

LA
CULTURE,
TOUTE UNE
ÉCOLE!

PISTES D'ACTIVITÉS CULTURELLES

SECONDAIRE

Dossiers Culture-Éducation
2020-2021

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR



Coordination et rédaction
Direction de la formation générale des jeunes
Éducation préscolaire et enseignement primaire et secondaire

Pour tout renseignement, s'adresser à l'endroit suivant :
Renseignements généraux
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur
1035, rue De La Chevrotière, 21^e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

Ce document peut être consulté
sur le site Web du Ministère :
education.gouv.qc.ca.

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur

ISBN 978-2-550-86728-9 (PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2020

Pistes d'activités culturelles 2020-2021

Les pistes d'activités culturelles qui suivent visent à soutenir les enseignantes et les enseignants dans leur rôle de passeurs culturels. Autour d'un thème commun, elles suggèrent des manières originales de mettre à profit des repères culturels de tous horizons.

Fruit d'une réflexion collective, les activités proposées ont été conçues par des personnes issues du milieu scolaire. Celles-ci ont travaillé de concert, dans une perspective culturelle, pour élaborer des activités disciplinaires qui laissent aux enseignantes et aux enseignants la latitude nécessaire pour les adapter en fonction de la réalité de leur milieu.

Thème : *Le vrai du faux*

Les apparences sont parfois trompeuses. Dans un monde où l'image remplace souvent les mille mots pour la décrire et où l'information circule à une vitesse vertigineuse, il est parfois difficile de distinguer le vrai du faux. La culture du faux-semblant et les « faits alternatifs » jettent un doute sur certaines activités du monde réel, qu'elles soient artistiques, sportives, scientifiques ou littéraires.



Ce n'est pas d'hier que la vérité soulève la réflexion. Socrate disait que « nous ne nous approchons de la vérité que dans la mesure où nous nous éloignons de la vie ». En cette ère de « réinformation », certains prennent une distance pour y voir clair, alors que d'autres, par crainte de représailles, n'ont d'autre choix que de prendre un nom d'emprunt pour dire la vérité. Tel un enquêteur, l'élève navigue dans cet univers d'altération de la vérité en exploitant ses compétences informationnelles. Les activités culturelles proposées l'invitent à développer son esprit critique et à se constituer des repères culturels authentiques dans ce monde où les légendes et les mythes, de même que les illusions et les mirages, côtoient les faits et la connaissance.

Quoi?



Intégration de la dimension culturelle à l'école

La culture nous entoure au quotidien, dans ce que nous faisons comme dans ce que nous sommes. Chacun peut se l'approprier et y contribuer. Elle n'a pas de frontières et concerne donc autant le domaine des arts que celui des langues, du développement professionnel, de l'univers social, du développement personnel ou de la mathématique, de la science et de la technologie. La culture est assurément au cœur de l'école.

La culture touche ainsi à toutes les disciplines. Pour guider ses élèves dans le voyage que constitue leur parcours scolaire, l'enseignante ou l'enseignant a un rôle fondamental à jouer : celui de passeur culturel. Il donne à ses élèves des repères culturels et, par le fait même, du sens à leurs apprentissages.

Comment?



Repères culturels

Les repères sont des balises qui nous permettent de nous situer, de savoir où nous sommes et où nous allons. Il en est de même pour les repères culturels. Ils nous aident à porter un regard sur des phénomènes sociaux ou des tendances culturelles significatives, bref à nous situer dans un contexte disciplinaire. À l'école, ils amènent l'élève à enrichir son rapport à lui-même, aux autres et au monde.

Ces repères culturels peuvent être puisés dans le passé, le présent, la culture immédiate du jeune – ce qu'il connaît et ce qui l'entoure – ou une culture plus élargie. Ils peuvent prendre diverses formes, pour autant qu'elles revêtent une signification particulière sur le plan culturel.

Puisqu'il est impossible d'en dresser une liste complète, il revient à l'enseignante ou à l'enseignant de les sélectionner, puis de les mettre en contexte pour permettre à l'élève de comprendre le sens de ses apprentissages, de jeter des ponts entre les disciplines et de poser un regard nouveau sur ce qui l'entoure au quotidien.

Pourquoi?



Retombées positives de l'intégration de la dimension culturelle à l'école

Les échanges sur la culture en classe sont propices au partage de repères communs. La prise en compte d'éléments culturels est formatrice et stimulante pour le jeune. L'accès à la culture favorise sa persévérance et sa réussite scolaires. Elle contribue à façonner son identité, à aiguiser son esprit critique, à ouvrir ses horizons, à délimiter les frontières du monde dans lequel il vit tout en l'invitant à y prendre part activement. En établissant des ponts entre les disciplines, en situant les apprentissages dans leur contexte et en favorisant l'ancrage de ces apprentissages, la culture joue un rôle déterminant dans l'engagement de l'élève à l'école.

TABLE DES MATIÈRES

Art dramatique	1
LES ENSORCELÉS	1
Arts plastiques	3
TROMPER LES REGARDS	3
Danse	5
CORPS FANTÔME	5
Musique	7
DIABOLUS IN MUSICA	7
Éducation physique et à la santé	9
COURT-CIRCUIT	9
Éthique et culture religieuse	11
L'ACTUALITÉ SOUS LE RADAR	11
Anglais, langue seconde	13
UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT	13
Français, langue d'enseignement	15
C'EST INCROYABLE!	15
Français, langue seconde	17
VÉRITABLES HISTOIRES DE FAUX AMIS	17
Intégration linguistique, scolaire et sociale	19
LA DOUBLE FACE DU CORBEAU	19
Mathématique	21
RÉALITÉ MATHÉMATIQUEMENT MODIFIÉE	21
Science et technologie	23
ANIMAL, HUMAIN OU CYBORG	23
Géographie	25
À UN CLIC DE LA RÉALITÉ	25
Projet personnel d'orientation	27
LE LOISIR DE CHOISIR	27

Art dramatique

LES ENSORCELÉS



Repères culturels

- › La sorcellerie d’hier à aujourd’hui
- › Contes et légendes d’ici et d’ailleurs

Anecdote

Saviez-vous qu’au XVII^e siècle, dans la petite ville de Salem aux États-Unis, des centaines de femmes ont été condamnées pour sorcellerie? Dans les faits, elles avaient consommé une farine contaminée par l’ergot de seigle, à l’origine de leurs spasmes et de leurs hallucinations.

Contexte de réalisation

Par la métamorphose du corps et de la voix ainsi que l’invention d’un langage et d’une gestuelle surréaliste, les élèves donnent vie à des personnages étranges qui fraient avec la sorcellerie. Ils créent des ambiances énigmatiques permettant aux spectateurs de basculer dans un monde de mystères où il est difficile de distinguer le vrai du faux.



