



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Nathalie Desjardins
Décembre 2019

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Une fille écologique (suite)

Pages : 14 et 15

Rubrique : BD

Thème : La mobilisation « verte »

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés, communiquer oralement.
- Arts plastiques : réaliser des créations plastiques personnelles.
- Science et technologie : mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

BUT : Inviter les élèves à fabriquer une maquette d'une ville verte.

MATÉRIEL :

- *Les Débrouillards* (décembre 2019), p. 14 et 15
- La fiche de l'élève *Ma ville écolo*
- Objets recyclables, corde, colle, ciseaux, crayons, etc.

MISE EN SITUATION :

Demander tout d'abord aux élèves s'ils connaissent Greta Thunberg et pour quelle cause elle milite depuis quelque temps. Leur demander s'ils sont en accord avec elle et s'ils s'impliquent en faisant des actions plus « vertes ».

Inviter ensuite les élèves à lire la bande dessinée *Une fille écologique (suite)*, des pages 14 et 15. Leur demander s'ils croient que l'image en haut de la page 15 représente bien ce que nous réservent les villes de l'avenir.

Informers les élèves qu'ils devront créer, en équipe, une maquette proposant une ville du futur « verte ».

RÉALISATION :

Inviter les élèves à former des équipes de deux, trois ou quatre. Ensuite, leur demander de penser à des éléments qui pourraient faire partie d'une ville où il y aurait moins de pollution. Les inviter à être créatifs et à ne pas reprendre tout ce qu'on peut voir dans l'image de la BD. Au besoin, inciter les élèves à faire une recherche sur internet pour découvrir les nouvelles innovations écologiques.

Lorsque les élèves auront trouvé assez d'éléments et d'informations, les inviter à compléter la fiche *Ma ville écolo* avant de commencer la construction de leur maquette. Mettre à la disposition des élèves tous les outils et les matériaux dont ils auront besoin pour construire leur ville.

Lorsque l'ensemble des maquettes seront prêtes, demander aux élèves de préparer une petite présentation orale pour présenter celle-ci aux autres élèves de la classe. Les inviter par la suite à présenter leur maquette au reste de la classe.

RÉINVESTISSEMENT :

Si le temps le permet, pourquoi ne pas soumettre leur maquette et leurs idées en directement à Greta Thunberg en lui écrivant. Le texte servant à la présentation orale pourrait être utilisé pour expliquer la maquette et quelques photos des élèves et de leur maquette pourraient être ajoutées à l'envoi. Si les élèves ont des questions à poser à Greta Thunberg, ils pourraient les envoyer en même temps.

PISTES TECHNO :

Pour aider les élèves dans leur recherche, voici quelques sites où certaines idées vertes liées aux villes sont regroupées.

<http://sigcg78.maps.arcgis.com/apps/MapTour/index.html?appid=4849d45627e54ad68183d79a8ab522dc>

<https://www.ecohabitation.com/guides/3435/de-nombreuses-villes-se-mobilisent-face-a-lurgence-climatique/>

<https://www.reims.fr/qualite-de-vie-environnement/ecologie-urbaine/projets-ecologiques2-4673.html>

https://www.challenges.fr/economie/les-videos-de-l-essec/cop21-c-est-quoi-une-ville-verte_50863

Ma ville écolo

Quels sont les éléments « verts » que vous voulez intégrer dans votre ville ?

Quels sont les matériaux que vous utiliserez pour construire votre maquette ?

Illustrer le plan de votre maquette ici avant d'en faire la construction. N'oubliez pas de noter les dimensions prévues pour les différentes composantes.



Donnez un nom à votre ville écolo. _____



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Nathalie Desjardins
Décembre 2019

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Jeux vidéo : les secrets de leur succès

Pages : 7 à 13

Rubrique : Dossier

Thème : Les jeux vidéo

COMPÉTENCES :

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

BUT : Faire une recherche sur les jeux vidéo.

MATÉRIEL :

- *Les Débrouillards* (décembre 2019), p. 7 à 13
- La fiche de l'élève *Les jeux vidéo*

MISE EN SITUATION :

Entamer une discussion avec les élèves sur les jeux vidéo. Aiment-ils jouer à des jeux? Si oui, quels sont leurs jeux préférés ? Sur quelles consoles jouent-ils ? S'ils n'aiment pas ça, pour quelle raison ne jouent-ils pas ? Est-ce que leurs parents ou grands-parents jouaient à des jeux ? Lesquels ?

Demander ensuite aux élèves de lire le texte *Les jeux vidéo : les secrets de leur succès* des pages 7 à 13. Par la suite, les inviter à échanger sur le contenu du texte et les informations qu'il contient.

