

# Les médias:

**COOPÉRONS POUR Y VOIR PLUS CLAIR!**

semaine de la relève  
coopérative  
du 14 au 20 février 2010

**Votre trousse pédagogique, un outil permanent**

**Coopérer, pour apprendre et entreprendre!  
Volume cinq, numéro un**

# Coopérer, une compétence professionnelle à développer!

---

## L'apprentissage coopératif et complexe, une solution aux problèmes d'hétérogénéité et de travail de groupe en classe

---

### En quoi le Microprogramme se distingue-t-il?

Il procure des outils pour :

- organiser plus efficacement le travail d'équipe;
- développer des habiletés sociales et intellectuelles;
- favoriser les apprentissages entre pairs;
- encourager la participation active de chacun;
- éduquer à la citoyenneté.

Ce programme vous orientera vers des pratiques qui :

- améliorent le climat de classe;
- réduisent les conflits interpersonnels et interculturels;
- encouragent la responsabilisation et la motivation des élèves dans leurs apprentissages.

### Une formation offerte partout au Québec!

Sur demande, un responsable du Microprogramme se déplacera pour animer une séance d'information dans votre milieu.

### Pour plus d'information

**Université de Sherbrooke – Campus de Longueuil**

1111, rue Saint-Charles Ouest, bureau 135, Longueuil (Québec) J4K 5G4

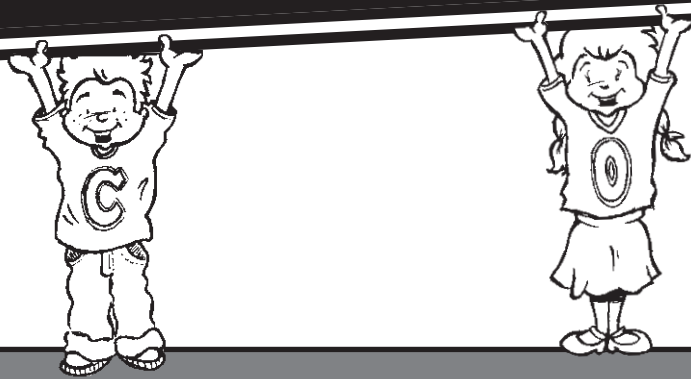
**Tél. : 450 463-1835, poste 61609**

Télé. : 450 670-1959

Courriel : [Apprentissage.cooperatif@USherbrooke.ca](mailto:Apprentissage.cooperatif@USherbrooke.ca)

# Concours collectif 2010

## Coopérons pour y voir plus clair!



**3000\$  
en prix!**

**Courez la chance de gagner  
un prix collectif pour toute votre classe!**

### Quoi faire?

Les élèves doivent relever collectivement un défi pour développer un sens critique et éthique à l'égard des médias ou dans la production de documents médiatiques. Ce défi doit être choisi démocratiquement, planifié, réalisé en coopération et objectif en communauté de classe. Le défi doit être une activité originale et pas seulement une activité de la trousse.

### Pourquoi?

Pour développer des habiletés coopératives et un sentiment de fierté à relever ensemble un défi dans le respect des droits individuels et collectifs.

### Pour qui?

Tous les élèves du Québec fréquentant une école francophone de niveau préscolaire ou primaire du Québec, de même que les élèves en immersion française.

### Quand?

La date limite pour l'envoi des productions et des portfolios est le vendredi 2 avril 2010, le cachet de la poste en faisant foi.

### Où?

Expédiez votre production et votre portfolio à l'adresse suivante :

#### **Semaine de la relève coopérative**

*Concours collectif 2010*

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité  
5955, rue Saint-Laurent, bureau 204  
Lévis (Québec) G6V 3P5

**Note :** Les portfolios ne sont pas retournés.



## Démarche

### Suggestion de réalisation :

- **Inspiration (travail en grand groupe)**

1. Tout d'abord, susciter auprès des élèves l'émergence d'idées, d'images, d'impressions, de couleurs et de sentiments reliés à la thématique et aux personnages CO et OP (voir l'affiche).

- **Élaboration (travail en grand groupe)**

2. Développer les idées et les suggestions.
3. Faire consensus sur le défi à relever.
4. Déterminer les étapes de réalisation.
5. Partager les tâches.

- **Réalisation (travail en groupes coopératifs)**

6. Effectuer les tâches.

- **Objectivation (travail en grand groupe)**

7. Présenter son travail à la classe et procéder à la critique constructive.
8. Réaliser le défi.

**Note :** En cours de réalisation de l'activité, conserver des traces de chaque étape de la démarche et les inclure dans un portfolio.

## Portfolio

### Le portfolio doit comprendre :

a) une page couverture illustrant le défi relevé ainsi que les informations suivantes :

- Titre du défi
- Nom de l'école
- Adresse complète
- Téléphone
- Nom de l'animateur
- Cycle d'enseignement de la majorité des élèves auteurs du défi (un seul cycle)
- Nom complet des membres de l'équipe, auteurs du défi

b) la description du défi et les traces de la démarche

c) l'autoévaluation du processus de coopération effectuée par les élèves (voir page 51)

d) le formulaire d'évaluation rempli par l'animateur ([www.releve.coop](http://www.releve.coop))

**Tirage d'un prix de 500 \$ parmi les répondants !**

**Attention :** La grandeur maximale permise pour le portfolio est de 28 cm x 42 cm. Ne pas réaliser de production en trois dimensions.

## Prix à gagner

**Le comité de sélection décernera 1 prix par cycle, pour un total de 4 équipes gagnantes.**

### Prix par cycle

Un prix de 750 \$ sera attribué pour réaliser une activité parascolaire ou acheter du matériel didactique.

Les prix seront remis à la classe afin que l'ensemble des élèves bénéficie du prix attribué.

### Les gagnants

Les noms des gagnants seront dévoilés le 30 avril 2010 et seront diffusés sur le site Internet de la Semaine de la relève coopérative au [www.releve.coop](http://www.releve.coop).

Pour de plus amples renseignements sur ce concours ou pour obtenir une copie des règlements, n'hésitez pas à communiquer avec le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité au 418 835-3710 ou, sans frais, au 1 800 975-COOP (2667), ou encore par courriel à [info@coopquebec.coop](mailto:info@coopquebec.coop).

**3000\$  
en prix!**

## Commanditaires

**Les prix sont offerts gracieusement par :**



# Table des matières



Avant-propos .....	6
Exploitation de l'affiche et de la thématique .....	7
Distinction entre le travail en équipe et le travail en groupe coopératif .....	8
Structures coopératives .....	9
Rôles liés à la qualité de l'interaction et à la réalisation de la tâche .....	10
Habiletés coopératives .....	13

## Précolaire

<b>Activité 1</b> : Trouve quelqu'un qui... ..	15
<b>Activité 2</b> : J'aime m'amuser .....	18

## Premier cycle

<b>Activité 3</b> : Que fais-tu à la maison? .....	22
<b>Activité 4</b> : Micro et caméra .....	26

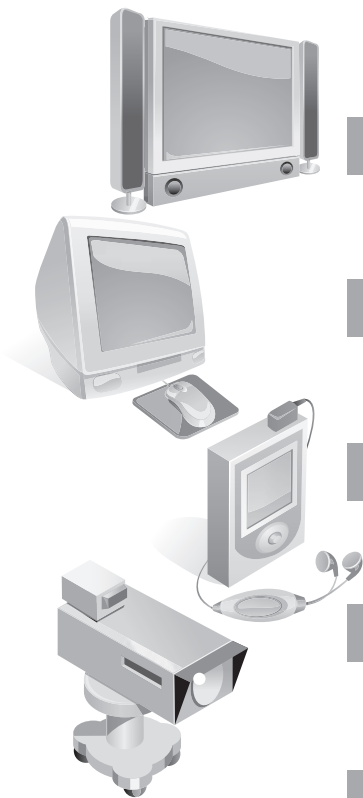
## Deuxième cycle

<b>Activité 5</b> : À vendre! .....	34
<b>Activité 6</b> : Réalité ou fiction? .....	38

## Troisième cycle

<b>Activité 7</b> : Journalistes d'un jour .....	43
<b>Activité 8</b> : Les médias sont-ils sexistes? .....	48

Fiche d'autoévaluation .....	51
------------------------------	----



**Demandez l'aide de votre agent de promotion  
de l'entrepreneuriat collectif jeunesse.  
En plus, c'est gratuit!**  
[www.coopquebec.coop/agents](http://www.coopquebec.coop/agents).

# Avant-propos

## Coopérons pour y voir plus clair!

Devant cette source continue d'informations que sont les médias, l'école guide les élèves dans le développement d'une pensée critique rigoureuse. Ainsi, en expérimentant la coopération et ses valeurs, les élèves se sensibilisent au respect des droits individuels et collectifs, devenant plus conscients de l'autre dans le traitement de l'information qu'ils reçoivent des médias et dans celle qu'ils véhiculent dans leurs propres productions médiatiques.

La trousse pédagogique **Les médias : coopérons pour y voir plus clair** permet d'initier les élèves à la coopération et aux principes démocratiques et de développer leurs compétences dans ce domaine. Les activités ont été élaborées par des enseignants diplômés du Microprogramme en apprentissage coopératif et complexe offert par l'Université de Sherbrooke.

Cette neuvième trousse pédagogique vous est offerte gratuitement par le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité et l'Université de Sherbrooke, en collaboration avec la Fondation pour l'éducation à la coopération et à la mutualité, la Centrale des syndicats du Québec, le Réseau des établissements verts Brundtland, la Fédération des syndicats de l'enseignement, la Fédération des coopératives québécoises en milieu scolaire et le Mouvement des caisses Desjardins.

Le Conseil et ses partenaires vous invitent à prendre part à la **Semaine de la relève coopérative 2010**, qui se déroulera du 14 au 20 février 2010. Une foule d'activités auront lieu dans toutes les régions du Québec, dont le **Rallye Coop, 10 000 \$ de prix à gagner!** Venez découvrir de façon simple et amusante la coopération, les coopératives et les mutuelles de votre région.

Pour plus de renseignements sur les outils pédagogiques coopératifs ou sur la **Semaine de la relève coopérative**, n'hésitez pas à communiquer avec le :

**Conseil québécois de la coopération et de la mutualité**  
**418 835-3710**  
**1 800 975-COOP (2667)**  
**info@coopquebec.coop**  
**www.releve.coop**

### Note au lecteur :

Le masculin a été utilisé dans le seul but d'alléger le texte.

---

### La trousse pédagogique

**Les médias : coopérons pour y voir plus clair!**  
est une publication du Conseil québécois de la coopération et de la mutualité réalisée conjointement avec l'Université de Sherbrooke.

