

✳️teachers learning code

Consommation et création de technologie

Par : Jaime Fortin, Pinnguaq

Durée : 120-180 minutes

Informations sur la leçon

NIVEAUX

De la 4e à la 6e année

COMPOSANTES

 **Technologie et société**

 **Conception**

MATIÈRES

Français, anglais

Arts,

Science et technologie

CONCEPTS DE PROGRAMMATION

Séquences

OUTILS ET LANGAGES

Activité débranchée

TERMINOLOGIE

Surconsommation

Action de faire ou utiliser trop quelque chose.

Création technologique

Tout type de création faisant appel aux technologies pour favoriser l'expression artistique, comme la musique, les arts, la programmation, les baladodiffusions, la réalité augmentée et le développement d'applications.

Fatigue

Sentiment graduel de lassitude.

Contrairement à la « faiblesse », on peut éviter la fatigue en faisant des pauses. La fatigue peut être causée, notamment, en restant trop longtemps à l'intérieur ou en surconsommant la technologie (« fatigue numérique »).

Débranchement

Expression familière qui désigne une pause de technologie.

Plan de leçon

Résumé

Aujourd'hui, presque tout le monde possède un appareil numérique, que ce soit un ordinateur portable, une tablette électronique, un téléphone intelligent ou une console de jeux vidéo. La technologie est amusante, mais il est important de modérer son utilisation et de faire d'autres activités.

Objectifs d'apprentissage

Ce module amènera les jeunes à comprendre que la technologie est un outil pratique qui ne doit pas être surconsommé. Les élèves développeront les compétences nécessaires pour penser de manière critique en utilisant la technologie. Les élèves apprendront qu'il est bien d'utiliser les ordinateurs et la technologie pour découvrir et s'amuser, mais qu'il est très important de réfléchir au contenu que l'on consomme et de comprendre pourquoi on le consomme.

Questions d'orientation

Combien d'heures par jour utilisez-vous la technologie? Quels types de technologie utilisez-vous? Pourquoi est-il important de vous « débrancher » et de faire des pauses quand vous utilisez un appareil?

Liens avec le programme

Ce module peut répondre à certains objectifs du programme en informatique, en éducation physique et à la santé et en langues. Les élèves prendront connaissance des différents problèmes découlant de la surconsommation de la technologie et du concept de modération. Cette leçon est conçue pour des élèves de la 4e à la 6e année.

Préparation

Technologies

- Exemples de différents types de médias (films, émissions de télévision, jeux vidéo, vidéos YouTube, etc.)
- (Facultatif) Appareil d'enregistrement (téléphone intelligent ou caméra)

Matériel

- Papillons adhésifs ou petits carrés de papier
- Crayons, stylos ou marqueurs

- Feuilles de papier, 8 po x 11 po

Avant la leçon...

- Lisez le plan de leçon.
- Révissez les concepts de programmation et exercez-vous à les expliquer au groupe avec assurance.
- Réalisez le projet principal de la leçon et assurez-vous de bien comprendre les étapes de création.
- Trouvez les outils technologiques et le matériel supplémentaire.

Leçon

Consommer

Animez une conversation sur les médias consommés par les élèves. Qu'aimez-vous regarder? (Écouter, jouer, etc.) Sélectionnez quelques exemples de différents types de médias (jeux vidéo, émission de télévision, vidéo Youtube) à visionner avec les élèves.

Analyser

Après avoir visionné les exemples, posez cette question au groupe : Pourquoi regardez-vous ce média? (Pour se divertir, pour s'informer, pour apprendre, etc.) Posez des questions d'orientation sur les aspects sonores et visuels des exemples visionnés : Quelle est la structure de l'histoire? Comment le rythme et le montage influencent-ils l'histoire? Qui est le public cible du média? Comment le savez-vous?

Exercice : Rédaction d'une critique de film

Durant cet exercice, les élèves analyseront les éléments et le langage cinématographiques d'un film ou d'une émission de télévision (ou d'un autre type de média). Après avoir écrit leur critique, ils présenteront leur travail oralement au reste du groupe. Ils pourront ainsi développer leurs compétences en communication de leurs idées et réflexions sur un thème. En écoutant les présentations des autres, ils auront l'occasion de connaître différents points de vue. Conseils de rédaction : Écrivez votre opinion honnête du film, de l'émission de télévision ou du média choisi. Justifiez clairement votre opinion et donnez un exemple. Analysez les aspects techniques et la forme. Comment étaient l'image et le son du média? Analysez l'histoire et les profils.

Séance de travail

Créez une vidéo d'une minute présentant votre vie au Canada. Votre vidéo « Mon Canada, c'est... » peut être filmée avec un téléphone ou une caméra et ne doit pas durer plus d'une minute. Vous commencerez par « Mon Canada, c'est... » et enchaînez en montrant votre

voisinage ou votre école tout en parlant de votre vie.

Conclusion

Demandez aux élèves de s'asseoir en cercle ou de retourner à leur bureau. Distribuez deux papillons adhésifs à chaque élève. Après avoir créé les vidéos, faites une réflexion. Pourquoi avez-vous créé une vidéo? Qui est le public cible de la vidéo?

Évaluation

Objectifs d'apprentissage

- Je peux déterminer qui est le public cible d'un média.
- Je peux critiquer objectivement du contenu trouvé en ligne.
- Je peux faire preuve de créativité et d'imagination et m'exprimer en créant des médias en ligne.
- Je souhaite continuer à développer mes compétences en analyse de médias numériques.

Méthodes d'évaluation

Demandez aux élèves d'écrire une réflexion sur les façons de modifier leurs vidéos et présentations pour les adapter aux besoins du public cible. Évaluez les vidéos, les présentations et les réflexions selon les critères suivants :

- L'élève a déterminé le public cible.
- L'élève a créé une histoire qui répond aux besoins de l'exercice.
- L'élève a bien défini le rythme de l'histoire.
- L'élève a créé une histoire logique et cohérente.

Prolongements

Séance de travail alternative

Si vous ne pouvez pas présenter votre voisinage ou votre école sur vidéo, vous pourriez créer une vidéo du style « ma vie dessinée ». Les élèves dessineront toutes les scènes et présenteront leur vidéo au groupe. Vous pourriez créer une vidéo montrant les scènes dessinées avec une narration des élèves ou filmer les élèves debout en train de présenter les scènes dessinées.

Demandez aux élèves d'expliquer les avantages de créer du contenu plutôt que de seulement en consommer. Pourquoi est-il mieux de créer plutôt que de consommer?

Encouragez-les à réfléchir. Qu'ont-ils ressenti en créant la vidéo « Mon Canada, c'est... »? Qu'ont-ils ressenti en regardant les vidéos des autres? Quels sont les liens entre leurs réflexions et la fatigue numérique?

Pour obtenir d'autres idées de leçons, consultez le site de l'espace d'apprentissage Pinnguaq : <https://pinnguaqlearning.space/learn>

Liens avec les programmes provinciaux

Enseignez des leçons en lien avec votre programme! bit.ly/ActivitésCLC_FR

Références

Ce cours a été créé par Jaime Fortin pour Pinnguaq.

Profil de l'autrice : <https://pinnguaqlearning.space/en/author/Jaime%20Fortin>

Consultez le plan de cours dans l'espace d'apprentissage Pinnguaq :

<https://pinnguaq.com/learn/technology-consumption-vs-technology-creation>