RÉALISATION :

Informers les élèves qu'ils auront à effectuer une recherche sur l'historique des jeux vidéo et de leurs consoles et qu'ils produiront un recueil de groupe pour l'ensemble de la classe. Ils pourront constater que plusieurs jeux existaient avant ceux dont parle la rédactrice en chef, Laurène Smaghe, dans la page du sommaire et que plusieurs jeux ont aussi été créés après ceux-ci. Il serait intéressant que leur choix porte sur des jeux

et des consoles qui ne sont pas récents pour qu'ils puissent réellement en apprendre davantage sur les jeux vidéo.

Inviter ensuite les élèves à se placer en équipe de deux et à choisir une console qui soit différente de celles des autres équipes. Pour ce faire, leur demander de faire une courte recherche et de venir proposer la console choisie et le jeu avant de poursuivre le travail de recherche de façon plus précise. Lorsqu'ils et elles auront rassemblé les informations voulues, les inviter à compléter la fiche *Les jeux vidéo*.

Regrouper les fiches de chacune des équipes dans un recueil historique qui permettra aux élèves de voir l'évolution des jeux à travers le temps.

RÉINVESTISSEMENT :

Inviter les équipes à présenter la console choisie et le jeu dont ils ont décidé de parler aux autres élèves de la classe. Si le temps le permet, les élèves pourraient présenter plus d'un jeu pour leur console. Auparavant, demander aux élèves de préparer leur présentation orale en déterminant les rôles de chaque personne de l'équipe.

Si le temps le permet, demander aux élèves de préparer la fiche à l'ordinateur de sorte que le recueil historique puisse être présenté sur le TNI.

PISTES TECHNO :

Ces pistes peuvent être données en référence aux élèves qui veulent amorcer leurs recherches sur l'historique des jeux vidéo.

<https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20111108.OBS4109/l-histoire-du-jeu-video-en-dix-dates.html>

<https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/55902/Brve-histoire-du-jeu-vido/>

<http://www.gamopat.com/page-367617.html>

Les jeux vidéo

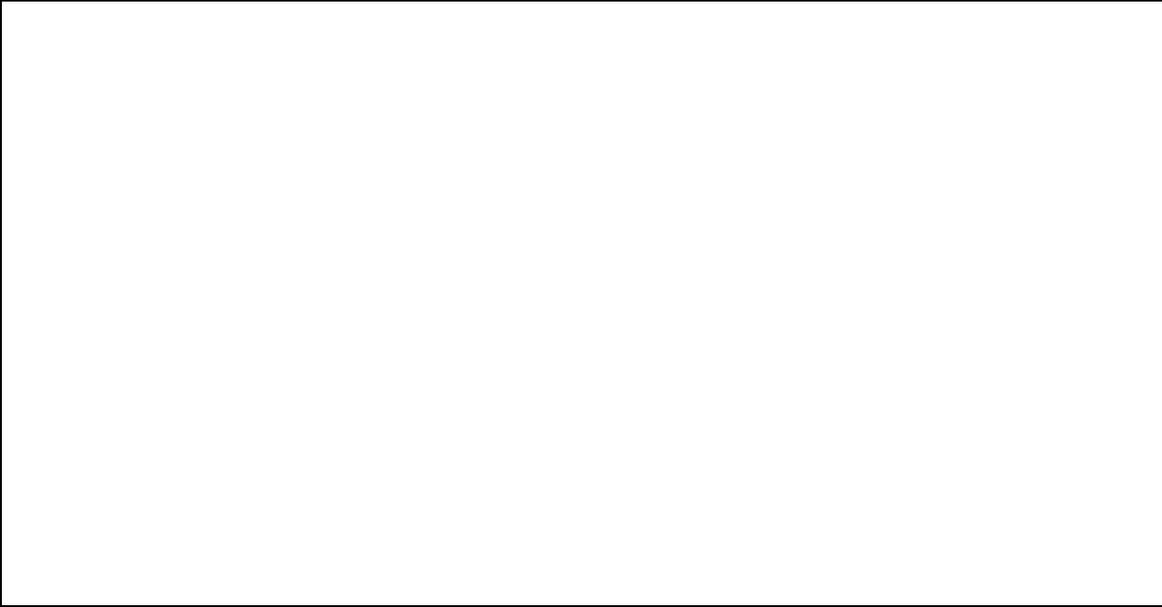
Quels sont les noms de la console et du jeu dont vous avez décidé de parler ?

En quelle année le jeu a-t-il été créé ?

Quelles sont les caractéristiques de la console (l'année de sa création, le nombre de joueurs pouvant l'utiliser en même temps, etc.) ?

Quelles sont les caractéristiques du jeu (combien de personnes peuvent y jouer en même temps, quel est le but du jeu, qui sont les personnages, comment sont les décors, etc.) ?

Insérer une image de la console.



Insérer une image du jeu.