**Comité d'orientation :** Lorraine Carrier, Dominique Lamy, Johanne Lavoie et Martine Sabourin

**Rédaction des activités :** collectif sous la direction de Dominique Lamy

**Rédaction du contenu informatif :** Dominique Lamy, Johanne Lavoie

**Conception graphique :** Team équipe de création

**Illustrations :** Team équipe de création

**Dépôt légal :** Bibliothèque et Archives nationales du Québec, septembre 2010

**ISBN** 978-2-920395-36-7

### Publication :

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité  
5955, rue Saint-Laurent, bureau 204  
Lévis (Québec) G6V 3P5

**Téléphone :** 418 835-3710

**Télécopieur :** 418 835-6322

**info@coopquebec.coop**

**www.coopquebec.coop**

# Exploitation de l'affiche et de la thématique

## Les médias : coopérons pour y voir plus clair!

L'affiche qui accompagne la trousse pédagogique est un complément pour réaliser les activités coopératives avec vos élèves. Placez l'affiche bien en vue dans votre classe et faites-y référence tout au long des activités coopératives. Co et Op sont là pour vous aider à initier vos élèves à la coopération et aux valeurs coopératives, mais également pour leur permettre de réfléchir ensemble aux médias, qui occupent une large place dans leur vie quotidienne.

La thématique de la trousse porte sur le domaine général de formation (DGF) Médias, dont l'intention éducative se définit comme suit : **Développer chez l'élève un sens critique et éthique à l'égard des médias et lui donner des occasions de produire des documents médiatiques en respectant les droits individuels et collectifs**<sup>1</sup>.

Les axes de développement sont<sup>2</sup> :

- **Conscience de la place et de l'influence des médias dans sa vie quotidienne et dans la société;**
- **Appréciation des représentations médiatiques de la réalité;**
- **Appropriation du matériel et des codes de communication médiatique;**
- **Connaissance et respect des droits et des responsabilités individuels et collectifs relatifs aux médias.**

Pour relever ce défi lié aux médias, la compétence à coopérer apparaît comme un atout très important pour développer un esprit critique dans ce domaine. Le travail en coopération offre un contexte d'apprentissage stimulant pour discuter des enjeux de valeurs de cet univers culturel présent dans l'environnement des élèves. Au centre de

l'affiche, on voit des élèves qui discutent de la teneur des messages véhiculés ou qui exploitent ces diverses sources de connaissances pour s'informer ou pour communiquer.

Les illustrations périphériques de l'affiche présentent divers médias qui contribuent au développement de leur personnalité et qui influencent leurs choix de valeurs.

Au bas de l'affiche, quelques questions sont proposées pour alimenter les discussions en classe sur la thématique des médias et l'actualité. Les gestes et les attitudes énumérés peuvent alors contribuer au développement d'une citoyenneté éthique, responsable et active.

En plus d'encourager les échanges, cette affiche peut aussi servir d'inspiration à vos élèves afin qu'ils créent et construisent ensemble un message médiatique pour promouvoir la **coopération**.



<sup>1</sup> QUÉBEC. MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION (2001). *Programme de formation de l'école québécoise : Éducation préscolaire, enseignement primaire*, Québec, Gouvernement du Québec, p. 48, Version approuvée.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 49.



## Distinction entre le travail en équipe et le travail en groupe coopératif

	En équipe	En groupe coopératif
Distinction entre le travail en équipe et le travail en groupe coopératif	Cadre peu structuré	Cadre structuré avec interactions planifiées
	Possibilité d'inégalité de participation	Égalité de la participation
	Implication individuelle discutable	Responsabilité individuelle planifiée et bien définie
	Lien social arbitraire	Lien social de coopération avec interdépendance positive
	Expression d'habiletés spontanées	Pratique d'habiletés enseignées, observées et évaluées
	Formation de groupes spontanés	Formation de groupes hétérogènes
	But commun atteint en travaillant seul ou avec les autres	But commun atteint en travaillant ensemble
	Tâche simple, complexe, exacte, ouverte	Tâche souhaitable : complexe et ouverte

Dans la planification d'un travail en groupe coopératif, l'animateur doit favoriser le partage égal d'idées et assurer la responsabilité individuelle et l'interdépendance positive entre les membres d'une équipe. Ce sont des caractéristiques qui permettent de distinguer le travail en groupe coopératif du travail en équipe. Pour ce faire, l'animateur peut utiliser des structures coopératives (p. 9) ou encore des rôles (p. 10 à 12).





# Structures coopératives

Les structures coopératives favorisent le partage d'idées et assurent la responsabilité individuelle et l'interdépendance positive entre les membres du groupe. Les structures coopératives utilisées dans les activités de cette trousse sont les suivantes.

Structures	Description
Méli-mélo	Retrouver la personne qui a l'autre partie d'un tout en vue de s'associer avec elle.
Chacun son tour	Chaque membre de l'équipe, à tour de rôle, exprime son idée. L'équipe fait ensuite des choix. L'animateur désigne un porte-parole pour chaque équipe. Ce dernier explique l'idée de son équipe au reste de la classe.
Jetons de parole ou de participation	Chaque élève a en main trois jetons. L'élève dépose un jeton au centre de la table lorsqu'il prend la parole (sauf pour un oui ou un non). Tous les jetons doivent être au centre avant la reprise du processus.
Les coins	Répartir dans les coins de la classe les noms de différentes catégories. Inviter les élèves à choisir une catégorie et à se diriger vers le coin de la classe correspondant.
Jouer son rôle ou jeu de rôles	Chaque membre d'une équipe se voit attribuer un rôle précis. Les différents rôles sont complémentaires et varient en fonction de la tâche à réaliser.
Graffiti collectif	Chaque membre de l'équipe répond à la question inscrite dans la section placée devant lui avec un crayon de couleur distincte. Après un délai fixé, on tourne la feuille. Chaque membre de l'équipe lit les réponses à la question. Si ces réponses sont partagées, celui-ci inscrit ses initiales à côté. Si elles sont différentes, il ajoute ses réponses personnelles.
Unité dans la diversité	Chaque équipe de quatre élèves reçoit une grande feuille divisée en quatre sections. Chaque membre de l'équipe répond à la question placée devant lui. Après quelques minutes, chacun partage ses idées avec le groupe dans le but de réaliser un produit collectif.
Groupe de controverse	Présenter le thème choisi qui peut être exploré en fonction de différents points de vue. Demander à chaque équipe d'effectuer une recherche sur les différentes positions quant au sujet proposé. Chaque équipe prépare des arguments à l'appui d'une position que les membres ont choisie ou qui leur a été assignée au hasard. En grand groupe, débattre du sujet. Chaque équipe présente ses arguments ou délègue un porte-parole pour les défendre. Après le débat, on peut inviter chaque participant à se placer avec l'équipe qui représente son opinion personnelle et à exposer les arguments qui l'ont aidé à faire son choix.
Chasse à la personne	Chaque participant remplit une grille composée d'affirmations d'ordre personnel. Au signal, il part à la recherche d'une personne qui a une même affirmation. Celle-ci appose sa signature à côté de l'énoncé. L'activité se poursuit jusqu'à ce que la grille soit remplie ou jusqu'à ce que le temps soit écoulé.



# Rôles liés à la qualité de l'interaction et à la réalisation de la tâche

## Rôles liés à la qualité de l'interaction

Les rôles liés à la qualité de l'interaction assurent le bon fonctionnement du travail en groupe coopératif. Ils permettent à l'animateur de déléguer la gestion du processus de réalisation de la tâche aux élèves et, ainsi, de les responsabiliser quant au fonctionnement de leur groupe.

Dans les activités de cette trousse, quatre rôles liés à la qualité de l'interaction sont utilisés :

- le gardien du temps;
- le gardien de l'harmonie;
- le gardien de la tâche;
- l'intermédiaire.

## Rôles liés à la réalisation de la tâche

Les rôles liés à la réalisation de la tâche sont très nombreux et varient en fonction du type d'activité coopérative effectuée. Par exemple, à l'occasion d'une activité dans laquelle il y a du bricolage, le rôle de dessinateur doit être attribué. Cependant, ce n'est pas forcément le cas dans tous les types d'activités coopératives.

Les rôles liés à la tâche sont les suivants :

- le responsable du matériel;
- le scripteur.

Souvent, les élèves assument plus d'un rôle au sein d'une même équipe coopérative, cumulant un rôle lié à l'interaction du groupe et un rôle lié à la tâche. Ces rôles, qui requièrent diverses habiletés cognitives, interpersonnelles, motrices ou autres, sont attribués à chacun des élèves par l'animateur. Un enfant peut remplir un rôle pour lequel il maîtrise l'habileté requise ou, au contraire, un rôle qui lui demandera de développer une habileté qu'il ne maîtrise pas.

L'animateur est le metteur en scène des activités coopératives. En plus de distribuer les rôles, il est accompagnateur, entraîneur et médiateur.

La description détaillée des rôles utilisés dans les activités de la trousse, en pages 11 et 12, peut être photocopiée, plastifiée et distribuée aux élèves à titre de référence lors d'activités coopératives.



# Rôles

À découper

Le gardien  
de l'harmonie



Le gardien  
de la tâche



Le gardien  
du temps



Le scripteur



L'intermédiaire



Le responsable  
du matériel



# Rôles

À découper

## Le gardien du temps

- Je suggère une répartition du temps pour réaliser chacune des étapes du travail.
- Je fais remarquer à mes coéquipiers toute perte de temps.
- Au cours du travail, je rappelle le temps écoulé.
- Je m'assure que le travail est terminé à temps.
- Je rends compte de l'utilisation du temps lors de la rétroaction.

## Le gardien de la tâche

- Mon rôle consiste à garder toute l'attention de mes coéquipiers sur la tâche à accomplir.
- Je lis les consignes et les explique au besoin.
- J'accorde le droit de parole.
- J'interviens dans le but de rendre le travail plus efficace.
- Je m'assure que tout le monde participe à la tâche.

## Le gardien de l'harmonie

- J'observe si le climat de travail est harmonieux.
- Je m'assure que chaque élève respecte son rôle.
- Je félicite et encourage les autres.
- En cas de conflit, je propose des pistes de solution.
- Je rends compte du climat de groupe lors de la rétroaction.

## Le responsable du matériel

- Je vais chercher le matériel.
- Je distribue le matériel à mes coéquipiers.
- Je range le matériel à la fin de l'activité.
- Je vérifie si mes coéquipiers manipulent le matériel avec soin.

## L'intermédiaire

- Je suis responsable de solliciter l'aide de l'animateur lorsque c'est nécessaire.
- Je consulte chaque membre avant de demander de l'aide.
- J'expose le problème à l'animateur.
- J'explique aux membres de l'équipe les pistes suggérées.

## Le scripteur

- Je note les réponses.
- Je conserve les productions de mon équipe.



