

Variantes provinciales du plan de leçon pour la quête – 5^e – 7^e années

Alberta

Activité 1 - Faire l'activité de quête en ligne

Objectifs généraux de l'activité :

Avoir une perspective historique, déduire, organiser, établir des liens, explorer, retenir de l'information.

Objectifs spécifiques de l'activité :

1. Aider les élèves à établir des liens entre les villageois.
2. Amener les élèves à étudier l'histoire à l'aide d'un environnement ludoéducatif invitant et intéressant.
3. Aider les élèves à extraire de l'information utile à partir de descriptions générales.
4. Aider les élèves à comprendre les préjugés individuels et la façon dont ceux-ci peuvent influencer sur un témoignage de première main.

Thèmes :

7^e année – Sciences sociales

- Temps, continuité et changement
- Économie et ressources
- Culture et communauté

Dimensions de la pensée :

- Développer la pensée critique et créative.
- Développer la réflexion historique.
- Manifester des habiletés pour la prise de décision et la résolution de problèmes.
- Manifester des habiletés pour la coopération, la résolution de conflits et l'établissement d'un consensus.

Sujets :

- Les métiers au Québec au XIX^e siècle
- Les femmes dans l'histoire
- Les rapports hiérarchiques et le pouvoir
- Outils et artefacts
- Histoire sociale
- Histoire économique
- L'interdépendance dans les communautés
- Énigmes logiques / résolution de problèmes

Durée de l'activité :

Une à deux périodes de cours d'une durée d'une heure.

Équipement et matériel requis :

1. Laboratoire informatique équipé d'un ordinateur par groupe de deux ou trois élèves
2. Du papier et des stylos

Préparation :

1. Diviser la classe en groupes de deux ou trois élèves (selon la taille du groupe et le nombre d'ordinateurs disponibles).
2. Diriger les élèves vers le lien suivant <http://www.civilisations.ca/tresors/village>
3. Chaque groupe d'élèves doit effectuer la quête en suivant les instructions à l'écran.

Instructions :

1. Les élèves entrent sur le site et cliquent sur « Quête ».
2. Un mystère est présenté aux élèves; pour le résoudre, ils doivent faire dix tâches ou quiz.
3. Afin d'accomplir leurs tâches, les élèves exploreront le village et recevront des indices pour les aider à résoudre le mystère.
4. Une fois que les élèves ont reçu tous les indices, il faut les encourager à discuter en groupe avant de deviner la solution du mystère. Ils doivent tenter de résoudre le mystère au moins une fois avant d'avoir accès à la réponse.
5. Lorsque les groupes ont terminé la quête, demander à chacun de répondre aux questions suivantes :
 - a. Examiner les indices donnés par chacun des villageois. Qu'est-ce que ces indices révèlent des croyances personnelles, du mode de vie et des expériences de chacun?
 - b. Dans quelle mesure les croyances, le mode de vie et les expériences des villageois dépendent-ils de l'époque et dans quelle mesure dépendent-ils des croyances personnelles ou de la personnalité?
 - c. Diviser les indices en deux catégories : « faits » et « interprétations ». Est-ce que les interprétations contiennent des faits? Faut-il interpréter les faits pour résoudre le mystère?
 - d. Trouver des exemples de préjugés modernes et les comparer à l'aide des mêmes habiletés d'analyse que dans le cas du mystère au village.