
	<p>Fiche pédagogique Magazine <i>Les Débrouillards</i> Conception: Lynda Savard Avril 2016</p>	
<p>Titre : Beppo dans le monde du gluant</p>		<p>Pages : 7-10</p>
<p>Rubrique : Dossier</p>		<p>Thème : La raison d'être de la viscosité</p>

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés.

BUT : Développer le vocabulaire des élèves en lien avec l'article sur le monde du gluant.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- Trouver des synonymes de « gluant »
- Créer un mot caché numérique
- À partir de certains mots, créer un jeu numérique permettant de pratiquer leur orthographe.
- Fabriquer de la glu.

MISE EN CONTEXTE :

Apporter en classe du Jell-O et des pâtes alimentaires cuites, dans des pots différents et opaques. Demander à certains élèves s'ils veulent y tremper leurs mains. Faire deviner ce qu'il y a dans les pots et faire nommer les caractéristiques qui décrivent le mieux possible le contenu des pots. Par la suite, discuter avec eux des substances qu'ils trouvent gluantes.

Demander de lire l'article p. 7 à 10 individuellement ou en équipes afin de découvrir le monde du gluant.

ACTIVITÉS :

1. Explorer le vocabulaire

Séparer le groupe en 12 équipes. Attribuer à chaque équipe un paragraphe des pages 7 à 10. Demander à chacune de relire leur paragraphe et d'écrire tous les mots ayant un lien direct avec le monde du gluant. En grand groupe, en faire une liste sur le TNI et l'enregistrer. Partir à la recherche aux mots et laisser une semaine aux élèves afin qu'ils ajoutent des mots à la liste.

2. Faire la recette de la glu en suivant le lien suivant

<https://www.youtube.com/watch?v=UAKEUd1zFSw>

Ajouter des mots nouveaux à la liste si l'activité suscite d'autres idées.

3. Créer un mot caché

Imprimer la liste et demander aux élèves de créer un jeu de mot caché en choisissant des mots dans la liste.

Voici le lien pour pouvoir faire cette activité :

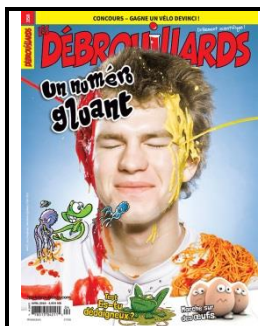
<http://www.pedagonet.com/motcache/fs.wordfinder.php>

Par la suite, le rendre disponible aux autres élèves de la classe en l'imprimant ou sur l'ordinateur.

4. Créer un jeu de vocabulaire

En suivant le lien suivant, les élèves pourront créer un jeu de vocabulaire et pourront partager leur création en équipes de deux.

<http://www.alloprof.qc.ca/Pages/Jeux/Magimot.aspx>



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

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Chambre avec vue sous la mer

Pages : 30-31

Rubrique : Flash Futur

Thème : Hôtel sous-marin

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés, communiquer oralement.

BUT : Créer une affiche publicitaire numérique afin de faire la promotion d'une chambre avec vue sur une des sept nouvelles merveilles du monde.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- S'informer sur les sept nouvelles merveilles du monde.
- Inventer les caractéristiques d'une chambre avec vue.
- Préparer une présentation orale en utilisant un outil numérique simple.

MISE EN SITUATION :

Demander aux élèves s'ils sont déjà allés en voyage. Discuter des endroits où ils ont le plus aimé dormir. Leur demander s'ils aimeraient dormir dans une chambre avec vue sous la mer et pourquoi. Poursuivre la discussion en leur demandant d'imaginer les caractéristiques d'une telle chambre. Noter les idées au tableau.

Lire l'article de la revue p.30-31 en grand groupe et comparer avec leurs idées.

ACTIVITÉS :

1. Prendre connaissance des sept nouvelles merveilles du monde.

Demander aux élèves s'ils connaissent les sept nouvelles merveilles du monde. Les laisser s'exprimer. Par la suite, leur expliquer qu'ils devront en choisir une et inventer une chambre avec vue sur leur merveille. La vidéo suivante leur présentera les différentes merveilles afin qu'ils fassent un choix éclairé. Ce travail peut se faire seul ou en équipes selon le choix de l'enseignant.

https://www.youtube.com/watch?v=xSeA_z8RhA

2. S'informer des caractéristiques des différents sites.

Permettre la lecture des informations sur les sites suivants selon le matériel informatique disponible (iPad, laboratoire, ateliers en classe, etc.) L'intention est de s'informer sur les caractéristiques des sites afin d'en avoir une meilleure connaissance.

http://fr.hellokids.com/c_16523/lecture/recits-historiques/les-sept-merveilles-du-monde-moderne

3. Création de la chambre

Demander aux élèves de préparer un brouillon de leur chambre sur papier avec les caractéristiques choisies. Ils doivent s'inspirer des pages 30-31 afin d'avoir un gabarit semblable et inventer une fiche technique comme à la page 31.