# Habiletés coopératives

	Habiletés	Actions	Paroles
Habiletés de gestion	- Attendre son tour.	Une seule personne parle à la fois.	« C'est à ton tour, Francis. »
	- Demander le droit de parole.	La personne lève la main ou dépose son crayon au centre de la table.	« Est-ce que je peux parler, s'il vous plaît? »
	- Demander aux autres de s'exprimer.	L'élève se tourne vers la personne pour l'inviter à parler.	« Nathalie, veux-tu nous dire ce que tu en penses? »
	- Communiquer l'information (partager les renseignements de façon claire et ordonnée).	L'élève regarde les personnes auxquelles il s'adresse; il donne l'information de façon claire et ordonnée.	« J'ai trouvé la réponse, la voici : 1. (...) 2. (...) 3. (...) » « Il y a des informations importantes, les voici. »
	- Participer.	Une seule personne parle à la fois et les autres la regardent. Les élèves écrivent à tour de rôle.	« Qu'en pensez-vous? » « Êtes-vous d'accord? »
	- Accomplir la fonction déterminée par le rôle.	Action liée au rôle d'intermédiaire : aller demander de l'aide à l'animateur. Action liée au rôle de gardien du temps : s'assurer que le travail est terminé à temps.	« Je vais consulter l'animateur, car nous manquons d'information. » « Il reste huit minutes pour terminer la maquette. »
Habiletés de rassemblement	- Porter attention aux besoins des autres.	Un élève présente un crayon à la personne qui doit écrire.	« Janick, tu voulais dire quelque chose, je crois? As-tu besoin d'explications? »
	- S'entraider.	Les élèves se rapprochent; on observe des têtes penchées sur la feuille d'autres élèves.	« Veux-tu que je t'explique autrement? »
	- Expliquer aux autres comment faire (orienter le travail).	Un élève explique les directives; les autres s'arrêtent et le regardent.	« Attention, nous devons commencer par lire et, ensuite, nous devons surligner les idées. »
	- Demander de l'aide ou des clarifications.	Un élève attire l'attention du groupe; les autres élèves le regardent.	« Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer à nouveau? Je ne comprends pas. »
	- Encourager.	Personne n'est isolé. Les élèves parlent à tour de rôle. Chaque élève écoute et regarde la personne qui parle. On note des gestes amicaux.	« Super! Génial! Bonne idée! Je crois que nous sommes capables de continuer, essayons encore. »

# Habiletés coopératives (suite)

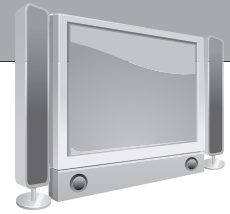
	Habiletés	Actions	Paroles
Habiletés de réflexion	- Expliquer aux autres comment faire (aider par l'explication, agir en modèle, donner l'exemple).	Des élèves font des dessins, tracent des démarches, montrent des détails.	« Viens ici, Myrlië, je vais t'expliquer comment je m'y prends pour faire cela. »
	- Poser des questions.	Les élèves se rapprochent pour démontrer leur intérêt; ils froncent les sourcils.	« Où? Quand? Comment? Pourquoi? Avec qui? »
	- Justifier ses idées ou dire pourquoi.	Les élèves réfléchissent; leurs yeux se relèvent lorsqu'ils se tournent vers eux-mêmes.	« Moi, je pense que... parce que... »
	- Reformuler.	Les élèves cherchent d'autres manières d'exprimer une intervention.	« Est-ce que quelqu'un pourrait redire dans ses mots ce qu'on vient de dire? » « Je vais reformuler pour voir si j'ai bien compris. »
	- Résumer les idées à voix haute.	Les élèves démontrent, en hochant la tête, s'ils ont suivi le déroulement de la discussion.	« Ce qui a été dit jusqu'à maintenant, c'est... » « Valérie dit que... moi, je crois plutôt que... »
	- Aider les autres à se rappeler les idées par des moyens astucieux.	Les élèves illustrent les modèles dont ils se servent pour mémoriser.	« Patricia, je vais te montrer un truc... »
Habiletés de résolution	- Respecter les interventions au cours d'une discussion.	À tour de rôle, les élèves parlent, écoutent et participent au choix des meilleures idées ou des idées les plus pertinentes.	« J'ai donné mon idée, j'aimerais connaître la vôtre. » « Quelle idée semble la plus efficace? »
	- Se mettre d'accord.	Les élèves essaient de comprendre les idées des autres en leur demandant des explications supplémentaires.	« Je suis d'accord avec cette idée, mais non avec celle-là. Si on réunissait les deux? J'accepte ton idée même si elle est différente de la mienne, parce qu'elle peut expliquer tel aspect. Est-ce que tout le monde est d'accord? »
	- Intégrer un certain nombre d'idées différentes dans une position unique (faire consensus).	Les élèves se regroupent et se rapprochent.	« Je suggère de regrouper les idées semblables. Est-ce que des idées sont différentes ou opposées? Lesquelles laisserons-nous tomber? »
	- Compléter les réponses des autres. Enrichir les idées.	Des élèves écoutent et ajoutent des idées à la suite de celles des autres. Des élèves cherchent à aller plus loin en ajoutant ou en transformant des idées.	« Est-ce que quelqu'un a une autre idée qui nous permettrait de tenir compte de tous les détails? »
	- Critiquer les idées et non les personnes.	Les élèves réfléchissent sur la pertinence des idées émises.	« Nous pourrions demander de l'aide à... »
	- Générer de nouvelles idées.	Des élèves proposent de nouvelles idées; ils dressent des listes d'idées sans les critiquer.	« Jean-François, c'est intéressant ce que tu dis, et ça me fait penser à... » « C'est une bonne idée, mais est-ce qu'on pourrait... »

Source : Inspiré de Claudette Évangéliste-Perron, Martine Sabourin et Cynthia Sinagra (1996).

Apprendre la démocratie : Guide de sensibilisation et de formation selon l'apprentissage coopératif, Montréal, Les Éditions de la Chenelière, p. 306-307.



# Trouve quelqu'un qui...



## Activité d'apprentissage :

Exprimer ses préférences concernant les médias et faire connaissance avec ses pairs.

### ● Compétences disciplinaires / Composantes

Affirmer sa personnalité

*Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions.*

Interagir de façon harmonieuse avec les autres

- S'intéresser aux autres.
- Participer à la vie de groupe.
- Collaborer avec les autres.



<b>Matériel</b>	<b>Par élève</b> - Feuille <i>Trouve quelqu'un qui...</i> (p. 17)
<b>Structure coopérative</b>	Chasse à la personne
<b>Formation des groupes</b>	Aucune
<b>Préalables</b>	- Avoir créé un climat de coopération permettant l'entraide et la participation. - Avoir pratiqué les <b>habiletés coopératives</b> telles que <i>demander aux autres de s'exprimer et porter attention aux besoins des autres</i> (p. 13-14).
<b>Pistes d'observation</b>	En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève : - Exprime ses goûts. - Entre en contact avec d'autres élèves. - Participe activement à l'activité. - Écoute et respecte les goûts des autres.

## Amorce

- Amorcer une discussion concernant les médias et leurs fonctions (information, divertissement, promotion, influence, propagande).
- Demander aux élèves de nommer les médias qu'ils connaissent (télévision, radio, revue, journal, livre, Internet, musique, jeu vidéo, film...).
- Questionner les élèves à propos de leurs préférences concernant ces médias.
- Expliquer le but de l'activité qui est d'explorer les différences et les similitudes entre leurs activités préférées et celles des autres.

## Déroulement de l'activité

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Remettre à chaque élève la feuille *Trouve quelqu'un qui...* (p. 17).
- Pour chaque média, demander aux élèves de dessiner leur préférence.
- Modéliser la démarche qui suit devant le groupe.

La tâche de chaque élève consiste à :

- Circuler dans la classe à la recherche d'un élève qui a dessiné la même chose que lui pour un média particulier.
- Demander à cet élève d'inscrire son prénom à côté du média concerné.
- Circuler à nouveau dans la classe à la recherche d'un autre élève, et ce, pour chaque média.

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce que c'était difficile de remplir votre feuille?
- Est-ce que tous les élèves de la classe ont les mêmes goûts? Pourquoi?
- Est-ce que les goûts peuvent changer? Comment?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Avez-vous éprouvé des difficultés à réaliser cette tâche?
- Comment avez-vous réagi lorsqu'un élève a nommé une chose que vous n'aimiez pas?
- Est-ce que cette activité vous a permis de mieux connaître les autres élèves de la classe?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation individuelle (p. 51).

## Considérations

Comme les élèves doivent écrire leur prénom, il serait préférable qu'ils aient en main un carton modèle avec leur prénom. Sinon, l'animateur pourrait donner aux élèves des autocollants avec leur prénom ou un symbole propre à chacun.





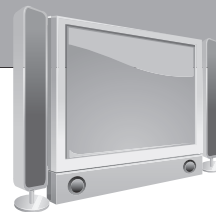
# Trouve quelqu'un qui...



Nom :

Médias	Mes goûts	Mes ami(e)s
	mon livre d'histoire préféré	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon audiocassette préférée au coin écoute	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon film préféré	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon émission de télé préférée	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon jeu vidéo préféré	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon site Internet préféré	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>
	mon chanteur préféré	Signature de mon ami(e) <input style="width: 150px; height: 30px;" type="text"/>

# J'aime m'amuser



## Activité d'apprentissage :

Prendre conscience de l'importance que l'on accorde à certaines activités comme la télévision, l'ordinateur ou les jeux vidéo.

### ● Compétences disciplinaires / Composantes

Affirmer sa personnalité

- Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions.

Communiquer en utilisant les ressources de la langue

- Produire un message.

Interagir de façon harmonieuse avec les autres

- Participer à la vie de groupe.



Préparation

#### Matériel

##### Par élève

- 3 ou 4 jetons

##### Par équipe

- Feuille *Planche de jeu* (p. 20)
- Feuille *Nos loisirs* (p. 21)

#### Structure coopérative

Chacun son tour

#### Formation des groupes

Équipes hétérogènes de quatre élèves

#### Préalable

Avoir créé un climat de coopération en classe en développant des **habiletés coopératives** telles qu'*attendre son tour* et *justifier ses idées* (p. 13-14).

#### Pistes d'observation

En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Exprime ses goûts, ses préférences d'une façon pertinente.
- Respecte les règles de vie de groupe.
- Organise ses idées.

## Amorce

- Amorcer une discussion à propos des activités que les enfants pratiquent à la maison.
- Annoncer le but de l'activité qui est de prendre conscience des activités les plus pratiquées à la maison par les élèves de la classe.

## Déroutement de l'activité

- Présenter les différentes cases de la planche de jeu.
- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Modéliser les étapes qui suivent devant le groupe.

La tâche du groupe consiste à :

- À tour de rôle, mettre un jeton sur l'activité choisie.
- Nommer l'activité et justifier son choix.  
(Ex. : J'aime jouer à l'ordinateur au jeu de Dora parce que Dora est mon émission préférée.)
- Lorsque tous les jetons sont placés, à tour de rôle, agir en tant que comptable.  
(Il compte combien de jetons il y a pour une activité et fait le nombre de X correspondants sur la feuille *Nos loisirs* (p. 21)).

