

Une exposition dans la salle de classe - Explorez le site avec vos élèves



Activités pour les niveaux 2 et 3

Les activités de Le Canada au jeu! appuient les objectifs en matière d'initiation aux médias à travers des sujets tels que les jouets autochtones, les rôles de genre dans l'enfance, les jouets faisant la promotion de l'identité nationale, et la manière dont les jouets – et la société – ont changé avec le temps. Chaque activité contient un plan de leçon et des documents à la diazocopie se prêtant à la photocopie.

Vos élèves en savent probablement déjà beaucoup sur les jouets. Utilisez ces plans de leçon – y compris les feuilles de travail des élèves – pour explorer, en profitant de leur intérêt naturel, le monde des jouets canadiens.

Matières

Études sociales, initiation aux médias et arts littéraires

Thèmes

Famille et collectivité, concepts de temps, de changement et de continuité, identité individuelle et histoires personnelles

Les jouets de tes grands-parents

Objectif pédagogique

Les élèves jouent à un jeu en ligne pour découvrir comment jouer a changé au fil du temps. En remplissant la feuille de travail Carte de collection, ils analysent un jouet de leur propre collection et établissent des liens avec le passé.

Lien avec le programme scolaire

Les activités s'inscrivent dans le cadre des programmes d'Études sociales de tout le pays. On peut trouver des liens spécifiques avec le programme scolaire au début de chaque activité. Grâce aux activités de Le Canada au jeu!, les élèves sont encouragés à penser de façon critique, à évaluer des ressources primaires et secondaires, à se doter de techniques de présentation et d'initiation aux médias, et à accroître leur connaissance de l'histoire du Canada.



Établir des liens entre sujets

Les activités de Le Canada au jeu! sont conçues pour encourager l'apprentissage des élèves en histoire du Canada et en géographie, en éducation civique, en langues et dans les arts visuels, et pour les initier aux médias, par des travaux en groupe et une interaction sociale, tant en classe qu'au sein de la collectivité. Selon les choix d'activités individuelles que feront les élèves, d'autres matières peuvent être privilégiées : Santé et science, Politique et gouvernement, Sport et condition physique, Affaires et économie, Musique.

Objectifs et compétences

Les élèves :

- Se familiariseront avec le terme « collection » et identifieront des collections de leur propre localité et de leur famille
- Comprendront que la vie était différente autrefois
- Se serviront de leur compétence médiatique et visuelle pour identifier et classer des objets

Ressources Web	Matériel	Documents distribués aux élèves	Durée
Site Web Le Canada au jeu!	Un tableau blanc interactif Smart Board (s'il y en a) ou des ordinateurs dans un laboratoire informatique	Un ensemble de feuilles de travail pour la classe sur les Cartes de collection	20 minutes à l'ordinateur,
	Un tableau blanc ou du papier cartographique pour inscrire les réponses des élèves		10 minutes de discussion
			20 minutes pour remplir les feuilles de travail des élèves

Préparation de l'enseignant

1. Familiarisez-vous avec le site Web Le Canada au jeu!, particulièrement le jeu Les jouets de tes grands-parents.
2. Préparez un ensemble de feuilles de travail pour les élèves de la classe.
3. Recueillez et apportez un certain nombre de cartes du genre carte de collection, par exemple des cartes Pokémon, etc.

Marche à suivre

1. Introduire le concept de « collection »

Dans un labo informatique (ou dans la classe avec un projecteur ou un tableau Smart Board), examinez avec vos élèves ce qu'est une « collection ». Demandez à vos élèves s'ils collectionnent quelque chose (poupées, jouets d'action, cartes de sport, etc.). Donnez des exemples. Quelles sortes de choses d'autres personnes collectionnent-elles? (Un oncle qui collectionne des timbres, une tante qui collectionne des pièces de monnaie.)

2. Remue-méninges sur les jouets

Le Musée canadien des civilisations possède la plus grande collection de jouets canadiens au monde. Demandez : Collectionnez-vous une sorte ou l'autre de jouet ou de jeu? Faites-en la liste sur un tableau blanc. Demandez à vos élèves d'imaginer à quelle sorte de jeux jouaient leurs parents ou avec quels jouets ils jouaient. Vous pouvez également relever l'année de naissance des parents des élèves, si ceux-ci la connaissent.