Activité 1

Nébuleux personnage

Les élèves lisent des contes et des légendes et reconnaissent les personnages en relevant leurs caractéristiques principales. Ils s’en inspirent pour imaginer un personnage contemporain associé à la sorcellerie. Après s’être intéressés aux langues fictives imaginées par Gauvreau ou Tolkien, ils créent une incantation pour leur personnage.



Activité 2

Univers surnaturel

Les élèves explorent la métamorphose d’un personnage au moyen d’une technique de jeu théâtral. Ils explorent aussi la théâtralisation d’une incantation en chœur qui comporte des ambiances sonores mystérieuses créées par des effets vocaux d’ensemble. Sur le thème de la sorcellerie, ils imaginent une séquence dramatique qui tient compte de leur exploration.



Activité 3

Basculer dans l’irréel

À partir d’un même fait divers, les élèves rédigent, en équipes, une courte pièce qui doit comporter un personnage relié à la sorcellerie. Les passages incantatoires ajoutés à la réalité du fait divers font basculer la scène dans l’irréel. Costumes, maquillage, environnement sonore et décor viennent bonifier les personnages, l’esthétisme et l’atmosphère de la pièce.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Construction du personnage
- › Caractère du personnage
- › Travail d'ensemble
- › Techniques théâtrales
- › Théâtralité

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels sont les éléments distinctifs du guérisseur, du sorcier, du marabout, du médium, du magicien, du shaman, de l'envoûteur, de l'exorciseur, de l'illusionniste, etc.?
- › Qu'est-ce qu'une chasse aux sorcières (ou aux sorciers) et quels événements la provoquent?
- › Quels personnages littéraires, dramaturgiques ou cinématographiques reliés à la sorcellerie connaissez-vous?
- › Qu'est-ce qui permet de comprendre le sens d'un message communiqué dans un langage fictif?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un historien qui s'intéresse à la sorcellerie
- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un comédien, un metteur en scène ou un scénographe inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) pour bonifier le jeu dramatique et le travail scénique des élèves

Références

- › Se familiariser avec le [toki pona](#), une langue minimaliste inventée par Sonja Lang
- › Écouter [Jappements à la lune](#), une pièce de Claude Gauvreau en langage inventé
- › Écouter un extrait de la pièce [Les sorcières de Salem](#) d'Arthur Miller ou consulter un extrait du [texte](#) de cette pièce
- › Apprécier l'exploitation de la marionnette et l'angle proposé pour la sorcellerie dans la [vidéo](#) de la compagnie de théâtre Mossoux-Bonté
- › En apprendre davantage sur la sorcellerie en Nouvelle-France en consultant un [article](#) sur le sujet

Arts plastiques

TROMPER LES REGARDS



Repère culturel

› Anamorphose

Anecdote

Saviez-vous qu'en observant de très près la célèbre toile *Les ambassadeurs* de Hans Holbein, on parvient à percevoir un crâne? Une anamorphose, comparée par Albrecht Dürer à un art de la perspective secrète, est une représentation déformée qui n'est visible que sous un certain angle.

Contexte de réalisation

L'anamorphose crée un rapport magique avec celui qui la perçoit. L'image inattendue jaillit soudainement sous le regard du spectateur. Cette révélation devient un secret et celui qui la reçoit choisit de le garder ou de le divulguer. Dans ce projet, les élèves devront tromper les regards en explorant différentes facettes de l'anamorphose.



Activité 1

Voir vraiment

Les élèves s'intéressent au phénomène anamorphique et le situent dans l'histoire. Ils se familiarisent avec les procédés de l'anamorphose à miroir en reproduisant un dessin sur un quadrillage en courbe et en observant la transformation à l'aide d'un carton miroir flexible.



Activité 2

Illusion de désordre

Les élèves découvrent le travail de l'artiste-sculpteur Éric Lapointe, qui exploite les procédés de l'anamorphose en sculpture. Par des jeux d'assemblage et d'installation de formes découpées, ils explorent les possibilités trompeuses qu'offre l'illusion d'optique. Ils produisent également une maquette d'une sculpture anamorphique en trois dimensions.



Activité 3

Question de point de vue

Les élèves apprécient les procédés de l'illusion d'optique dans un espace réel à partir de la vidéo musicale du groupe américain OK Go. Par l'aménagement de formes et par des jeux de couleur dans un lieu intérieur ou extérieur, ils explorent différentes possibilités de création d'illusions pour réaliser une vidéo comportant des installations anamorphiques.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Dynamique de création
- › Techniques : techniques mixtes, dessin, collage, peinture, création numérique, photographie, vidéo, installation
- › Langage plastique : forme, ligne, couleur, lumière, texture, motif, volume, organisation de l'espace, représentation de l'espace

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi certains artistes choisissent-ils de représenter la réalité différemment des autres?
- › Quels sont les différents types d'œuvres où l'on peut reconnaître l'anamorphose?
- › Comment devez-vous observer une œuvre pour découvrir ses jeux optiques?
- › Si vous aviez la possibilité de créer une œuvre comportant une anamorphose dans l'espace public, à quel endroit le feriez-vous et quel jeu optique proposeriez-vous?
- › Connaissez-vous d'autres effets optiques liés aux arts que l'anamorphose?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe une personne-ressource en matière d'histoire de l'art (d'un musée, d'une université, d'un établissement collégial, etc.) pour retracer la présence des jeux optiques d'hier à aujourd'hui
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un artiste en arts visuels ou en art multimédia inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui explore des jeux optiques dans ses œuvres

Références

- › Comprendre l'[anamorphose à miroir cylindrique](#)
- › Découvrir la plus célèbre anamorphose, tirée de la peinture [Les ambassadeurs](#)
- › Visionner la capsule [Les sculptures anamorphiques d'Éric Lapointe : l'illusion du chaos](#) de La Fabrique culturelle pour voir les illusions que peuvent créer des sculptures-installations
- › Apprécier des vidéos musicales exploitant les notions de jeux optiques en visionnant [The Writing's on the Wall](#) du groupe américain OK Go et [Dynabeat](#) de l'auteure-compositrice-interprète française Jain
- › Plonger dans l'univers d'un artiste actuel en explorant le principe de l'[anamorphose dans les photographies de Georges Rousse](#)

Danse

CORPS FANTÔME



Repères culturels

- › Chorégraphes contemporains
- › Phénomènes de la nature

Anecdote

Saviez-vous que Christian Rizzo, un chorégraphe français qui apprécie l'image du vent dans les rideaux, a créé une danse montrant deux robes sans corps?