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Dans ton équipe, quelle est l'activité préférée?
- Est-ce qu'il y a des activités qui n'ont pas été choisies?
- Est-ce que cette activité t'a donné envie de faire d'autres activités? Lesquelles?
- Est-ce important de varier ses activités? Pourquoi?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce que c'est difficile d'attendre son tour?
- Est-ce que c'est difficile de justifier son choix?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation individuelle (p. 51).

## Considérations

À la maison, les élèves pourraient demander à leurs parents et grands-parents quels loisirs ils pratiquaient quand ils étaient enfants. Une période d'échanges sur le sujet serait ensuite animée en classe.



# Planche de jeu



Écrire



Jouer aux jeux vidéo



Faire le ménage



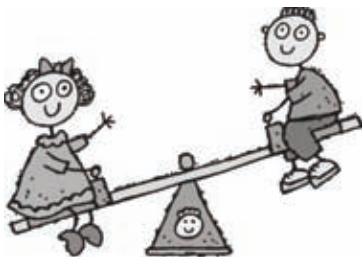
Dormir



Jouer à des jeux de société



Jouer au ballon, à la balle



Se balancer



Regarder la télévision



Jouer à l'ordinateur



Faire de la bicyclette



Lire















**Arts plastiques**

Faire du bricolage

# Nos loisirs



Je fais un **X** pour chaque  mis sur l'image.

	
	
	
	
	
	
	
	
	
 Arts plastiques	
	
	



# Que fais-tu à la maison?



## Activité d'apprentissage :

Amener les élèves à prendre conscience de la place qu'occupent la télévision et les jeux électroniques dans leur vie quotidienne et les inviter à varier davantage leurs activités.

- **Compétence disciplinaire / Composante**  
Communiquer à l'aide du langage mathématique  
– Interpréter ou produire des messages à caractère mathématique.
- **Compétence transversale / Composante**  
Coopérer  
– Contribuer au travail collectif.
- **Domaine d'apprentissage**  
Mathématique



## Préparation

### Matériel

#### Pour le groupe

- Feuille *Activités préférées* (p. 24)

#### Par élève

- Feuille *Mon défi* (p. 25)

#### Par équipe

- Feuille quadrillée

### Structures coopératives

- Les coins (Amorce)
- Chacun son tour

### Formation des groupes

Équipes hétérogènes de quatre élèves

### Préalables

- Avoir créé un climat de coopération propice à l'entraide et à la participation de tous.
- Avoir déjà pratiqué des **habiletés coopératives** telles que *respecter les interventions* et *se mettre d'accord* (p. 13-14).
- Avoir vu la notion de diagramme à bandes.

### Pistes d'observation

En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre à la manifestation suivante de l'élève :  
– Produit un diagramme à bandes pour présenter des données.

En lien avec la compétence transversale, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :  
– Planifie et réalise un travail avec d'autres élèves.



## Amorce

- Amorcer une discussion sur les activités que les élèves pratiquent à la maison dans leurs temps libres. (Noter leurs idées au tableau.) Identifier les activités qui sont liées aux médias. Faire prendre conscience de la place, du rôle et de l'influence des médias sur leur quotidien.
- Afficher les *Activités préférées* (p. 24) à six endroits différents de la classe.
- Demander aux élèves de se placer sous l'affiche de leur activité préférée.
- Discuter avec eux des résultats de ce sondage. (Consigner les résultats. Ils serviront plus tard à faire un modèle de la conception du diagramme à bandes.)
- Annoncer aux élèves le défi qu'ils auront à réaliser au cours des prochains jours, qui est de modifier certaines de leurs habitudes quotidiennes à la maison dans le but de varier leurs activités.

## Déroutement de l'activité

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Former les équipes.
- Distribuer la feuille *Mon défi* (p. 25).

**Jour 1** - La tâche du groupe consiste à :

- Discuter des activités qui lui permettront de relever le défi.
- Se mettre d'accord à propos des activités retenues.
- Noter individuellement ces activités sur sa feuille.

Avec les élèves, faire la rétroaction sur le processus de coopération de cette première tâche.

**Jour 1 à 4** - À la maison, chaque élève note les activités pratiquées et demande à un parent de valider par une signature. Au jour 4, il fait le total du nombre de fois que chaque activité a été pratiquée.

## Jour 5

- Modéliser la conception d'un diagramme à bandes à l'aide des données recueillies au jour 1.
- Reformuler les équipes.
- Distribuer les feuilles quadrillées.

La tâche du groupe consiste à :

- Construire un diagramme à bandes.
- Présenter le diagramme à la classe.

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Que pensez-vous des résultats?
- Avez-vous réussi votre défi? Qu'est-ce qui a été le plus difficile?
- Avez-vous découvert de nouvelles activités?
- Est-ce que cela va changer vos habitudes à l'avenir?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce que cela a été difficile de vous entendre sur la liste des activités alternatives?
- Qu'est-ce que cela a ajouté de plus à votre défi de le réaliser en même temps que tous les élèves de la classe?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

## Considérations

Si les élèves ont déjà une bonne connaissance du temps, il serait intéressant d'intégrer cette notion à l'activité.



# Activités préférées

À reproduire, agrandir et découper

Regarder la télévision



Bricoler ou dessiner



Jeux à l'ordinateur et sur Internet



Jeux extérieurs



Jeux de société



Jeux vidéo







# Mon défi

## Une semaine sans télévision ni jeux électroniques?

Mon nom : \_\_\_\_\_ Mes coéquipiers : \_\_\_\_\_

Activités choisies par mon équipe	Jour 1 Mets un ✓ si tu fais cette activité.	Jour 2 Mets un ✓ si tu fais cette activité.	Jour 3 Mets un ✓ si tu fais cette activité.	Jour 4 Mets un ✓ si tu fais cette activité.	TOTAL pour les 4 jours
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
<b>Télévision</b>					
<b>Jeux électroniques</b> (vidéo, ordinateur)					
<b>Signature d'un parent</b>					



# Micro et caméra



## Activité d'apprentissage :

Relever différents défis médiatiques proposés dans la cadre d'un jeu-questionnaire.

- **Compétences disciplinaires / Composantes**  
Lire des textes variés  
– Utiliser le contenu des textes à diverses fins.  
Raisonnement à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
– Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation.
- **Compétences transversales / Composantes**  
Exploiter les technologies de l'information et de la communication  
– S'approprier les techniques propres aux TIC.  
Résoudre des problèmes  
– Imaginer des pistes de solution.
- **Domaines d'apprentissage**  
– Français, langue d'enseignement  
– Mathématique



## Préparation

### Matériel

#### Par équipe

- Feuille *Planche de jeu* (p. 28) agrandie en format 11 po x 17 po
- 40 cartes de *Défi* (p. 29-32)
- 2 cartes *VIP* par dyade (p. 33)
- Feuille *Consignes de jeu* (p. 33)
- Dé à jouer
- Paire de ciseaux

#### Pour le groupe

- Trousse médiatique comprenant : journaux, revues, radio, ordinateur ouvert sur Internet

### Structure coopérative

Chacun son tour

### Formation des groupes

Équipes hétérogènes formées de deux ou trois dyades

### Préalables

- Avoir présenté les médias suivants : journal, télévision, radio, Internet et revue, et discuté du rôle de chacun dans notre société, de sa forme (article, reportage, publicité...) et de sa présence dans notre environnement.
- Avoir déjà pratiqué les **habiletés coopératives** telles que *attendre son tour*, *se mettre d'accord* et *s'entraider* (p. 13-14).

### Pistes d'observation

- En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- Réalise de façon appropriée la tâche demandée.
  - Applique adéquatement les processus mathématiques retenus.
- En lien avec les compétences transversales, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- Utilise des stratégies efficaces et variées pour résoudre des problèmes.
  - Utilise efficacement les outils informatiques.



## Amorce

- Dans le cadre d'un projet sur les médias, proposer aux élèves cette activité qui a pour but de mettre à profit leurs connaissances des médias.
- Amorcer une discussion avec les élèves sur les médias tels que les journaux, les revues, la télévision, la radio et Internet.
- Faire un rappel sur les règles de jeux de société tels que *Serpents et échelles* et *Crâniun*.

## Déroutement de l'activité

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Expliquer les consignes de jeu.  
(Allouer des périodes de 20 à 30 minutes par partie.)
- Présenter les éléments de la trousse médiatique.
- Former les équipes.
- Distribuer le matériel à chaque équipe.

La tâche du groupe consiste à :

- Lancer le dé à tour de rôle.
- Avancer son pion et relever le défi médiatique proposé s'il y a lieu afin d'atteindre la dernière case.  
(Chaque dyade doit s'y rendre pour terminer une partie.)



## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Poser quelques questions des cartes-défis.
- Qu'avez-vous appris sur les médias ou sur vos habitudes médiatiques avec ce jeu?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Quels avantages avez-vous trouvés de jouer en équipe de deux?
- Était-il difficile de vous mettre d'accord pour approuver la réussite des défis?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

## Considérations

- Pour alimenter le jeu, demander aux élèves d'inventer d'autres défis médiatiques.
- Proposer aux élèves d'apporter des revues et des journaux en classe pour en faire la lecture.
- Écouter les bulletins de nouvelles à la radio.
- En devoir, proposer aux élèves de participer à des émissions de radio telles que *275-Allô* à la Première Chaîne de Radio-Canada.
- Visiter le site de Radio-Canada pour les jeunes : <http://www.radio-canada.ca/jeunesse>

# Planche de jeu

<b>DÉPART</b> ↓	<b>1</b>	<b>16</b>			<b>17</b>		<b>32</b>		<b>33</b>
<b>2</b>		<b>15</b>			<b>18</b>		<b>31</b>		<b>34</b>
	<b>3</b>	<b>14</b>			<b>19</b>		<b>30</b>		<b>35</b>
	<b>4</b>				<b>20</b>		<b>29</b>		<b>36</b>
	<b>5</b>				<b>21</b>		<b>28</b>		<b>37</b>
	<b>6</b>				<b>22</b>		<b>27</b>		<b>38</b>
	<b>7</b>				<b>23</b>		<b>26</b>		<b>39</b>
	<b>8</b>	<b>9</b>			<b>24</b>		<b>25</b>		<b>40</b>
	<b>ARRIVÉE</b> ↓								



# Cartes-Défis - série 1

À découper (recto)