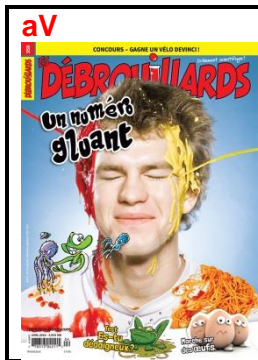
4. Préparation de l'affiche numérique

Quand le brouillon est prêt, demander aux élèves de faire la correction du texte. Par la suite, fabriquer une affiche numérique qui servira de publicité pour leur chambre.

Choisir parmi les outils suivants :

Piktochart : www.piktochart.com ou www.easel.ly

Pour terminer, chaque équipe fait une petite présentation orale pour présenter sa publicité à l'aide du TNI. Discuter avec eux de leur endroit favori. Il serait intéressant de faire imprimer les affiches et de les exposer en classe ou dans le corridor.



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

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Précieuses et indispensables Pages : 32-33

Rubrique : Actualité

Thème : Les terres rares, des métaux recherchés

COMPÉTENCES :

- Français : Lire textes variés.
- Éthique et culture religieuse : pratiquer le dialogue

BUT : Participer à un débat portant sur les gadgets électroniques et l'environnement.

Plus précisément, les élèves seront amenés à :

- développer leur jugement critique en lien avec la consommation de gadgets électroniques.
- donner des arguments pour ou contre la grande consommation des gadgets à la suite de leur prise de conscience
- comprendre que les terres rares sont très dommageables pour l'environnement et pour des populations.
- prendre conscience de la présence du nombre de gadgets dans leur maison.

MISE EN SITUATION :

Discuter avec les élèves de leur besoin d'être en contact avec leur gadget électronique.

Leur dire qu'il y a un article dans la revue *Les Débrouillards* qui traite des métaux rares dans la fabrication de plusieurs gadgets. Lire l'article des pages 32-33 avec eux .

Recueillir leurs impressions.

ACTIVITÉS :

1. Analyser l'article et prendre conscience de la possession de ces objets

Se servir de l'article pour surligner ensemble les objets dont il est question. Demander aux élèves s'ils possèdent un de ces objets ou s'ils en ont remarqué à la maison. Le noter au tableau. Continuer en notant ceux qui ont deux de ces objets, ceux qui en ont trois et ainsi de suite.

2. Les conséquences de l'exploitation des métaux rares

Présentez cette vidéo afin que les élèves approfondissent leur compréhension de l'utilisation des terres rares. Distribuer la fiche de travail afin qu'ils notent leurs découvertes.

<https://www.youtube.com/watch?v=df3jh5h0LOo>

3. Débat :

Le débat portera sur l'environnement. Devrions-nous réduire l'achat des gadgets électroniques étant donné que les métaux appelés « terres rares » sont nocifs pour l'environnement?

Autres références :

<https://mern.gouv.qc.ca/mines/industrie/metaux/metaux-proprietes-terres-rares.jsp>

<http://www.magazineforces.com/quebec/terres-rares-quebec-le-nouvel-eldorado>

<http://future.arte.tv/fr/terres-rares?language=fr>

Fiche de travail pour noter mes découvertes après la vidéo sur les terres rares

1. À quel endroit a-t-on fait ce reportage ?

2. Comment qualifie-t-on l'impact des terres rares ?

3. Que remarque-t-on au sujet des poissons et des algues ?

4. De quoi souffrent les habitants de la région ?

5. Quels sont les animaux qui meurent empoisonnés ?

Débat d'idées
sur l'utilisation des terres rares

Avant le débat

Ma position : Je suis pour
Je suis contre

Voici les arguments pour justifier ma position :

1

2

3

Pendant le débat

Voici, selon toi, un argument intéressant pour chacune des deux positions :

Pour	Contre

Après le débat

Es-tu toujours du même avis ? _____

Qu'est-ce qui a changé ou confirmé ta position ?