Contexte de réalisation

Est-il possible de créer une danse sans que le corps n'y occupe une place centrale ou visible? Certains chorégraphes contemporains d'ici et d'ailleurs se plaisent à utiliser différents dispositifs pour nous faire voir la danse autrement. S'inspirant des différentes forces du vent, les élèves useront d'ingéniosité pour insuffler du mouvement à des objets inanimés.



Activité 1

Le corps et l'objet

Les élèves visionnent quelques extraits d'œuvres de chorégraphes contemporains dans lesquels la danse prend forme sans le corps. Une discussion s'ensuit sur la nature de la danse et la possibilité de remplacer le corps par un objet. Les élèves imaginent également différents stratagèmes pour que s'animent des objets.



Activité 2

La soufflerie

Les élèves s'intéressent aux différents types de vent, qui n'est visible que par le mouvement qu'il génère. Au moyen d'improvisations dirigées, ils varient les dynamiques du mouvement selon qu'ils sont propulsés par une bourrasque, une tornade ou un vent doux. Puis, munis d'accessoires de leur choix, ils insufflent du mouvement à de petits objets.



Activité 3

La danse de l'objet

Les élèves apprécient l'[œuvre](#) de Mette Ingvarstsen et s'en inspirent pour créer une danse où les objets sont mis en valeur. Ils insufflent différents types de mouvements aux objets en modulant la force qu'ils leur appliquent au moyen d'accessoires variés. Cette danse poétique est présentée devant une projection de phénomènes de la nature en mouvement.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Langage de la danse : corps, espace, temps, énergie
- › Principes chorégraphiques : structure
- › Répertoire de danses pour l'appréciation

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Parmi les extraits d'œuvres présentés, lesquels vous ont fascinés davantage et pourquoi?
- › Quels sont les phénomènes de la nature qui s'apparentent à de la danse?
- › Est-ce vraiment de la danse si aucun corps n'y participe?
- › Comment exprimer une intention par des objets animés?
- › Quelles actions du corps peuvent être reproduites sur un objet au moyen d'accessoires qui produisent du souffle?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un chorégraphe inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui s'intéresse à la question du corps dans ses œuvres
- › Inviter un météorologue à venir présenter en classe les différentes notions et composantes du vent
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter un représentant d'un organisme de culture scientifique inscrit à la [Liste complémentaire d'organismes – volet Culture scientifique](#) à venir présenter en classe les phénomènes de la nature qui produisent du mouvement

Références

- › Consulter le site de l'[Office national du film](#) pour visionner l'œuvre chorégraphique [CODA](#) de Martine Époque et de Denis Poulin, constituée de particules lumineuses mouvantes
- › Visionner [The Artificial Nature Project](#) de Mette Ingvarsten pour apprécier le travail des danseurs manipulateurs de paysages de confettis
- › Visionner l'œuvre [100 % polyester](#) de Christian Rizzo, où deux costumes fantômes dansent
- › Consulter le site [Météo 45](#) pour en apprendre davantage sur la classification des vents
- › Apprécier la démarche de Karine Ledoyen autour de l'œuvre [Trois paysages](#) pour constater sa façon de rendre visible le vent

Musique (guitare ou piano)

DIABOLUS IN MUSICA



Repères culturels

- › Triton et cadence parfaite dans l'histoire de la musique du Moyen Âge et de la Renaissance
- › Artistes ou compositeurs du Moyen Âge et de la Renaissance

Anecdote

Saviez-vous qu'au Moyen Âge, certains intervalles musicaux étaient interdits par l'Église? L'intervalle du triton était surnommé « Diabolus in musica » en raison de sa dissonance qui crée une tension musicale. C'est à la Renaissance que le triton a retrouvé ses lettres de noblesse par la cadence parfaite qui a permis la résolution de cet intervalle. Paradoxal, non?

Contexte de réalisation

L'intervalle du triton a été très important dans le développement de la musique occidentale. Les élèves sont amenés à aiguiser leur écoute et à distinguer la tension créée par le triton et la détente qui la suit par la cadence parfaite, et ce, par l'interprétation d'une mélodie, une improvisation ou une composition.



Activité 1

Interprétation d'une mélodie

Les élèves se familiarisent avec le triton et la cadence parfaite du Moyen Âge et de la Renaissance. Par l'écoute ou le jeu, ils appréhendent cet intervalle et sa résolution dans différents contextes. Ils interprètent une mélodie simple à deux voix contenant une cadence parfaite que les autres élèves doivent tenter de reconnaître.



Activité 2

Improvisation

Les élèves font l'apprentissage du principe de résolution de la cadence parfaite et découvrent son évolution du Moyen Âge à la Renaissance. En jouant de leur instrument, ils se familiarisent avec la cadence parfaite et le triton. À tour de rôle, chaque élève improvise une mélodie se terminant par une cadence parfaite.



Activité 3

Composition

Les élèves s'intéressent à l'art visuel du Moyen Âge et de la Renaissance. Ils choisissent une œuvre associée à l'une ou l'autre époque et composent pour cette œuvre une mélodie simple qui se terminera par une cadence parfaite. Les élèves rassemblent ensuite les diverses mélodies composées en une création collective ayant pour toile de fond une projection des œuvres sélectionnées.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Organisation rythmique : non mesurée ou basée sur un nombre déterminé de pulsations
- › Organisation mélodique : phrase musicale, sons conjoints et disjoints
- › Organisation harmonique : accords

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Comment reconnaît-on une fausse note?
- › Quelle est la place de la dissonance dans les divers courants musicaux et les différentes cultures?
- › Quels liens peut-on établir entre les œuvres du Moyen Âge ou de la Renaissance et la musique des mêmes époques?
- › Quels référents culturels sont rattachés au triton?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un interprète ou un compositeur inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et spécialiste de la musique du Moyen Âge ou de la Renaissance pour faire découvrir aux élèves des instruments anciens et leur tonalité
- › Inviter un historien de l'art à venir présenter en classe des œuvres du Moyen Âge et de la Renaissance

Références

- › Consulter le site [La Quinte juste](#) pour en apprendre davantage sur la musique des époques ciblées
- › Découvrir, sur [France Musique](#), des œuvres de musique classique comportant le triton
- › Découvrir des ressources sur l'histoire de la musique, des extraits musicaux et des pistes pédagogiques en consultant [Éduthèque](#) de la Philharmonie de Paris
- › Lire sur les [cadences harmoniques](#) et en écouter

Éducation physique et à la santé

COURT-CIRCUIT



Repères culturels

- › Évolution des habitudes de vie dans la société québécoise
- › Figures marquantes du sport québécois

Anecdote

Saviez-vous que le premier marathon a été effectué par Philippidès, un messager grec? Celui-ci aurait couru entre les villes de Marathon et d'Athènes en franchissant une distance d'environ 40 km pour annoncer la victoire des Grecs contre les Perses. Qu'est-ce qui motive l'être humain à courir encore aujourd'hui?