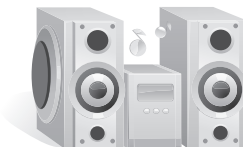

















<p>Nommez le titre d'une émission de radio.</p>	<p>Trouvez sur la radio de la classe l'indicatif d'un poste de radio anglophone.</p>	<p>Trouvez sur la radio de la classe l'indicatif d'un poste de radio francophone.</p>	<p>Placez la phrase en ordre.</p> <p>voiture. dans la écoute J' radio la</p>
<p>Nommez une émission de télévision que vous aimez et dites pourquoi.</p>	<p>Nommez une émission de télévision pour adulte.</p>	<p>Nommez une émission de télévision pour enfant.</p>	<p>Placez la phrase en ordre.</p> <p>regarde avec Je ami. la mon télévision</p>
<p>Dites combien d'ordinateurs vous avez en classe.</p>	<p>Allez à l'ordinateur. Allez sur Internet. Allez dans Google. Écrivez <i>école</i> suivi du nom de votre école. Que trouvez-vous?</p>	<p>Allez à l'ordinateur. Allez sur Internet. Allez dans Google. Écrivez <i>lapresse.com</i> Que trouvez-vous?</p>	<p>Placez la phrase en ordre.</p> <p>Internet. cherche l' sur information Je de</p>
<p>Découpez dans une revue le nom de l'auteur d'un article.</p>	<p>Découpez dans une revue le titre d'un article.</p>	<p>Découpez dans une revue l'image du produit d'une publicité.</p>	<p>Placez la phrase en ordre.</p> <p>à revue. abonné Je une suis</p>
<p>Découpez dans un journal le titre d'un article sur le cinéma.</p>	<p>Découpez dans un journal le titre d'un article de sport.</p>	<p>Découpez dans un journal le numéro d'une page du journal.</p>	<p>Placez la phrase en ordre.</p> <p>Je samedi le lis journal le matin.</p>



# Cartes-Défis - série 1







À découper (verso)

# Cartes-Défis - série 2




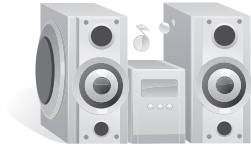
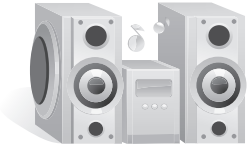












À découper (recto)

 <p>Imitez une publicité radiophonique que vous connaissez bien.</p>	<p>Imitez deux animateurs d'une émission de radio sur la météo.</p>	<p>Dites combien de radios vous avez dans votre maison.</p>	<p>Dites à quel moment vous écoutez la radio à la maison.</p> 
<p>Imitez une publicité télévisuelle que vous connaissez bien.</p>	<p>Imitez deux animateurs de nouvelles des sports à la télévision.</p>	<p>Dites combien de téléviseurs vous avez à la maison.</p>	<p>Dites combien d'émissions de télévision vous écoutez par semaine.</p>
<p>Pensez-vous que l'ordinateur est écologique? Pourquoi?</p>	<p>Imitez un enfant qui joue à un jeu sur Internet pendant l'heure du souper.</p>	<p>Dites quels sites vous visitez sur Internet.</p>	<p>Dites quel est votre site Internet préféré et pourquoi.</p>
<p>Que peut-on faire avec les vieilles revues?</p>	<p>Imitez un vendeur de revues et un client qui vient acheter une revue.</p>	<p>Selon vous, à quoi servent les revues?</p>	<p>Découpez dans une revue une photo que vous trouvez belle. Expliquez pourquoi.</p>
 <p>Pensez-vous que c'est bien d'acheter le journal? Pourquoi?</p>	<p>Imitez un journaliste qui pose des questions à un chef de police au sujet d'un accident.</p>	<p>Selon vous, à quoi servent les journaux?</p>	<p>Découpez un jeu dans un journal.</p> 



# Cartes-Défis - série 2





À découper (verso)



# Consignes de jeu

## Les cases de jeu

<p><b>DÉPART</b></p>  <p><b>ARRIVÉE</b></p> <p>Première et dernière cases</p>	<p>Passes ton tour. Tu réfléchis à ton article.</p>  <p>Au prochain tour, l'équipe ne lance pas le dé.</p>	<p><b>38</b></p> <p>Une case de nombre est neutre, il n'y a rien à faire.</p>	 <p>Le fil du micro permet de <b>monter</b> au défi. S'il n'est pas réussi, l'équipe redescend.</p>	 <p>Le film de la caméra fait <b>descendre</b> à la case au-dessous.</p>
--	---	---	--	---

## Le déroulement de la partie

Chaque dyade est une équipe de journalistes : **un reporter et un caméraman**.

1. Chaque équipe lance le dé. L'équipe qui a le plus gros chiffre commence la partie.

Les tours se font dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Remette à chaque dyade deux cartes **VIP**.

3. Un coéquipier lance le dé, l'autre avance le pion, pige et lit la carte **Défi** au besoin.

4. Les deux journalistes relèvent le **Défi**.

5. L'équipe de journalistes à leur droite vérifie et approuve la réussite de la tâche.

6. Si le **Défi** est relevé, l'équipe de journalistes reste sur la case.

En cas de difficulté, l'équipe de journalistes peut utiliser une carte **VIP** pour inviter un autre journaliste à les aider.

Si le **Défi** n'est pas relevé, l'équipe de journalistes recule d'une case et ne profite pas de cette nouvelle case, elle attend seulement le prochain tour.

7. La carte **Défi** est remise sous la pile.

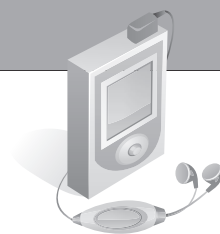
8. Au tour de la prochaine équipe.

9. La partie est terminée quand toutes les dyades ont atteint la case *Arrivée*.

## Cartes VIP à découper



# À vendre!



## Activité d'apprentissage :

Créer une publicité.

- **Compétences disciplinaires / Composantes**  
Écrire des textes variés
  - Exploiter l'écriture à diverses fins.
  - Utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation d'écriture.Communiquer oralement (selon le média choisi)
  - Utiliser les stratégies et les connaissances requises par la situation de communication.
- **Compétences transversales / Composantes**  
Coopérer
  - Contribuer au travail collectif.Mettre en œuvre sa pensée créatrice
  - S'engager dans une réalisation.
- **Domaine d'apprentissage**  
Français, langue d'enseignement



## Préparation

### Matériel

#### Pour chaque équipe

- Feuille du graffiti collectif *Notre publicité* (p. 36)
- Feuille *Plan de travail* (p. 37)
- Cartons de rôles : intermédiaire, gardien du temps, gardien de la tâche, gardien de l'harmonie (p. 11-12)

#### Pour la classe (selon le matériel disponible ou le média choisi par les équipes)

- carton, ciseaux, colle, appareil photo numérique, papier journal vierge, ordinateur, micro, magnétophone, caméra vidéo, etc.

**Structure coopérative** Graffiti collectif : l'unité dans la diversité (p. 9)

**Formation des groupes** Équipes hétérogènes de quatre élèves

- Préalables**
- Avoir déjà expérimenté certaines **habiletés coopératives** telles que *se mettre d'accord* et *respecter les interventions au cours d'une discussion*.
  - Avoir déjà expérimenté les rôles liés à la qualité de l'interaction.

**Pistes d'observation** En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Organise le texte de façon appropriée.
- Formule adéquatement les phrases (vocabulaire varié, précis, évocateur).
- Respecte les contraintes de la langue.

Selon le média utilisé :

- Adapte les propos au contexte et aux interlocuteurs.
- Utilise les éléments prosodiques de façon appropriée (rythme, intonation, débit, volume).

En lien avec les compétences transversales, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- S'engage dans la réalisation du travail de groupe.
- Contribue à l'amélioration des modalités du travail de groupe.
- Propose des liens originaux entre les éléments.



## Amorce

- Activer les connaissances antérieures des élèves portant sur les médias.
- Faire nommer les différents médias et leurs fonctions (information, divertissement, promotion, influence, propagande).
- Expliquer le but de l'activité qui est de créer une publicité en utilisant le média de leur choix.

## Déroulement de l'activité

- Former les équipes.
- Remettre le matériel.

### Étape 1 (environ 30 min)

La tâche du groupe consiste à :

- Choisir un objet ou une idée dont l'équipe souhaite faire la promotion.
- Noter au centre du graffiti l'idée retenue.
- Remplir individuellement sa partie du graffiti pour faire ressortir toutes les idées et arguments qui serviront à créer la publicité de l'équipe.
- À tour de rôle, faire part à l'équipe des idées notées.
- Discuter et convenir ensemble du média le plus pertinent pour mettre à profit ces idées.

### Étape 2 (environ 60 à 90 min)

La tâche du groupe consiste à :

- Remplir le *Plan de travail* (p. 37).
- Composer le message publicitaire (brouillon).
- Préparer la présentation (affiche, sketch, enregistrement...).

### Étape 3 (durée : selon les médias choisis et le nombre de présentations)

La tâche du groupe consiste à :

- Présenter la publicité à la classe.

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Qu'avez-vous trouvé de plus difficile à réaliser dans votre message publicitaire?
- Est-ce que ces publicités ont atteint leur objectif?
- Est-ce que vous croyez que les médias nous influencent et nous poussent à consommer? Pourquoi?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce que cela a été difficile de se mettre d'accord?
- Est-ce que chacun a accompli sa part de travail?
- Est-ce que chacun a joué son rôle?
- Qu'est-ce que la coopération a apporté de plus à votre travail?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

