

POUR NOUS
LES PROFS!



Fiches pédagogiques
#66 _ octobre 2020

CURIUM

→ Un projet MONSTRE

Cette activité propose aux élèves d'en apprendre davantage sur les origines des monstres, d'hier à aujourd'hui. À travers une recherche portant sur les grands classiques de la monstruosité, les élèves trouveront l'inspiration nécessaire à l'élaboration d'un récit portant sur un monstre contemporain ainsi que la conception artistique d'un cabinet de l'étrange maison.



Compétences en français: lire et apprécier des textes variés, écrire des textes variés

Compétence en art plastique: créer des images personnelles

Compétence en éthique: réfléchir sur des questions éthiques

Amorce et lecture

1. L'enseignant(e) amorce la séance en demandant aux élèves d'expliquer ce qu'est un monstre. On peut guider les élèves à travers leur réflexion via les thèmes suivants:
 - Monstres dans les contes et légendes
 - Monstres dans l'histoire
 - Monstres dans les films et à la télévision
 - Monstres dans la littérature
 - Monstres chez les êtres humains
 - Etc.

L'enseignant(e) peut inscrire au tableau les différents exemples et caractéristiques énumérés par les élèves. La définition du terme « monstre » fait-elle consensus dans la classe?

2. L'enseignant(e) invite les élèves à faire la lecture du dossier « Incursion chez les monstres » aux pages 11 à 19 du magazine *Curium* du mois d'octobre 2020. L'enseignant(e) peut demander aux élèves de lire le dossier dans son intégralité ou sélectionner certaines sections. Lorsque la lecture est terminée, l'enseignant(e) effectue un retour en grand groupe.



Activité A: mythes et légendes monstrueuses

Compétences en français: lire et apprécier des textes variés, écrire des textes variés










Mise en contexte :

Pour cette activité, vous endosserez le rôle d'anthropologues spécialisés dans les récits monstrueux. Vous devrez employer vos connaissances et le contenu du dossier *Curium* pour découvrir les origines et les significations d'anciennes légendes.

1. Les récits incorporant des monstres peuvent nous aider à nous définir, révéler nos peurs et également nous mettre en garde. À la lumière des informations comprises dans le magazine *Curium*, revisitez ces monstres illustres qui peuplent l'imaginaire des humains depuis fort longtemps. Essayez de retracer l'origine de ces créatures et d'expliquer pourquoi elles ont marqué l'imaginaire. Utilisez internet ou les vieux grimoires maudits de la bibliothèque de l'école au besoin.







	Origine des vampires	Signification de ce monstre:
	Origine des morts-vivants	Signification de ce monstre:
	Origine des loups-garous	Signification de ce monstre:
	Origine du wendigo	Signification de ce monstre:
	Origine des spectres	Signification de ce monstre:
	Origine des démons	Signification de ce monstre:
	Origine des épouvantails	Signification de ce monstre:



2. En utilisant vos connaissances en français, rédigez une courte nouvelle dans laquelle vous faites la présentation d'un tout nouveau monstre inusité. Attention, votre monstre doit impérativement s'inspirer d'une problématique contemporaine. Vous pouvez utiliser les thématiques suivantes pour l'élaboration de votre monstre :

* Vous pouvez également soumettre une autre thématique contemporaine à votre enseignant(e) avant de commencer la rédaction.

<p>Monstre de la pollution</p> 	<p>Monstre viral</p> 
<p>Monstre de la surconsommation</p> 	<p>Monstre des réseaux sociaux</p> 

3. Vous pouvez présenter votre texte à l'ensemble de la classe. Insistez auprès de votre enseignant(e) pour créer une ambiance mystérieuse dans la classe. Regroupez-vous près du tableau interactif, sur lequel vous pouvez projeter un feu de camp virtuel ou encore le décor d'un sinistre cimetière. Expliquez ensuite en quoi votre monstre s'inspire d'une problématique contemporaine.



Activité B: Créations monstrueuses

Compétence en art plastique: créer des images personnelles



Mise en contexte :

Pour cette activité, vous endosserez le rôle d'artistes tératologues. Vous devrez transformer d'innocents objets du quotidien en monstruosité pour concevoir un cabinet de l'étrange digne de ce nom!

1. Individuellement ou en équipe, recherchez des objets anodins que vous pouvez transformer en œuvres macabres et étranges. Voici quelques suggestions pour commencer votre recherche :

- Votre vieux bac de jouets
- Le contenu d'une vente de garage
- Les vieux bibelots de vos grands-parents
- Une friperie du quartier
- La boîte d'anciennes décorations de Noël

2. Procédez aux changements nécessaires pour accomplir votre œuvre. Vous pouvez couper, ajouter ou encore remodeler votre objet, tous les moyens sont bons. Vous pouvez même faire fondre des parties (dans un environnement sécuritaire et supervisé). Essayez-vous à tremper vos objets dans une solution trouble évoquant le formol, l'effet sera saisissant.

3. Présentez votre œuvre au reste du groupe. Expliquez en quoi cette œuvre est monstrueuse et en quoi l'objet se distingue désormais de la norme. Pour pimenter l'expérience, il est possible d'organiser un petit vernissage et de permettre aux élèves de l'école d'admirer votre travail, à l'instar d'un véritable cabinet de l'étrange.





Activité C : Questions et débats

Compétence en éthique : réfléchir sur des questions éthiques



Mise en contexte :

Pour cette activité de débats et de réflexions, vous devrez aiguïser votre sens critique et mettre en pratique vos talents d'orateurs et oratrices.