Contexte de réalisation

À l'origine, l'être humain a développé ses habiletés de course à pied pour sa survie. Aujourd'hui, est-ce qu'on court pour l'obtention d'une médaille, le plaisir, les rassemblements ou la santé? Les élèves sont invités à combattre les fausses croyances entourant cette pratique sportive et à imaginer des courses ludiques dans un parcours jalonné de figures marquantes du sport québécois.



Activité 1

J'apprends sur la course

Les élèves sont invités à distinguer les mythes des vérités en ce qui a trait à la course et à la préparation qu'elle nécessite : échauffement, aspect technique, vêtements, étirement, etc. Ils empruntent un circuit pour explorer divers exercices fonctionnels qui comportent des stations cognitives et physiques sous forme de « vrai ou faux ». Ils échangent ensuite sur les motivations de la course.



Activité 2

Je suis un athlète

En petites équipes, les élèves choisissent une figure marquante du sport québécois et s'en inspirent pour proposer un exercice ludique au groupe. Sous forme de circuit, ils sont ensuite invités à exécuter les différents exercices créés. Une recherche sur les personnalités sportives québécoises pourrait être effectuée en amont de cette activité.



Activité 3

Je choisis ma course

Des classes s'associent pour créer une grande course non chronométrée et ludique. Chaque classe conçoit un circuit à son image comportant différents défis et des exercices axés sur les figures marquantes du sport québécois. Lors de cet événement qui célèbre le plaisir de courir, les participants choisissent la course qui suscite le plus grand intérêt.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Actions de locomotion
- › Principes de coordination
- › Composantes de la pratique d'activités physiques

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Lesquelles des figures sportives présentées vous inspirent davantage que les autres et pourquoi?
- › Quelle est la principale raison pour laquelle vous prenez part à une activité sportive?
- › Comment la course est-elle ancrée dans les mœurs culturelles?
- › Quelles sont les courses atypiques, surprenantes ou ludiques que vous connaissez?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un organisateur d'une course qui soutient une cause de la région
- › Inviter en classe un athlète-conférencier de niveau international par l'entremise du programme [Jouez gagnant](#)
- › Inviter en classe un historien dont le sujet d'intérêt est le sport québécois

Références

- › Se renseigner sur des [personnages sportifs](#)
- › Trouver [des mythes et des réalités concernant la course à pied](#)
- › S'inspirer de [six courses folles à faire en famille](#) et de l'exploit de [Terry Fox](#)
- › Consulter le [Répertoire du patrimoine culturel du Québec](#) pour en savoir davantage sur des personnalités du sport québécois

Éthique et culture religieuse

L'ACTUALITÉ SOUS LE RADAR



Repères culturels

- › Produits médiatiques
- › Actualité

Anecdote

Saviez-vous que le cinéaste Jordan Peele a réalisé une vidéo virale où il emprunte le visage et la voix de Barack Obama pour démontrer comment l'usage de l'intelligence artificielle peut servir à mystifier?

Contexte de réalisation

Les rumeurs d'autrefois seraient-elles devenues les fausses nouvelles d'aujourd'hui? L'information, qui n'est plus livrée seulement par les journalistes, oblige à une sélection rigoureuse et appuyée. L'élève découvre certaines techniques de manipulation des nouvelles et réfléchit sur la posture critique à adopter lorsqu'il consulte et partage l'actualité.



Activité 1

Les portraits d'une nouvelle

Aujourd'hui comme hier, les faits avérés côtoient les canulars. Les élèves choisissent un fait d'actualité et découvrent comment il a été communiqué et transformé par les différents moyens de communication. Un échange s'ensuit sur les responsabilités individuelles et collectives à l'égard du traitement de l'information.



Activité 2

Des nouvelles au scalpel

Les élèves réfléchissent aux mécanismes qui permettent aux fausses nouvelles de proliférer et aux conditions qui assurent la véracité d'un fait. Suivant les angles d'analyse proposés par Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) pour la détection des [fausses nouvelles](#), ils examinent quelques faits non avérés et communiquent leurs constats au groupe.



Activité 3

Bonnes nouvelles

Loin de s'appuyer sur la science, les « faits alternatifs » font appel aux émotions et déforment la réalité. Les élèves produisent un pamphlet ou une vidéo (truquée) pour sensibiliser la communauté scolaire aux pièges de la prolifération de l'information et à la nécessité de distinguer les vraies nouvelles des fausses.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Thème d'éthique : l'ordre social
- › Contenu : la transformation des valeurs et des normes
- › Forme du dialogue : délibération
- › Moyens pour élaborer un point de vue : explication, justification

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Comment s'adapter à l'ère des fausses nouvelles?
- › Quels éléments de notre culture peuvent biaiser notre rapport à l'information?
- › Comment choisissez-vous les informations que vous lisez et partagez?
- › Quelles théories du complot vous semblent les plus crédibles?
- › Quel est le rôle de l'intelligence artificielle dans la production de contenus et la diffusion d'information?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter un journaliste à venir présenter aux élèves les stratégies qu'il mobilise pour s'assurer de la validité des textes qu'il produit
- › Inviter en classe des spécialistes du Web et du numérique pour nourrir la réflexion des élèves sur les enjeux entourant la prolifération des nouvelles

Références

- › Consulter l'onglet [Détecteur de rumeurs](#) du site de l'Agence Science-Presse pour s'informer de façon objective sur les questions scientifiques
- › Consulter l'onglet [Les faits en éducation](#) du site du Réseau ÉdCan pour outiller les élèves dans la détection des fausses nouvelles
- › Visionner le reportage diffusé à l'[émission Enquête](#) pour plonger dans l'univers des *deepfakes*
- › Consulter la section des fausses nouvelles du site de [BAnQ](#) pour savoir comment les repérer et pour accéder à une foule de ressources

UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT



Repères culturels

- > Légendes
- > Codes sociolinguistiques

Anecdote

Croyez-vous qu'encore aujourd'hui, les parents utilisent le bonhomme Sept-Heures pour faire peur aux enfants qui refusent d'aller se coucher? L'imagination des gamins s'emballe quand on leur raconte que ce personnage québécois légendaire enlève ses victimes en les jetant dans son grand sac.

Contexte de réalisation

Certaines légendes comme les récits édifiants, par les éléments fictifs qu'elles mettent en jeu, visent à créer un impact réel chez ceux qui les entendent. Ici, les élèves s'intéressent aux intentions et aux attributs des personnages du *bone-setter* et du bonhomme Sept-Heures. Ils s'en inspirent pour composer un récit qui offre une issue à une situation difficile de leur propre vie.



