseignant.

Leur laisser du temps afin qu'ils recueillent les informations demandées à l'aide de la fiche de l'élève incluse. Ils peuvent chercher sur les sites, des albums et se servir également de la revue des *Débrouillards*.

Inventer un récit

Présenter le schéma narratif aux élèves. Le lien suivant peut servir à cette fin :

http://www.csportneuf.qc.ca/sed/ccarette/tous_les_cycles/affiche_schema_narratif-5temps.pdf

Faire un survol du schéma narratif inclus. Leur demander d'utiliser les informations trouvées sur leur animal pour créer un récit. Ils peuvent, à leur guise, remplir les sections du schéma.

Comme c'est un projet d'écriture, ils doivent passer à travers les étapes (planifier, mettre en texte, réviser et corriger). Donner le temps qu'il faut pour ces étapes.

Devenons des réalisateurs de film

Finalement, voici un lien venant de la Commission scolaire des Trois-Lacs qui permet de produire un petit film à l'aide de photos dans *Windows movie maker*. Ainsi, les élèves pourront préparer la présentation de leur récit en illustrant chaque partie de leur histoire. Cette partie du projet peut être faite avec des maquettes, de la pâte à modeler, des LEGO ou tout autre objet 3D. Toutes les étapes sont très bien expliquées sur ce site web:

<http://ecoles.cstrois-lacs.gc.ca/cinema/documentation.htm>

Enfin, le produit final peut être présenté à toute la classe et déposé sur le site de l'école.

Mon petit animal



Nom : _____

Classe de : _____

Famille : _____

Ses caractéristiques physiques : _____

Son habitat : _____

Son alimentation : _____

Son mode de reproduction : _____

Ses ennemis ou ses prédateurs :

Sa croissance :

Ses moyens de communiquer :

Répartition géographique: à quel endroit le retrouve-t- on ?

Voici la particularité de leur vie en groupe :

Schéma narratif

Situation initiale

Lieu (où débute ton histoire ?) <hr/>
Le temps (époque, moment de l'année, dans le futur ?) <hr/>
Personnage principal, ton héros son nom _____ son âge _____
Début de l'histoire (dans quelle situation se trouve ton personnage, que se passe-t-il ?) <hr/> <hr/>

Élément déclencheur

Quel est l'élément déclencheur ?

Quel événement vient changer la situation de départ ? (Problème ou action venant déranger le calme du début)

Péripéties

Que fait le personnage principal pour trouver une solution ? Ses actions ?

Péripétie 1

Péripétie 2

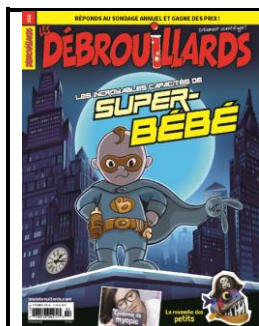
Péripétie 3

Dénouement

Le personnage principal réussira-t-il à résoudre le ou les problèmes ? Si oui, de quelle façon ? Sinon, pourquoi ?

Situation finale

Comment se terminera l'histoire ? Que fera le personnage principal à la fin de l'histoire ?



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Lynda Savard
Février 2016

DÉBROUILLARDS

Titre : Inventer de nouveaux gadgets

Pages : 4, 5, 50 et 51

**Rubrique : Quoi de neuf ?
Trouvailles de Van et BD**

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés.
- Réaliser des créations plastiques personnelles.

BUT : Inventer un gadget en utilisant l'image d'un animal ou d'un objet existant.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- chercher des images d'animaux;
- inventer un gadget pratique;
- exposer les produits finis;
- préparer une affiche numérique en se servant d'un outil simple.

MISE EN SITUATION :

Discuter avec les élèves des inventions qu'ils aimeraient un jour voir se concrétiser. Faire une liste au TNI.

Leur dire qu'il y a des articles et une BD qui traitent d'inventions en lien avec des animaux. Lire avec eux, aux pages 4 et 5, les inventions « Fido au boulot » et « Vision de caméléon », en page 50, « Un gadget pour toutou » et la BD de la page 51, « Désennui pour le rat Spoutine » et recueillir leurs commentaires. Discuter des animaux et des objets utilisés pour créer de nouveaux gadgets.

Ajouter que, suite à cette lecture, ils auront à inventer un gadget, en lien avec un animal, qu'ils aimeraient voir naître un jour.

ACTIVITÉS :

À la recherche d'images stimulantes

La première étape est de partir à la recherche d'images stimulantes d'objets et d'animaux. Cette recherche peut être faite en se servant d'Internet, de revues ou de livres de la bibliothèque de l'école. Par la suite, faire une exposition de toutes ces images sur un mur de la classe et discuter avec les élèves des particularités qu'ils observent, des idées provoquées par cette exposition.

Inventer une fonction spéciale en utilisant l'une des images

En équipe ou seul, faire le choix d'une image pour ensuite leur laisser du temps pour inventer un gadget. Celui-ci doit avoir une fonction pratique dans la mesure du possible comme dans l'article de la revue *Les Débrouillards*. Chaque équipe doit noter ses idées.

Lorsque les élèves sont prêts, permettre de partager ce qu'ils ont trouvé en grand groupe. Comme c'est un travail collaboratif, chaque équipe se doit de recueillir les commentaires des autres afin de bonifier son gadget.

Laisser du temps pour ajouter ou enlever des caractéristiques.

Création du gadget et exposition

Par la suite, laisser les élèves faire le dessin du prototype en se servant de l'image qu'ils ont choisie. Ils peuvent la découper, la coller et utiliser des crayons de bois ou de feutre. Exposer les créations à la bibliothèque avec un cartable permettant aux autres élèves d'écrire leurs commentaires.

Pour communiquer visuellement son invention sous forme d'affiche numérique, utiliser l'un des outils suivants :

- Skitch : <https://evernote.com/intl/fr/skitch/>
- Canva : <https://www.canva.com/>
- Piktochart : www.piktochart.com