



## Fiche d'activité éducative

### ***Chercheur en herbe***

**Description :** Cette activité vise à éveiller la curiosité scientifique de vos élèves et à leur apprendre à faire des recherches documentaires pour répondre à toutes leurs questions. Au cours de cet atelier virtuel, vos élèves choisiront une image libre de droits, se poseront une question scientifique en lien avec cette image et créeront une affiche en format numérique qui inclut leur image et leur question.

**Niveau(x) :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles du primaire

**Durée de l'atelier en direct :** 60 minutes\*

**Discipline(s) :**

- Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie (Science et technologie)
- Domaine des arts (Arts plastiques)

**Intention(s) pédagogiques(s) :**

- Élaborer une question scientifique.
- Créer une affiche numérique.
- Effectuer une recherche documentaire (planifier, chercher, utiliser).

**Dimension(s) de la compétence informationnelle :**

- Planifier : Définir son besoin d'information ; Sélectionner des mots clés
- Chercher : Construire une requête de recherche
- Utiliser : Comprendre le droit d'auteur

*\* À noter qu'un temps de préparation de 10 minutes est requis avant le début de l'atelier avec le responsable du groupe. Il est également nécessaire que les élèves soient dotés*

d'un ordinateur ou d'une tablette (au minimum un ordinateur ou une tablette pour deux élèves). L'enregistrement des ateliers en direct est interdit.

<b>Matériel à prévoir le jour de l'atelier en direct</b>	<p><u>Pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 ordinateur connecté à Internet avec webcam et micro fonctionnels</li><li>• 1 projecteur ou un écran connecté à des haut-parleurs (Ex. : TBI)</li></ul> <p><u>Pour les élèves :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ordinateur ou tablette (un appareil par équipe de deux ou trois élèves)</li><li>• Avoir choisi un sujet général qui les intéresse</li><li>• Au préalable, vérifier l'accès à BAnQ numérique sur les ordinateurs des élèves</li><li>• S'assurer qu'il y a Powerpoint, Google Slides ou Keynote sur les ordinateurs ou tablettes des élèves</li></ul> <p>* En plus de l'enseignant, prévoir un accompagnateur supplémentaire en classe, si possible.</p>
<b>Objets culturels de BAnQ utilisés pour cette activité</b>	Nous utiliserons des objets culturels du patrimoine documentaire de BAnQ via BAnQ numérique ( <a href="https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/">https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/</a> ).
<b>Votre rôle de passeur culturel</b>	<p>En inscrivant vos élèves à cet atelier, vous jouez votre rôle de passeur culturel, car vous les initiez au patrimoine documentaire en leur faisant découvrir BAnQ numérique et ses milliers d'objets culturels.</p> <p>Les élèves réaliseront aussi une affiche, un format d'expression artistique et culturel présent dans les collections de BAnQ.</p>

## PRÉPARATION - ACTIVITÉ OBLIGATOIRE AVANT L'ATELIER EN DIRECT

### Réfléchir à un sujet

Demandez à vos élèves de réfléchir à un sujet général qui les intéresse (ex. : chiens de traîneau, bébés, sports d'hiver, etc.). Comme nous allons utiliser des images tirées de nos archives, des sujets relatifs au Québec comme « les castors » ou des sujets universaux comme « les voitures » donneront de meilleurs résultats que des sujets étrangers, comme « les lions ».

### Explorer BAnQ numérique

Pendant l'atelier, nous utiliserons des objets culturels du patrimoine documentaire de BAnQ via BAnQ numérique (<https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/>).

Nous vous suggérons donc d'aller explorer la ressource afin de sélectionner des images libres de droits qui pourront inspirer à vos élèves des questions scientifiques.

Pendant l'atelier, nous leur donnerons des trucs pour les aider à faire des recherches dans cette ressource, mais une visite exploratoire avant l'atelier permettra d'optimiser cette partie.

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER EN DIRECT

Avant d'accueillir la médiatrice de BAnQ, assurez vous que Powerpoint, Google Slides ou Keynote est accessible sur les ordinateurs ou les tablettes que les élèves utiliseront.

Au cours de l'activité, les élèves :

- découvriront des exemples d'affiches faites par des jeunes;
- apprendront à chercher et à télécharger une photo d'archives dans BAnQ numérique;
- discuteront de questions scientifiques;
- apprendront à créer une affiche à l'aide de Powerpoint (ou d'un logiciel équivalent);
- réfléchiront à une hypothèse et à des pistes de recherche.

## ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES À L'ATELIER EN DIRECT

Nous vous invitons à visiter votre bibliothèque scolaire ou de quartier pour permettre aux élèves de trouver les réponses à leurs questions. Vous pouvez aussi faire une mini expo-sciences, où les élèves présenteront leurs affiches et leurs découvertes.

Et pourquoi ne pas poursuivre avec notre activité *Balado scientifique* pour apprendre à présenter leurs recherches d'une nouvelle façon?

**Liens pressentis  
avec la progression  
des apprentissages**

### Science et technologie

Stratégies de communications

Recourir à des modes de communication variés pour proposer des explications ou des solutions (ex. : exposé, texte, protocole).

### Arts plastiques

Compétence 2 : Réaliser des créations plastiques médiatiques

	<p>Exploiter des idées de création inspirées par une proposition de création médiatique.</p> <p>Compétence 3 : Apprécier des œuvres d'arts, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades</p> <p>Examiner une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique ou une image médiatique au regard d'aspects socioculturels (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles).</p>
<b>Autres sources utilisées</b>	<p><a href="#"><u>Continuum sur le développement des compétences informationnelles</u></a></p>