Activité 1

La légende de demain

Les élèves découvrent la légende du bonhomme Sept-Heures. Ils discutent de l'aspect mensonger utilisé pour inciter les enfants à aller se coucher en étendant leur questionnement à tout ce qu'on tente de faire croire aux enfants. Ils expriment leur opinion et partagent leurs recommandations dans un balado destiné aux parents.



Activité 2

Ma vraie légende

Les élèves découvrent que certaines légendes constituent des récits édifiants parce qu'on prétend qu'elles influencent les comportements. Ils relèvent des situations problématiques réelles que ce type de texte vise à résoudre en les associant aux éléments clés fictifs de la légende. Ils inventent également un récit édifiant pour surmonter une difficulté qu'ils vivent.



Activité 3

Attrape-moi!

Les élèves relèvent les caractéristiques physiques et psychologiques du bonhomme Sept-Heures. Avant et après sept heures, qui est-il et que fait-il? En équipes, ils rédigent puis jouent un texte pour raconter ce qui arrive aux enfants qui ont été capturés par ce personnage.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Littérature authentique
- › Réaction aux textes
- › Utilisation du langage fonctionnel et vocabulaire lié aux éléments constitutifs du texte et des démarches de réponse et d'écriture
- › Démarche de réponse : explorer le texte, établir un lien personnel, généraliser
- › Soutien à la démarche de réponse : questions ouvertes, organisateur graphique

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quelles légendes québécoises connaissez-vous?
- › Pourquoi raconte-t-on encore des légendes de nos jours?
- › Quelle est la part de vérité dans les légendes?
- › En quoi les légendes se distinguent-elles d'une culture à l'autre?
- › Quelles situations de la vie des jeunes pourrait-on aborder dans le cadre d'un récit édifiant?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un conteur québécois inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui connaît des légendes d'ici et d'ailleurs
- › Visiter avec les élèves un organisme culturel qui offre une plongée dans le monde de l'imaginaire associé au patrimoine oral et culturel québécois

Références

- › Lire sur les hypothèses étymologiques à l'origine du [bonhomme Sept-Heures](#)
- › Explorer le [récit édifiant](#) pour comprendre sa structure et ses fondements
- › Écouter [Bonhomme Setter](#), un groupe de musique qui fusionne la musique celtique avec d'autres sonorités
- › Consulter le livre *Bogeyman 101: A Guide to Bogeymen Around the World* pour découvrir sept versions différentes de cette légende
- › Consulter *The Boogeyman Investigation* pour tout connaître de ce personnage mythique
- › Créer un balado en suivant les étapes proposées par le [RÉCIT du domaine des langues](#) ou par [Learn Québec](#)

Français, langue d'enseignement

C'EST INCROYABLE!



Repères culturels

- › Dialectes et sociolectes du français
- › Normes linguistiques du français

Anecdote

Saviez-vous qu'après la Révolution française, un mouvement lancé par les Incroyables et les Merveilleuses auprès de la jeunesse de l'époque consistait à parler en omettant la lettre « r », associée au mot « révolution », pour se dissocier de cette période de terreur? Dans les rues, on pouvait entendre : « Ma pa'ole d'honneu'! » ou « C'est inc'oyable! ».

Contexte de réalisation

Des mouvements migratoires de la France vers les terres d'Amérique, la trame de la langue française s'est enrichie des influences des langues des peuples autochtones, des migrants européens ainsi que des populations anglophones. À travers différentes activités, les élèves s'intéressent à l'ADN du français et distinguent la langue normée des divers dialectes.



Activité 1

À cheval sur le joul

Les élèves visionnent le documentaire [Histoire de la langue québécoise – Le joul](#) et discutent de l'apport du joul à la culture du Québec. Ils observent cette variation linguistique en la confrontant aux normes de la langue française et établissent des liens avec d'autres dialectes qui témoignent de réalités culturelles, tels que le créole et le verlan.



Activité 2

De blé à piastre puis à dollar

En sous-groupes, les élèves créent un jeu de cartes à la manière du « Jeu des 7 familles ». Chaque équipe se voit attribuer un mot de départ en français standard et doit trouver des synonymes de ce mot issus des registres populaire, familial, vieilli ou littéraire. Les élèves découvrent les familles de mots des autres équipes en jouant une partie.



Activité 3

Doubler l'extrait

Les élèves visionnent une publicité sans son. En équipes, ils en recréent les textes en deux versions : une en français standard et l'autre d'un niveau de langue différent, en y intégrant des régionalismes. Chaque équipe présente ensuite sa création et commente la relation entre l'efficacité du message publicitaire et la variété de langue utilisée.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Observer que la variation linguistique est portée par des mots, des expressions, des sens ou des prononciations qui dénotent une appartenance historique (ex. : archaïsme, mot ou emploi vieilli, mot nouveau), géographique (ex. : prononciation en « eur » au Québec et en « ère » en France pour la finale de mots d'origine anglaise comme *bulldozer*) ou sociale (langue soutenue, standard ou familière)
- › Se représenter le français standard en usage au Québec comme la variété de référence pour situer les autres variétés de langue

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Selon vous, existe-t-il un vrai français? Pourquoi?
- › Quelles normes, quelles variations linguistiques et quels accents nous entourent?
- › Comment peut-on expliquer les variations de la langue française d'un continent à l'autre?
- › Quels traits culturels ou événements politiques et historiques ont laissé des traces dans la langue française parlée et écrite en terre d'Amérique?
- › Le joual, le créole et les variations régionales sont-ils des manifestations du français tel que vous le concevez?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un conteur, un poète ou un chanteur québécois inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui joue avec la langue et les variations linguistiques dans ses textes
- › Assister avec les élèves à une représentation théâtrale d'une pièce du répertoire québécois, autochtone, créole ou français

Références

- › Visionner des films de la [Fondation Lionel-Groulx](#) et ceux présentés aux Rendez-vous francophones de l'Office national du film pour découvrir un portrait du Québec à travers son histoire française
- › Consulter le livre *Trouve-toi une vie : chroniques et sautes d'humeur*, de Fabien Cloutier, ou écouter sa [capsule](#) sur les régionalismes pour comprendre des régionalismes québécois
- › Visionner la [capsule](#) de Guy Bertrand sur la situation du français
- › Consulter le site [Constellations](#) pour avoir accès à des réseaux littéraires portant sur les registres de langue

Français, langue seconde

VÉRITABLES HISTOIRES DE FAUX AMIS



Repères culturels

- › Histoire des contacts entre le français et l'anglais
- › Congénères et faux amis

Anecdote

Miam-miam, des toasts! Saviez-vous que ce classique du déjeuner n'est pas aussi anglais qu'il en a l'air? En effet, nos amis anglais nous ont bien fait découvrir le toast au début du XX^e siècle. Toutefois, le mot *toast* vient du verbe *toster*, qui signifie « griller » et qui est emprunté à l'ancien français du Moyen Âge. Le mot a fait un aller-retour.