1. Chacune des questions suivantes peut faire l'objet d'un débat en classe. L'enseignant(e) peut aussi rediriger l'activité vers un exercice de rédaction d'un texte argumentatif.

QUESTION 1

Existe-t-il réellement des monstres où il ne s'agit que d'une création de l'esprit?



Justifiez votre réponse.

QUESTION 2

Tenir un cabinet de l'étrange est-il un acte répréhensible aux yeux de la morale?



Justifiez votre réponse.

QUESTION 3

Si les monstres font état de problématiques contemporaines, qu'est-ce que le cinéma de l'horreur raconte sur notre société?



Justifiez votre réponse.

→ Point focal sur le local

Cette activité a pour objectif de sensibiliser les élèves à l'importance d'encourager et de développer le commerce local. Que cela soit pour soutenir les industries d'ici ou pour diminuer notre empreinte écologique. Les élèves devront élaborer un plan d'affaires pour mousser les ventes d'un produit local en ligne en s'inspirant des plus grands joueurs de cette industrie.



Compétences en français: lire et apprécier des textes variés, écrire des textes variés

Compétence en éducation financière: prendre position sur un enjeu financier

Compétence en éthique: réfléchir sur des questions éthiques

Amorce et lecture

1. L'enseignant(e) amorce la séance en questionnant les élèves au sujet de l'entreprise Amazon. Les élèves ont-ils déjà employé les services de cette entreprise? Sont-ils nombreux dans la classe?

On peut sonder le groupe sur les aspects suivants:

- Préférez-vous magasiner en ligne ou en boutique?
Quels sont les avantages et désavantages de chacun?
- Quels sont généralement vos critères de recherche lorsque vous magasinez en ligne?
- Est-ce que la provenance de vos achats en ligne est une préoccupation pour vous?
- Lorsque vous hésitez entre deux produits, quelle stratégie adoptez-vous?

2. L'enseignant(e) invite les élèves à faire la lecture du reportage « Amazon ne me mange pas » aux pages 30 à 32 du magazine *Curium* du mois d'octobre 2020. Lorsque la lecture est terminée, l'enseignant(e) effectue un retour en grand groupe.



Activité A : Conquérir le marché virtuel

Compétence en éducation financière : prendre position sur un enjeu financier



Mise en contexte :

Pour cette activité, vous endosserez le rôle de spécialiste du commerce en ligne. Vous devrez employer vos connaissances et le contenu du dossier Curium pour produire une stratégie marketing efficace pour la vente d'un produit local en ligne.

1. Individuellement ou en équipe de deux, commencez par comparer Amazon à d'autres plateformes de commerce en ligne. Quelles sont les fonctionnalités les plus intéressantes et celles qui mériteraient d'être retravaillées? Utilisez les ressources informatiques de l'école pour y parvenir ou même vos téléphones intelligents. Notez vos observations.
2. Sélectionnez l'un des scénarios suivants :

Scénario A

Vous devez faire la promotion et la vente d'une ligne de vêtements fabriqués au pays, qui sont illustrés par des artistes locaux.



Scénario B

Vous représentez une association d'agriculteurs et vous devez augmenter les achats en ligne des produits du terroir.



Scénario C

Vous devez fidéliser et accroître le nombre d'abonnés à une plateforme d'écoute en ligne de musique francophone produite localement.



Scénario D

Vous représentez plusieurs librairies indépendantes et devez monter une plateforme internet qui facilite l'achat de livres, tout en encourageant les écrivains et écrivaines du pays.





3. En vous basant sur vos observations ainsi que sur les éléments compris dans le reportage du magazine Curium, élaborer une stratégie d'affaire qui vous permettra de réaliser vos objectifs. N'oubliez pas de tenir compte des éléments suivants :

- Le transport et la livraison
- Le public cible
- Le mode de paiement
- Les subventions gouvernementales
- L'expérience client

*Employez des mots de vocabulaires issus du lexique dans le tableau ci-dessous.

4. Complétez ce petit lexique qui allie le jargon de l'économie sociale ainsi que celui du commerce en ligne. Utilisez les ressources informatiques de votre établissement scolaire pour compléter votre recherche. Indiquez vos sources pour chacune des définitions.



Coût de conversion du client	
Infonuagique	
Panier virtuel	
Tunnel d'achat	
Place de marché de données	
Économie sociale	
Coopérative	
Économie circulaire	
Zéro déchet	
Sanction extrajudiciaire	

5. Présentez votre plan d'affaires à votre classe. Le groupe fera alors office d'investisseurs potentiels et pourra voter en faveur de la meilleure stratégie.



Activité B: Questions et débats

Compétence en éthique: réfléchir sur des questions éthiques



Mise en contexte:

Pour cette activité de débats et de réflexions, vous devrez aiguïser votre sens critique et mettre en pratique vos talents d'orateurs et oratrices.

1. Chacune des questions suivantes peut faire l'objet d'un débat en classe. L'enseignant(e) peut aussi rediriger l'activité vers un exercice de rédaction d'un texte argumentatif.

QUESTION 1

D'après vous, le commerce en ligne est-il bénéfique pour l'environnement ou génère-t-il de pollution?



Justifiez votre réponse.

QUESTION 2

Est-ce le devoir d'un bon citoyen que de consommer local?



Justifiez votre réponse.



QUESTION 3

Les géants de l'internet devraient-ils payer des taxes spéciales pour avoir le droit de commercer dans un pays?



Justifiez votre réponse.

QUESTION 4

Les gouvernements devraient-ils adopter des mesures protectionnistes pour le commerce en ligne situé à l'étranger?



Justifiez votre réponse.