3. Explorer le site Web Le Canada au jeu!

Invitez vos élèves à visiter le site Web Le Canada au jeu!, ou à parcourir brièvement le site si vous travaillez avec un projecteur. Expliquez à vos élèves que le site est construit comme une maison de poupée. Les élèves peuvent deviner ce qu'il pourrait y avoir dans chaque pièce.

4. Jouer au jeu Les jouets de tes grands-parents

Demandez à vos élèves de jouer plusieurs parties du jeu Les jouets de tes grands-parents, Niveau 1. Le jeu met au défi les élèves de trier des images de jouets selon trois catégories : les jouets de mes parents et les jouets de mes grands-parents.

Quand ils auront fini de jouer, demandez : Qu'est-ce qui était facile dans ce jeu? Qu'est-ce qui était difficile? Avez-vous reconnu l'un ou l'autre des jouets? Lesquels?

Notez leurs réponses sur un tableau blanc. Si un élève dit « jouet à tirer », par exemple, demandez si les élèves ont des jouets à tirer à la maison. Qu'est-ce qu'ils ont de semblable à ces jouets plus anciens? Qu'est-ce qu'ils ont de différent?

Est-ce que les choses sont bien différentes aujourd'hui par rapport au passé? Demandez à vos élèves d'imaginer l'avenir. De quoi aurait l'air un jouet à tirer?

Activités complémentaires

- Demandez à vos élèves de vous interroger sur les jeux ou les jouets avec lesquels vous avez joué quand vous aviez leur âge.
- Si vous avez des élèves originaires de différents pays, demandez-leur avec quels jouets ils jouaient. Est-ce qu'ils sont semblables à des jouets canadiens, ou différents?
- Demandez aux élèves pourquoi ils collectionnent des choses et pourquoi les musées font de même. Est-ce que les raisons sont les mêmes?
- Demandez aux élèves d'assigner des catégories à la collection de cartes de jouets de la classe (poupées ou véhicules). Classez les cartes faites par les élèves en piles selon ces catégories. Lesquelles sont les plus populaires?
- Les élèves conçoivent le jouet de la « prochaine génération ». De quoi une version de leur jouet aurait-elle l'air dans cent ans?

FEUILLE DE TRAVAIL DE L'ÉLÈVE - Cartes de collection

Nom : _____ Date: _____

En classe

Regarde plus attentivement une Carte de collection du site Web Le Canada au jeu!

Quelle sorte de jouet est-ce? _____

Quand a-t-il été fait? _____

De quoi est-il fait? _____

Qui, selon toi, a joué avec ce jouet? _____

À la maison

Choisis un jouet de ta propre collection.

Nom du jouet : _____

Type de jouet : _____

Matériau (de quoi est-il fait?) : _____

Fabricant (qui l'a fait?) : _____

Comment te sers-tu de ce jouet? _____

Est-ce que ce jouet est semblable à des jouets que tu as vus sur le site Web Le Canada au jeu! _____

Comment ce jouet est-il différent? _____

Conçois ta propre Carte de collection pour ton jouet!

Donne toute l'information possible sur ton jouet. Donne quelques « détails personnels » à son sujet (« je l'ai reçu pour mon anniversaire », par exemple). Dessine ton jouet dans l'espace fourni.

Canada
www.civilisation.ca/CanadaPlay
www.civilisations.ca/Canadateu

CANADIAN MUSEUM OF CIVILIZATIONS
MUSÉE CANADIEN DES CIVILISATIONS



Titre :

Numéro d'Artefact/Archive :

Artiste, Artisan, Fabricant :

Pays d'origine :

Date :

Autres détails :

Ce jouet appartient à :



Canada
www.civilisation.ca/CanadaPlay
www.civilisations.ca/Canadateu

CANADIAN MUSEUM OF CIVILIZATIONS
MUSÉE CANADIEN DES CIVILISATIONS



Titre :

Numéro d'Artefact/Archive :

Artiste, Artisan, Fabricant :

Pays d'origine :

Date :

Autres détails :

Ce jouet appartient à :