Contexte de réalisation

La langue française compte des milliers de mots venus d'ailleurs qui se cachent parfois sous des apparences trompeuses. Par l'observation de congénères et de faux amis, les élèves découvrent les liens surprenants qui se sont tissés entre le français et l'anglais grâce à leur proximité géographique et à leur longue histoire commune.



Activité 1

Double sens

Pour aborder les notions de congénère et de faux ami, les élèves nomment des mots similaires en français et en anglais, et en repèrent d'autres dans des chansons. Puis, en sous-groupes, ils échangent sur des situations où l'utilisation d'un faux ami a provoqué une incompréhension. Ils s'en inspirent pour imaginer une planche de bande dessinée.



Activité 2

ABCésar

Les élèves s'intéressent aux événements et aux personnages historiques ayant façonné les échanges entre les langues française et anglaise. En équipes de deux, ils choisissent un mot dans une banque de faux amis, retracent son origine et débusquent les récits qu'il cache. Les élèves représentent en images le fruit de leurs découvertes et participent à la création d'un abécédaire collectif.



Activité 3

Mots en action

À partir de l'abécédaire qu'ils ont produit, les élèves créent une saynète ou une vidéo dans laquelle les dialogues mènent à des bris de compréhension loufoques et permettent de saisir les différents sens de mots, leur fascinante histoire ou leur origine.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Dimension sociolinguistique : analyser l'influence du contact des cultures (ex. : assimilation, emprunts)
- › Formation des mots : emprunt à d'autres langues
- › Relations sémantiques : congénères

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Connaissez-vous des mots français qui ont une ressemblance avec des mots anglais ou issus d'une autre langue?
- › Est-il possible d'établir des règles de correspondance entre les terminaisons de mots semblables en français et en anglais?
- › Avez-vous déjà vécu un malentendu parce que vous aviez utilisé un mot dont le sens n'était pas le même dans une autre langue que la vôtre?
- › De quelle façon les grands personnages historiques, tels que Guillaume le Conquérant et Jeanne d'Arc, ont-ils contribué à façonner l'histoire commune du français et de l'anglais?
- › Quels échanges commerciaux, culturels ou autres ont favorisé les emprunts entre le français et l'anglais?
- › Quelles sont les origines historiques communes des langues française et anglaise?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe une personne issue de l'immigration récente pour qu'elle partage son expérience de l'apprentissage d'une nouvelle langue et établisse des liens entre sa langue maternelle et le français
- › Inviter en classe un historien pour amener les élèves à mieux comprendre les différents événements historiques ayant favorisé les emprunts entre le français et l'anglais

Références

- › Consulter [Elodil](#) pour des activités liées aux congénères
- › Consulter le site du [CCDMD](#) pour explorer l'apport des mots anglais à la langue française
- › Se renseigner sur l'[histoire des emprunts de la langue française](#)
- › Consulter les ouvrages suivants suggérés sur le site [Constellations](#) :
 - [Les mots Oiseaux](#) pour « grimper sur les ailes » des mots migrants
 - [Schlick!](#) pour comprendre l'origine de plusieurs mots de la langue française
 - [Ces mots qui viennent d'ailleurs](#) pour découvrir l'origine étrangère de plusieurs mots de la langue française

Intégration linguistique, scolaire et sociale

LA DOUBLE FACE DU CORBEAU



Repère culturel

- › Anthropomorphisme dans la littérature

Anecdote

Saviez-vous que le macaque Naruto a profité d'une courte absence du photographe David Slater pour prendre une série d'égoportraits? Après une bataille juridique, le photographe a obtenu les droits desdites photographies et les a téléversées sur un site de licence libre. Voilà un singe qui a vite compris comment reproduire des comportements humains.

Contexte de réalisation

L'anthropomorphisme est présent dans la littérature jeunesse. Depuis longtemps, les contes et les fables contribuent à entretenir des images parfois faussées des animaux en leur attribuant des réactions humaines. Les élèves sont appelés à en apprendre davantage sur l'anthropomorphisme, à le reconnaître dans des œuvres et à distinguer le vrai du faux parmi les traits humains qui sont prêtés aux animaux dans la littérature.



Activité 1

L'éléphant en costume

Les élèves sont invités à distinguer, dans [cette image](#), les éléments propres aux animaux de ceux qui devraient appartenir aux humains. Ils nomment d'autres personnages-animaux issus de la culture populaire ou de leur culture d'origine et déterminent leurs caractéristiques humaines et animales dans le but de découvrir l'anthropomorphisme et son étymologie.



Activité 2

Le corbeau bavard

Les élèves découvrent la fable *Le corbeau et le renard* de La Fontaine et en approfondissent leur compréhension au moyen de [livres](#), d'un [film d'animation](#) et d'un [rap](#). En équipes, ils composent un rap témoignant des traits de caractère et des actions du corbeau et du renard qui relèvent de l'anthropomorphisme.



Activité 3

Oiseau de malheur

Les élèves s'informent sur le corbeau et ses différentes représentations culturelles et artistiques. Ils comparent les caractéristiques trouvées à celles que La Fontaine lui attribue. Ils sont ensuite invités à se mettre dans la peau d'un corbeau qui souhaite rectifier les faits quant à sa vraie nature. Ils choisissent un mode d'expression pour livrer leur message.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Utiliser des procédés pour surmonter des difficultés de compréhension et de production (ex. : recours à un langage non verbal, reformulation à l'aide d'un synonyme ou d'une phrase)
- › Comprendre et utiliser le métalangage associé à la grammaire du texte
- › Reconnaître des principes de cohérence dans un texte

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels animaux trouve-t-on le plus souvent dans la littérature francophone ou celle de votre pays d'origine?
- › Quelles caractéristiques humaines attribue-t-on souvent aux animaux? En quoi ces caractéristiques diffèrent-elles selon les cultures?
- › Pourquoi des auteurs recourent-ils à l'anthropomorphisme?
- › Dans le zoomorphisme, quels sont les animaux le plus fréquemment utilisés pour représenter l'homme?
- › Vous est-il déjà arrivé de prêter des émotions humaines à un animal de compagnie?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Visiter avec les élèves un musée de culture amérindienne de la région pour en apprendre davantage sur les représentations symboliques des animaux
- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un écrivain inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui utilise des animaux comme personnages dans ses récits

Références

- › Découvrir les différentes [représentations du corbeau dans la culture](#)
- › Consulter un [article](#) de France Culture pour en apprendre davantage sur l'anthropomorphisme présent dans la littérature jeunesse
- › Visionner la [vidéo *Slon Tango*](#) de Chris Marker et échanger ensuite sur l'ambiguïté possible de comportements humains chez l'animal
- › Consulter le site [Constellations](#) pour avoir accès à un réseau littéraire portant sur le corbeau

Mathématique



RÉALITÉ MATHÉMATIQUEMENT MODIFIÉE

Repères culturels

- › Origine et évolution des sondages et des sources de biais
- › Manipulation de l'information

Anecdote

Saviez-vous qu'aujourd'hui, sur une centaine de personnes contactées par téléphone par des sondeurs, une trentaine d'entre elles seulement répondent? Comment peuvent-ils interpréter les données recueillies alors qu'ils ne connaissent pas la réponse des 70 autres personnes?