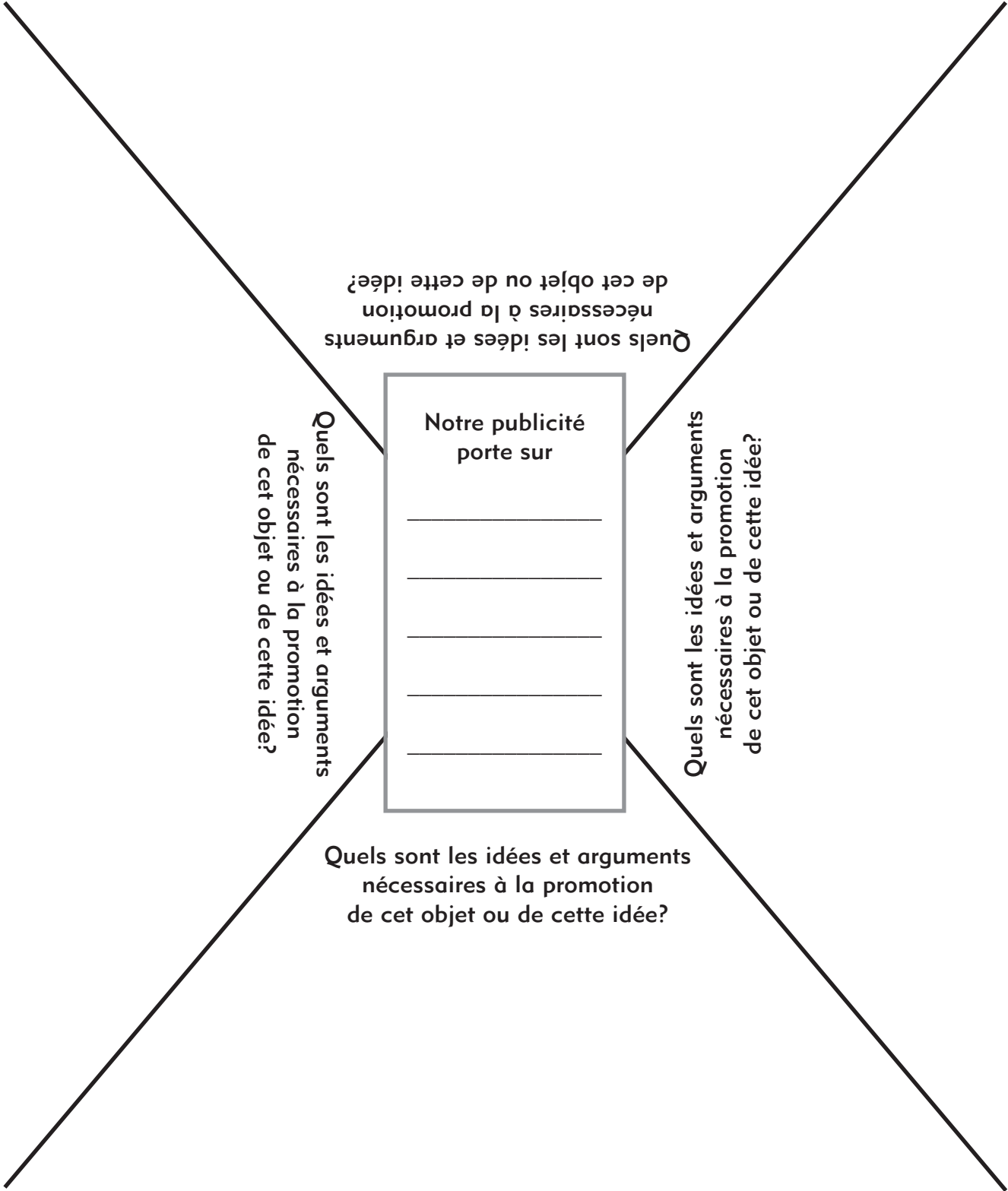
## Considérations

- Préalablement à l'activité et dans le but d'enrichir les réalisations, l'animateur pourrait demander aux élèves d'observer ou d'écouter les publicités dans différents médias et de noter les éléments de langage, les qualités esthétiques, les diverses formes d'expression...
- L'animateur et les élèves pourraient aussi concevoir une grille d'évaluation avec les critères retenus. Cette grille serait utilisée par les équipes lors des présentations.

Différentes ressources sont disponibles pour l'animateur et les élèves sur le site **Réseau Éducation-Médias** : [www.media-awareness.ca](http://www.media-awareness.ca)



# Notre publicité



Quels sont les idées et arguments nécessaires à la promotion de cet objet ou de cette idée?

Notre publicité porte sur

---

---

---

---

---

Quels sont les idées et arguments nécessaires à la promotion de cet objet ou de cette idée?

Quels sont les idées et arguments nécessaires à la promotion de cet objet ou de cette idée?

Quels sont les idées et arguments nécessaires à la promotion de cet objet ou de cette idée?



# Plan de travail



Objet ou idée choisi \_\_\_\_\_

Média choisi \_\_\_\_\_

Matériel  
requis



## Distribution des tâches

Nom

Description de la tâche

\_\_\_\_\_

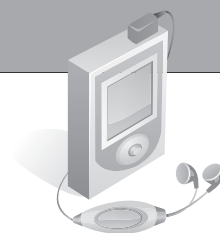
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# Réalité ou fiction?



## Activité d'apprentissage :

Amener l'élève à distinguer les éléments du réel et de l'imaginaire dans les médias.

- **Compétence disciplinaire / Composante**  
Pratiquer le dialogue  
– Interagir avec les autres.
- **Compétence transversale / Composante**  
Coopérer  
– Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes.
- **Domaine d'apprentissage**  
Éthique et culture religieuse



### Matériel

#### Pour chaque équipe

- Feuille *Planche de jeu* (p. 40)
- Feuille *Énoncés* (p. 41-42)

### Structure coopérative

Chacun son tour

### Formation des groupes

Équipes hétérogènes de quatre élèves

### Préalables

- Avoir déjà abordé le thème des médias.
- Avoir déjà pratiqué les **habiletés coopératives** telles que *justifier ses idées* et *se mettre d'accord* (p. 13-14).

### Pistes d'observation

En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Exprime ses préférences, ses sentiments ou ses idées.
- Exprime son point de vue et écoute celui des autres.

En lien avec la compétence transversale, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Écoute et accueille les divergences.
- Adapte son comportement.

## Amorce

- Amorcer une discussion sur ce que l'on voit, entend ou lit dans les divers médias. Demander aux élèves si les actions, paroles, personnages vus, lus ou entendus font partie du monde réel et possible ou s'il s'agit plutôt d'éléments imaginaires et fictifs.
- Expliquer le but de l'activité qui est de déterminer si certaines actions représentent des situations réelles ou des situations fictives (ou virtuelles) pour mieux comprendre le monde qui nous entoure.

## Déroutement de l'activité

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Former les équipes.
- Distribuer le matériel à chaque équipe.

La tâche du groupe consiste à :

- Distribuer également les énoncés entre les coéquipiers.
- Chacun son tour, lire un énoncé.
- Discuter ensemble de l'énoncé pour déterminer si cette situation fait partie du monde réel ou fictif.
- Faire consensus sur la place de l'énoncé et le coller sur la planche de jeu.

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce qu'il y a des énoncés qui ont suscité plus de discussion que d'autres? Pourquoi?
- Est-ce que certains énoncés pouvaient être placés dans les deux catégories? Pourquoi?
- Qu'est-ce que cette activité vous apprend sur le monde qui nous entoure?

### Sur le processus de coopération

Poser les questions suivantes aux élèves :

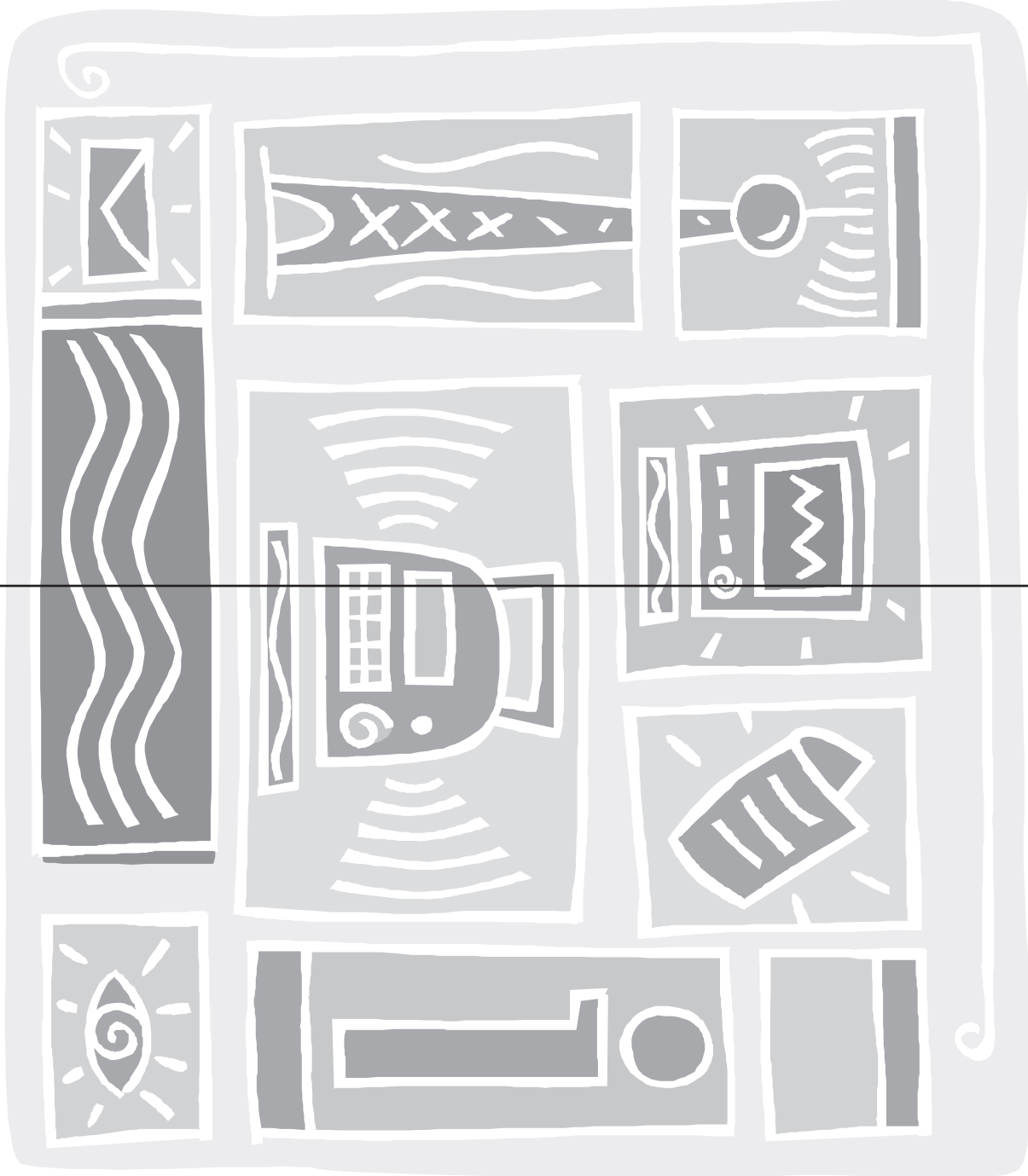
- Est-ce que c'était facile d'exprimer votre point de vue?
- Est-ce que c'était facile de justifier vos idées?
- Avez-vous été écoutés? Avez-vous écouté les idées des autres?
- Comment avez-vous réussi à faire consensus?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

## Considérations

- Certains énoncés peuvent être classés dans les deux catégories. Il s'agit alors de mettre en évidence les arguments qui ont permis de déterminer la place de l'énoncé sur la planche de jeu.
- Les élèves pourraient ajouter d'autres situations à chacune des catégories.

# Planche de jeu

	Réel...
	Fictif, virtuel...