Contexte de réalisation

L'avènement d'Internet bouleverse le secteur de la recherche en marketing ainsi que les sondages d'opinion. Dans les médias, les informations sont présentées sommairement et interprétées par un grand nombre de personnes, ce qui occasionne des sources de biais multiples. Les activités proposées permettent aux élèves de recueillir et d'analyser de l'information, qu'ils tenteront à leur tour de déformer.



Activité 1

Aiguiser son esprit critique

Les élèves s'intéressent à l'évolution des sondages des années 1930 à aujourd'hui. Ils s'informent sur les méthodes utilisées par les firmes de sondage et s'interrogent sur les limites et les sources de biais des divers modes de sondage.



Activité 2

Manipuler l'information

À partir d'un tableau ou d'un diagramme représentant des données d'une étude statistique, les élèves modifient la présentation des résultats afin de tromper volontairement le lecteur. Ils produisent des affiches montrant la métamorphose des résultats pour effectuer une campagne de sensibilisation sur la désinformation.



Activité 3

Devenir sondeur

À partir des résultats d'un sondage sur un sujet donné, les élèves effectuent une étude statistique complète sur le même sujet en faisant preuve de rigueur dans le choix de l'échantillon et de la méthodologie ainsi que dans la collecte des données. Après avoir comparé les résultats obtenus, ils préparent une foire de l'information destinée aux parents et aux autres élèves.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Réalisation d'un sondage ou d'un recensement
- › Organisation et choix de modes de représentation permettant de rendre compte de données recueillies
- › Analyse et prise de décisions concernant des données statistiques qui portent sur des distributions à un ou deux caractères
- › Mesures de tendance centrale, de dispersion, de position et de corrélation

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Que faites-vous pour valider les informations et les statistiques présentées dans les médias?
- › Comment est-il possible de déformer la réalité à partir des résultats d'un sondage?
- › Quelles sont les répercussions des résultats des sondages dans la vie quotidienne?
- › Comment l'interprétation d'études statistiques influence-t-elle l'opinion générale et les décisions politiques?
- › En ce qui concerne l'évolution des sondages, quelles nouvelles méthodes pourraient voir le jour?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du projet [#30 sec avant d'y croire](#), inviter en classe un journaliste de la Fédération professionnelle des journalistes du Québec à venir sensibiliser les élèves au phénomène de la désinformation
- › Inviter un travailleur d'une maison de sondage de la région à venir expliquer en classe son travail et la démarche utilisée dans une enquête statistique

Références

- › S'informer sur l'évolution des sondages en consultant le site de [France Culture](#)
- › S'informer sur la sélection d'un échantillon et l'échantillonnage probabiliste en consultant le site de [Statistique Canada](#)
- › Écouter le livre audio [Petit cours d'autodéfense intellectuelle](#) pour déployer sa pensée critique sur les croyances et les informations publiées
- › Consulter l'[Institut de la statistique du Québec](#) et les sites Web des maisons de sondage pour obtenir des résultats d'études statistiques
- › Lire sur les générateurs de [fausses nouvelles](#)

Science et technologie

ANIMAL, HUMAIN OU CYBORG



Repères culturels

- › Animaux fantastiques issus de la mythologie
- › Transhumanisme

Anecdote

Saviez-vous qu'une statuette représentant un homme ayant une tête de lion et vieille de 40 000 ans a été découverte en Allemagne en 1939? Elle est considérée à ce jour comme la plus ancienne représentation d'une créature hybride imaginée par l'homme.

Contexte de réalisation

La présence de créatures hybrides dans les croyances et les mythes que partagent certaines sociétés ne date pas d'hier. Par des démarches d'observation ou de conception, les élèves se familiarisent avec l'adaptation dont font preuve les animaux, qu'ils soient réels ou fantastiques, et s'en inspirent pour concevoir des dispositifs qui auraient pour effet d'augmenter les capacités physiques des humains.



Activité 1

Où la créature se cache-t-elle?

Les élèves abordent des notions d'écologie telles que l'habitat et la niche écologique. Ils effectuent des recherches afin de connaître les principales caractéristiques physiques et comportementales de créatures issues de différentes mythologies tout en associant à ces créatures des milieux naturels dans lesquels elles pourraient évoluer.



Activité 2

Une bête bien adaptée

En sous-groupes, les élèves sélectionnent un habitat étudié au préalable et imaginent une créature hybride qui pourrait y évoluer. Ils décrivent ses principales caractéristiques physiques et comportementales, puis créent une représentation visuelle de leur animal imaginaire ou de celui d'une autre équipe.



Activité 3

Un cyborg dans la classe

Les élèves s'informent au sujet du mouvement transhumaniste pour concevoir des organes artificiels externes fixés à la manière d'un exosquelette et créer ainsi un humain physiquement augmenté. Une discussion de nature éthique pourrait s'ensuivre et porter sur les balises que les scientifiques devraient s'imposer par rapport aux améliorations qu'on peut apporter au corps humain.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Habitat
- › Niche écologique
- › Adaptations physiques et comportementales
- › Ingénierie

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pouvez-vous nommer des créatures imaginaires issues du folklore local?
- › Quelles sont les principales adaptations physiques et comportementales dont doivent faire preuve les animaux vivant sur le territoire québécois?
- › Quelles sont les répercussions possibles des changements climatiques majeurs sur les populations adaptées à leur environnement?
- › Quelles sont les avancées les plus récentes en cybernétique?
- › Quels enjeux éthiques découlent de l'amélioration des capacités humaines par l'ajout de prothèses ou d'implants intelligents?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un conférencier du programme [Innovateurs à l'école](#), administré par le Réseau Technoscience
- › Visiter avec les élèves l'exposition *Humain* au Centre des sciences de Montréal
- › Visiter un des nombreux jardins zoologiques ou aquariums du Québec

Références

- › Regarder la vidéo [L'humain augmenté](#), réalisée par Futuremag et qui présente des exemples de cyborgs et une amorce de réflexion sur le transhumanisme
- › Consulter le site de [Radio-Canada](#) pour en apprendre davantage sur les créatures mythiques du folklore local
- › Consulter *Le livre des êtres imaginaires* de Jorge Luis Borges pour en apprendre davantage sur les créatures mythiques issues de différentes cultures
- › Consulter le site de [L'Encyclopédie canadienne](#) pour en savoir plus sur Sedna, la déesse moitié humaine, moitié poisson

Géographie



À UN CLIC DE LA RÉALITÉ

Repère culturel

- Photographies de lieux touristiques (Vieux Caire, Cité interdite à Beijing, etc.)

Anecdote

Est-il possible d'être à Londres, à Paris ou à Las Vegas tout en se trouvant physiquement en Chine? L'imitation a été poussée si loin par les Chinois qu'ils ont recréé des bâtiments et des monuments de différentes villes du monde ou même des villes entières dont la ressemblance avec les originaux est à s'y méprendre.

Contexte de réalisation

Les photos mises en avant par les différents offices du tourisme à travers le monde montrent toujours des endroits féériques. Malheureusement, ces photos n'exposent pas toute la vérité. Les élèves découvrent le décalage qui existe entre les photos officielles et la réalité des lieux qu'elles montrent et créent, à leur tour, des trompe-l'œil.



Activité 1

Photos réelles ou retouchées?

À partir d'une banque d'images de différentes villes du monde, les élèves distinguent les photos qui dépeignent la réalité des lieux de celles dans lesquelles elle est trafiquée. Après avoir situé ces villes sur une carte, ils relèvent les différences entre les deux types de photos et se questionnent quant aux raisons des dissemblances observées.



Activité 2

Façades touristiques

En équipes, les élèves sélectionnent une photographie promotionnelle et une photographie réelle d'un attrait touristique de Beijing, du Caire ou d'ailleurs. Ils créent ensuite une fiche technique qu'ils présentent au groupe et qui mentionne le lieu de l'attrait, sa date de création et les différences observées entre les deux images. Ils discutent enfin des enjeux territoriaux que recèlent les photos retouchées.



Activité 3

L'envers du décor

Dans le but de créer un événement promotionnel axé sur les lieux touristiques de leur région, les élèves prennent des photos de ces attraites et les retouchent à la manière des offices du tourisme. Ils conçoivent un kiosque dont la façade montre un lieu de manière idéalisée et l'envers, les réalités moins attrayantes et les enjeux qui sont habituellement cachés.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Aménagement d'une métropole, d'une ville patrimoniale ou d'un territoire touristique
- › Localisation d'une métropole, d'une ville patrimoniale ou d'un territoire touristique
- › Enjeu présent dans une métropole, une ville patrimoniale ou un territoire touristique

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi les offices du tourisme ne présentent-ils pas des photos présentant la réalité?
- › De quelle façon peut-on reconnaître une photo touristique qui a été retouchée?
- › Comment pourrait-on mieux marier les objectifs touristiques des États avec les enjeux territoriaux qui les préoccupent?
- › Pourquoi les touristes voudraient-ils visiter une reproduction d'un lieu touristique plutôt que le lieu réel?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter un photographe inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) à venir présenter aux élèves des techniques permettant d'améliorer des photos
- › Inviter un spécialiste du marketing à venir expliquer aux élèves comment des photos sont utilisées pour promouvoir des endroits rêvés

Références

- › Consulter le site de l'[UNESCO](#) pour se renseigner sur des lieux touristiques figurant au patrimoine mondial
- › Se renseigner sur le [tourisme au Canada](#)
- › Trouver des images de [Beijing](#) et du [Caire](#)
- › Lire un [article](#) portant sur les problématiques du tourisme mondial
- › Visionner le documentaire [Venise, Barcelone, Dubrovnik : les ravages du tourisme de masse](#) pour comprendre les problématiques liées au tourisme de masse

Projet personnel d'orientation

LE LOISIR DE CHOISIR



Repères culturels

- › L'influence des technologies sur les métiers et les professions
- › L'avènement d'une société des loisirs

Anecdote

Saviez-vous que, dans les années 1960, on prédisait que, dans un avenir prochain, le travailleur de l'Occident pourrait envisager une retraite à 38 ans, ce qui lui laisserait davantage de temps pour la pratique de loisirs?

Contexte de réalisation

L'offre de loisirs est devenue une industrie prolifique qui répond aux besoins et aux champs d'intérêt de chacun. Les moments colorés que nous offrent les loisirs nous permettent de nous extirper d'un quotidien parfois exigeant et monotone. Pourtant, connaissons-nous tous les métiers et professions nécessaires à la mise sur pied de ces loisirs? Les élèves les découvrent.



Activité 1

Survol

Les élèves partagent leurs représentations de la société des loisirs. Ils se questionnent sur les différences et les similitudes entre les loisirs d'hier et ceux d'aujourd'hui. Après avoir recensé les loisirs qu'ils connaissent, ils nomment les métiers et les professions qui s'y rattachent.



Activité 2

Plongée

Dans le cadre d'une démarche exploratoire, les élèves effectuent une collecte d'information sur tous les métiers et professions liés au loisir de leur choix. Ils s'intéressent à l'évolution technologique qui a marqué le secteur d'activités concerné. Ils rédigent ensuite une fiche descriptive à partir du métier ou de la profession qui les intéresse.



Activité 3

Identité

Les élèves réalisent une capsule vidéo pour présenter la profession ou le métier choisi dans l'activité 2. Ils établissent des liens entre leurs caractéristiques personnelles et leurs découvertes, tout en répondant à la question suivante : « Comment est-ce que cette profession ou ce métier contribue à enrichir l'expérience de la personne pour qui elle ou il représente un loisir? »

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Repères socioéconomiques et culturels : valeurs associées au travail
- › Stratégies exploratoires : rechercher des informations de plus en plus spécifiques
- › Stratégies de communication : créer une production aux fins de communication

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quelles sont les différences et les similitudes entre les loisirs d'hier et ceux d'aujourd'hui?
- › En quoi l'avènement de la technologie a-t-il modifié les loisirs et le rapport à ceux-ci?
- › Quels métiers ou professions ont été découverts avec cette activité?
- › En quoi la société des loisirs diffère-t-elle d'une culture à l'autre?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un programmateur responsable des loisirs dans un centre communautaire
- › Visiter avec les élèves les décors d'un studio de télévision ou d'un théâtre

Références

- › Visionner des [vidéos](#) présentant divers métiers et professions
- › Visionner des capsules historiques sur l'évolution de la [société des loisirs](#) dans le contexte des changements technologiques de la [révolution industrielle](#)
- › Écouter des [balados](#) portant sur le fantasme de la société des loisirs



education.gouv.qc.ca

**Éducation
et Enseignement
supérieur**

Québec 