## Énoncés



À découper

<p>Manolo de l'émission de télévision <i>Ramdam</i> participe à un événement sportif organisé à ton école. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Au bulletin de nouvelles, on apprend que Guy Laliberté, le directeur du Cirque du Soleil, passera 12 jours dans la station spatiale internationale. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Sur le site Internet des records Guinness, on apprend qu'une personne a tenu en équilibre sur sa tête une voiture de 160 kg pendant 33 secondes. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Harry Potter gagne deux matchs de Quidditch avec son équipe lors d'un tournoi. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Dans une publicité télévisée, on annonce une boisson énergisante qui donne de l'énergie même quand tu es fatigué et c'est tout à fait naturel. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>La classe de quatrième année reçoit Marie-Chantal Perron, l'interprète de la Mystérieuse Mademoiselle C. dans le film du même nom. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Au cinéma, on voit le docteur Doolittle qui parle aux animaux. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Dans un film réalisé par Walt Disney, les bonnes fées préparent la robe de Cendrillon pour le bal du soir. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>La classe de sixième année de l'école Plein-Soleil va participer au jeu télévisé <i>Paquet voleur</i>. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>À la télévision, on apprend que c'est grâce à une dose importante de rayons cosmiques qu'une astronaute canadienne pourra se rendre dans l'espace. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Dans des bédés, on apprend qu'Astérix est très intelligent et rusé mais, pour affronter les Gaulois, il doit prendre de la potion magique. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>À la radio, on annonce un concours qui pourrait te permettre de souper avec Marie-Mai avant de voir son spectacle. <b>Réalité ou fiction?</b></p>





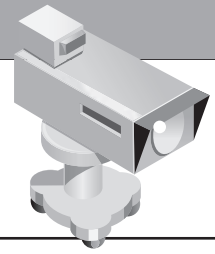
# Énoncés

À découper

<p>À la radio, on entend que la pizzeria du coin offre deux pizzas pour le prix d'une. Étienne propose à ses parents de profiter de cette aubaine. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Carlos invite Érica à faire une course contre lui dans son nouveau jeu vidéo. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Mario Bros, le personnage d'un jeu vidéo, peut demeurer sous l'eau sans respirer. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Un voisin te dit qu'il a eu la chance d'obtenir un autographe de son idole au cinéma : James Bond. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>On peut lire dans le journal que l'équipe de hockey des Canadiens de Montréal a remporté la coupe Stanley. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>La classe de Camille reçoit une invitation à clavarder avec les élèves d'une école en France. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>À la télévision, Cornemuse invite tous ses amis à chanter avec elle. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>À MétéoMédia, l'annonceur recommande d'apporter son parapluie, car de la pluie est prévue pour l'après-midi. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Dans un documentaire à la télévision, Alexandre apprend qu'il y a des animaux en voie de disparition au Canada. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Dans un magazine, on annonce une marque de céréales qui te permet de devenir plus fort. <b>Réalité ou fiction?</b></p>
<p>Les élèves de sixième année ont trouvé des informations sur Internet pour compléter leur recherche sur les volcans. <b>Réalité ou fiction?</b></p>	<p>Jérôme télécharge sur son ordinateur des chansons de son chanteur préféré. <b>Réalité ou fiction?</b></p>



# Journalistes d'un jour



## Activité d'apprentissage :

Créer un reportage portant sur un événement public.

- **Compétences disciplinaires / Composantes**  
Écrire des textes variés.
  - Exploiter l'écriture à diverses fins.
  - Utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation d'écriture.

Communiquer oralement

- Partager ses propos durant une situation d'interaction.
- Utiliser les stratégies et les connaissances requises par la situation de communication.

- **Domaine d'apprentissage**  
Français, langue d'enseignement

- **Compétences transversales / Composantes**  
Communiquer de façon appropriée
  - Réaliser la communication.

Coopérer

- Tirer profit du travail en coopération.



### Matériel

#### Par équipe

- Jetons de parole (4 jetons par personne, une couleur différente par personne)
- Feuille *Un bon reportage* (p. 47)
- Feuille *Thèmes de reportage* (p. 45-46)
- Cartons de rôle : gardien de l'harmonie, gardien de la tâche, gardien du temps et responsable du matériel, scripteur (p. 11-12)
- Outils de référence : dictionnaire, référentiel...

- Structures coopératives**
- Jetons de parole
  - Jeu de rôles

**Formation des groupes** Équipes hétérogènes de quatre ou cinq élèves

### Préalables

- Avoir déjà expérimenté les rôles coopératifs et l'utilisation des jetons de parole.
- Avoir déjà pratiqué les **habiletés coopératives** telles que *reformuler*, *se mettre d'accord* et *respecter les interventions* (p. 13-14).

### Pistes d'observation

- En lien avec les compétences disciplinaires, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- Sélectionne les informations pertinentes.
  - Utilise efficacement les stratégies de rédaction et de correction proposées.
  - Utilise et adapte les stratégies proposées en fonction de la situation de communication.
- En lien avec les compétences transversales, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :
- Joue son rôle.
  - Utilise au moment opportun les jetons de parole.
  - Respecte les règles et les conventions propres aux langages utilisés.



**Amorce**

- Dans le cadre d'un travail sur les médias, proposer aux élèves cette activité qui porte sur la réalité complexe du journalisme.
- Questionner les élèves sur le métier de journaliste, sur les différents médias de notre société, sur les types d'article pouvant être écrits (reportage, éditorial, critique, analyse...).
- Présenter le but de l'activité, qui est d'apprendre à faire un reportage sur un événement public.

**Déroulement de l'activité**

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Former les équipes.
- Expliquer les rôles.
- Remettre le matériel au responsable de chaque équipe.

**Étape 1** - La collecte d'informations (environ 20 min)

La tâche du groupe consiste à :

- Distribuer le matériel (responsable du matériel).
- À tour de rôle, lire les propos de son personnage.
- À l'aide des jetons de parole, discuter pour comprendre l'enjeu de la situation.
- Incrire (scripteur) les informations vraies et importantes retenues par l'équipe dans le tableau *Un bon reportage* (p. 47).

**Étape 2** - L'écriture du reportage (environ 90 min)

La tâche du groupe consiste à :

- À l'aide des informations retenues à l'étape 1, écrire un reportage qui présente la situation, l'enjeu et les différents points de vue soulevés par les personnes concernées. (Le scripteur écrit ce qui est déterminé par l'équipe.)
- Diviser le texte en deux parties.
- En sous-équipe de deux, corriger le texte avec les outils de référence.
- Échanger le texte avec l'autre sous-équipe pour vérifier la correction.

**Étape 3** - La présentation du reportage (environ 45 min)

- Annoncer les choix possibles pour la présentation des reportages à la classe (lecture, sketch, texte remis à chaque élève...).

La tâche du groupe consiste à :

- Choisir une formule de présentation qui convient à tous les membres de l'équipe.
- Préparer la présentation.
- Présenter ou remettre le produit final à la classe.

**Rétroaction****Sur les apprentissages**

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Comment avez-vous trouvé votre expérience de journaliste d'un jour?
- Quelles difficultés avez-vous éprouvées?
- Quel était l'enjeu important dans chacune des situations proposées?
- Aurez-vous un regard plus critique en lisant ou en entendant un reportage? Pourquoi?

**Sur le processus de coopération**

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Les jetons de parole vous ont-ils aidés à tenir compte des idées de chacun?
- Avez-vous réussi à jouer votre rôle? Les rôles vous ont-ils aidés à réaliser la tâche?
- Qu'est-ce que la coopération a apporté de plus à votre travail?

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

**Considérations**

- Au besoin, donner le même thème à deux équipes et comparer les choix journalistiques qui ont été faits.
- À la suite de l'activité, proposer aux élèves d'apporter des articles de journaux afin de les analyser et de les comparer à leur reportage.

# Thèmes de reportage



## À découper

Remettre à chaque équipe un thème et le nombre de personnages qui convient selon le nombre d'élèves dans l'équipe.

### Thème : Trois gros arbres ont été coupés sur le terrain de l'école

<b>Le directeur de l'école</b>	Je n'ai rien pu faire pour éviter ce drame, les arbres étaient sur le terrain de la Ville juste devant l'école. C'est une décision du maire et j'en suis bien triste.
<b>Le maire de la ville</b>	Les arbres devaient être coupés depuis longtemps déjà, mais l'ancien maire ne voulait pas perdre sa popularité. Nous passons à l'action et nous avons un plan de réaménagement qui plaira aux citoyens, j'en suis sûr.
<b>Un citoyen voisin de l'école</b>	Ces grands chênes étaient en parfaite santé. Ils étaient superbes. Nous les aimions beaucoup, car ils nous faisaient de l'ombre l'été. Ils donnaient de la valeur à notre rue. Je suppose qu'on ne fera rien pour les remplacer.
<b>Un élève de 5<sup>e</sup> année de l'école</b>	Nous avons fait signer une pétition dans l'école pour éviter la coupe des trois arbres et encore une fois nous ne sommes pas écoutés.
<b>Un spécialiste du jardin botanique</b>	Effectivement, les trois arbres coupés devant l'école étaient malades. Nous les avons inspectés il y a un mois. Il fallait que la Ville agisse rapidement pour la sécurité des enfants et des citoyens.

### Thème : Un adolescent à vélo a été renversé par une voiture

<b>Le cycliste</b>	Je roulais lentement sur la piste cyclable. J'ai fait mon arrêt et je suis reparti. La voiture a tourné dans ma direction à toute vitesse, et je n'ai plus rien vu après cela.
<b>Le conducteur de la voiture</b>	Je déteste les pistes cyclables en ville. Elles ne sont pas sécuritaires. Je voulais tourner à droite. J'ai regardé dans cette direction. Il n'y avait personne. J'ai donc tourné et j'ai renversé le cycliste. Je suis tellement désolé. Je ne sais pas ce que je dois faire. J'espère qu'il va bien aller.
<b>Un témoin</b>	Le cycliste n'avait même pas de casque et il roulait très vite. Il était bien sur la piste cyclable. La voiture n'a pas vraiment fait d'arrêt avant de tourner. Le feu de circulation était jaune, je pense. Cette intersection est vraiment dangereuse.
<b>L'ambulancier</b>	Le cycliste a été protégé par son casque. Il a un bras cassé mais s'en remettra vite.
<b>Un spécialiste de la circulation routière</b>	Grâce aux améliorations que nous avons apportées à la signalisation des pistes cyclables, il y a beaucoup moins d'accidents impliquant des vélos.





# Thèmes de reportage

## À découper

Remettre à chaque équipe un thème et le nombre de personnages qui convient selon le nombre d'élèves dans l'équipe.

### Thème : La nouvelle vedette du cirque Magigo est une fillette de 11 ans

<b>Le directeur du cirque</b>	Nous sommes ravis de présenter ce nouveau numéro. La petite est une athlète et une artiste comme on en voit rarement. En plus de pouvoir poursuivre ses études durant la tournée, elle aura une longue carrière avec le cirque si elle le désire.
<b>La mère de l'enfant</b>	Je suis très fière de ma fille. Elle mérite son succès. Elle a travaillé fort. Elle fera sûrement le tour du monde. Elle devra s'entraîner de longues heures et se coucher tard les soirs de spectacle. Cela m'inquiète un peu. J'espère qu'elle sera heureuse. Je la reverrai dans quatre mois.
<b>L'enfant</b>	Je suis contente. J'aime mon numéro. J'espère que je serai guérie pour le spectacle à Paris dans deux semaines. Une chance qu'il y a Internet, je pourrai écrire à mes amis.
<b>Un critique des arts et spectacles du journal</b>	Au rythme où elle va, la petite ne sera pas au cirque longtemps. Elle se relève de sa troisième blessure importante. Elle est prodigieuse et elle a un très fort caractère. Nous l'adorons.
<b>Le directeur de l'école de l'enfant</b>	Je m'inquiète pour la jeune fille, car elle n'a que 11 ans. Elle sera séparée de ses parents pour longtemps. En plus, elle va manquer sa sixième année. J'aurais préféré qu'elle reste avec nous et qu'elle continue à faire du cirque ici et non en tournée.

### Thème : Le grand parc d'attractions l'Ovale ferme ses portes

<b>Le propriétaire du parc d'attractions</b>	Nous avons eu une meilleure offre dans une autre ville, alors nous déménageons le parc. Évidemment, les clients qui ont un laissez-passer pourront l'utiliser dans la nouvelle ville.
<b>Un étudiant, employé pour l'été</b>	Je ne sais pas ce que je vais faire, je travaille dans un des restaurants du parc pendant l'été. Il est trop tard pour me trouver un autre emploi. Je pense que le parc ferme parce qu'il n'y avait plus beaucoup de clients depuis quelque temps.
<b>Un client</b>	Je suis vraiment déçu et fâché. J'adorais aller au parc en métro avec mes deux enfants. Le parc était très sécuritaire et mes enfants adoraient les manèges. Comme j'ai acheté trois laissez-passer, je vais perdre beaucoup d'argent.
<b>Le ministre du Tourisme du Québec</b>	C'est une grosse perte pour la ville, car le parc attirait beaucoup de touristes pendant l'été. Comme le propriétaire ne voulait pas payer pour faire changer les manèges défectueux, nous avons dû imposer des limites pour la sécurité de tous. Il a préféré fermer ses portes.
<b>Le directeur d'une maison de jeunes</b>	C'est une bonne chose que le parc ferme. Le soir, il y avait beaucoup de violence et de criminalité. Je préfère que les jeunes viennent s'amuser ici, à la Maison des Jeunes.



# Un bon reportage



Noms : \_\_\_\_\_

Un journaliste :

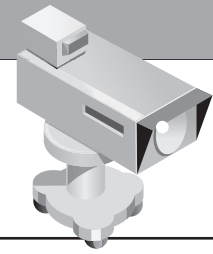
- est objectif, c'est-à-dire qu'il ne donne pas son opinion personnelle sur le sujet. Il rapporte les faits et les informations.
- s'assure de la validité des informations qu'il met dans son article.
- informe la population d'un événement qui s'est passé. Il aide le lecteur à se faire une idée juste de l'événement.
- tente de répondre aux six questions suivantes :  
**Où? Quand? Comment? Qui? Quoi? Pourquoi?**
- utilise les formules suivantes pour rester objectif :
  - **Selon M.** (la personne qui donne cette information)
  - **Toutes les sources nous confirment...**

Notez les informations vraies et importantes obtenues par les différents personnages.  
Attention de ne rien inventer!

Titre de votre reportage _____	
<b>Où?</b>	_____ _____
<b>Quand?</b>	_____ _____
<b>Comment?</b>	_____ _____
<b>Qui?</b>	_____ _____
<b>Quoi?</b>	_____ _____
<b>Pourquoi?</b>	_____ _____



# Les médias sont-ils sexistes?



## Activité d'apprentissage :

Prendre conscience que certains médias véhiculent des stéréotypes sexistes.

- **Compétence disciplinaire / Composantes**  
Pratiquer le dialogue
  - Organiser sa pensée.
  - Élaborer un point de vue.
- **Compétence transversale / Composante**  
Coopérer
  - Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes.
- **Domaine d'apprentissage**  
Éthique et culture religieuse



## Préparation

### Matériel

#### Par équipe

- Feuille *Graffiti collectif* (p. 50)
- Cartons de rôle : scripteur, gardien du temps, gardien de la tâche, gardien de l'harmonie (p. 11-12)

#### Pour le groupe

Cartons (autant qu'il y a d'élèves), la moitié d'une couleur et l'autre moitié d'une autre couleur

### Structure coopérative

Graffiti collectif  
Groupe de controverse

### Formation des groupes

- Équipes hétérogènes de quatre élèves (Étape 1 : graffiti)
- Deux équipes déterminées par l'animateur (Étape 2 : groupe de controverse)

### Préalables

- Avoir déjà expérimenté certaines **habiletés coopératives** telles que *justifier ses idées* et *critiquer les idées et non les personnes* (p. 13-14).
- Avoir déjà expérimenté les rôles coopératifs.

### Pistes d'observation

En lien avec la compétence disciplinaire, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Établit des liens entre ce qu'il découvre et ce qu'il connaît.
- Fait le point sur ses réflexions.
- Reconnaît l'existence de différentes façons de voir l'objet du dialogue.

En lien avec la compétence transversale, s'attendre aux manifestations suivantes de l'élève :

- Reconnaît les besoins des autres.
- Présente des attitudes et des comportements adaptés.



## Amorce

- Activer les connaissances antérieures des élèves à propos du sexisme et des stéréotypes présents dans les médias.
- Faire énumérer les différents médias qui font partie de leur environnement.
- Expliquer le but de l'activité qui est de prendre conscience des stéréotypes sexistes véhiculés par certains médias et de leur possible influence sur leurs valeurs personnelles.

## Déroutement de l'activité

- Présenter les habiletés coopératives nécessaires à la réussite de l'activité.
- Former des équipes de quatre.
- Attribuer les rôles.
- Remettre le matériel.

### Étape 1 – Discussion en équipe (environ 35 min.)

La tâche du groupe consiste à :

- Remplir le graffiti collectif (voir explication p. 9).
- Souligner individuellement les éléments importants de la section du graffiti placée devant soi.
- À tour de rôle, exposer à l'équipe les éléments retenus.
- Ensemble, soulever les arguments qui permettent de justifier l'idée que les médias sont sexistes puis les arguments qui permettent de justifier le contraire.
- Noter (scripteur) les arguments pertinents et qui ont fait consensus (les médias sont sexistes / les médias ne sont pas sexistes).

### Étape 2 – Débat en groupe (environ 30 min.)

- L'animateur distribue les cartons de couleur de façon aléatoire aux élèves. Les deux groupes s'assoient face à face selon le carton reçu (ex. : rouge d'un côté, vert de l'autre).
- L'animateur annonce que les rouges exposeront les arguments qui permettent de justifier l'idée que les médias sont sexistes tandis que les verts exposeront les arguments qui permettent de justifier le contraire.
- L'animateur anime le débat.

La tâche du groupe consiste à :

- En alternance (rouge/vert), exprimer son opinion ou réagir à un point de vue.
- À la fin du débat, inviter chaque élève à se joindre au groupe qui représente son opinion personnelle.
- Discuter à propos des positions de chacun.

## Rétroaction

### Sur les apprentissages

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Est-ce que vous croyez que les médias ont une influence sur les valeurs personnelles?
- Est-ce que vous croyez que les médias respectent les droits individuels et collectifs?
- Est-ce que cette activité vous a fait changer d'idée?

### Sur le processus de coopération

- Graffiti - Inviter les gardiens de l'harmonie à rendre compte du climat du groupe, des difficultés éprouvées et des solutions apportées.
- Débat - Demander aux élèves s'ils ont trouvé difficile d'argumenter en faveur d'une idée qui n'était pas nécessairement la leur.

Demander à chaque élève de remplir la fiche d'autoévaluation (p. 51).

## Considérations

- Pour favoriser une participation plus active de tous, cinq élèves contre cinq peuvent amorcer le débat. Il y a rotation des élèves après 10 minutes. Le groupe suivant doit alors poursuivre le débat.
- Les élèves « spectateurs » pourraient noter les arguments qu'ils jugent pertinents pendant le débat afin de créer ensuite une campagne de promotion pour développer l'esprit critique des élèves de l'école vis-à-vis des médias.



# Graffiti collectif

Transcrivez les propos sexistes  
que vous entendez à la radio.  
(Nommez le poste ou les émissions.)



Transcrivez les propos  
sexistes ou décrivez les  
images sexistes que vous  
retrouvez dans les revues ou  
les journaux.  
(Nommez-les.)

## Les médias sont-ils sexistes?

Transcrivez les propos  
sexistes ou décrivez les  
images sexistes que vous  
retrouvez dans les jeux multimédias.  
(Nommez ces jeux.)



Transcrivez les propos sexistes  
ou décrivez les images sexistes  
que vous retrouvez à la télévision.  
(Nommez ces émissions.)

# Fiche d'autoévaluation



## Fonctionnement de l'équipe

(réflexion critique collective)

Noms des membres de l'équipe : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_










- Remplissez cette autoévaluation collectivement.
- Divisez le disque pour que chaque membre de l'équipe ait la part qui correspond à sa participation.
- Chaque membre de l'équipe écrit son nom sur sa part et une action ou une attitude qui a contribué à la réussite du travail ou un élément à améliorer.



### Grille d'autoévaluation individuelle

Nom : \_\_\_\_\_

Pour chaque action, colorie l'image qui correspond à ta participation.

J'ai donné mon idée.			
J'ai écouté les idées des autres.			
J'ai participé à l'activité.			

# Les médias :

*coopérons pour y voir plus clair!*



La trousse pédagogique **Les médias : coopérons pour y voir plus clair** a pour but d'initier les élèves à la coopération et à ses valeurs, mais également de leur faire découvrir l'apport essentiel de la coopération au développement d'un esprit critique et éthique à l'égard des médias.

Cette neuvième trousse est offerte à tous les enseignants et professionnels de l'éducation des niveaux préscolaire et primaire francophones par le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité et ses partenaires. Les activités proposées dans la trousse ont été élaborées par des enseignants diplômés du Microprogramme en apprentissage coopératif et complexe de l'Université de Sherbrooke.

La trousse comprend :

- huit activités coopératives reproductibles conçues pour les élèves du préscolaire jusqu'au 3<sup>e</sup> cycle du primaire;
- une affiche pédagogique;
- une fiche d'autoévaluation;
- un défi coopératif lancé à l'ensemble des élèves du préscolaire et du primaire du Québec et qui donne la chance à votre classe de remporter un des quatre prix de 750 \$.

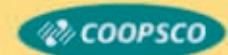
Pour plus de renseignements concernant nos outils pédagogiques coopératifs, n'hésitez pas à communiquer avec nous. L'agent de promotion de l'entrepreneuriat collectif de votre région, une ressource gratuite à la disposition des professionnels de l'éducation, pourra vous accompagner dans la mise en œuvre de projets d'entrepreneuriat coopératif dans votre milieu. Vous pouvez également communiquer directement avec le :

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité  
418 835-3710 • 1 800 975-COOP (2667)  
info@coopquebec.coop • www.coopquebec.coop

Réalisé par :



En collaboration avec :



Fédération québécoise des  
coopératives en milieu scolaire

Appuyé par :

