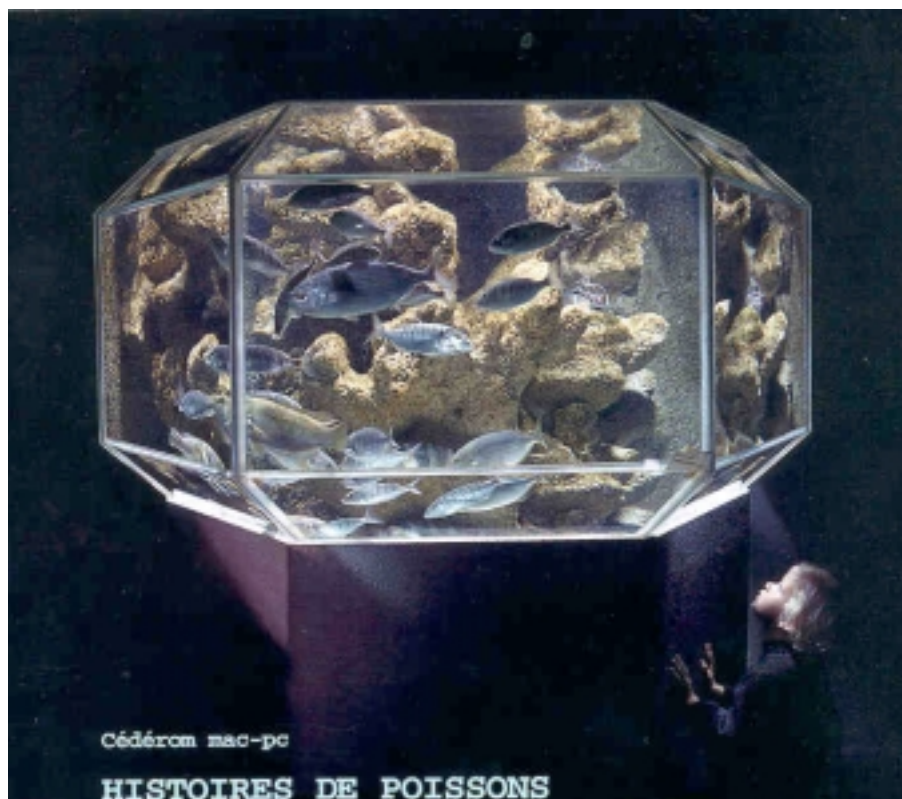


Guide APO



Commission scolaire
de la Région-de-Sherbrooke



Réalisation : Marie-Pierre Dupont

Date : Mars 1999

École : du Cœur-Immaculé

Présentation du cédérom

▶ **Nom du cédérom :** Histoires de poissons

▶ **Nature du cédérom :** informatif/poissons

▶ **Clientèle :**

Niveau : 2e cycle du primaire

Matière : sciences de la nature/poissons

▶ **Utilités et liens avec les objectifs des programmes d'études :**

| Contenu du cédérom | Application(s) Pédagogique(s) |
|---|-------------------------------|
| 1. Textes, diaporamas et images concernant les poissons. | Recherche |
| 2. Lexique sur la terminologie des poissons et de la vie sous-marine. | Révision Enrichissement |

Remarques :

Très facile d'utilisation, idéal pour s'initier aux cédéroms. Informations surprenantes et fascinantes. Belles images.

ATTENTION! NE NÉCESSITE AUCUNEMENT LA VISITE D'UN AQUARIUM.

Sciences de la nature – Les poissons

1.2 Développer son imagination créatrice pour s'éveiller aux réalités du milieu naturel et pour résoudre des problèmes qui l'intéressent.

2.1 Satisfaire sa curiosité à l'égard de la nature.

8.3 Décrire des animaux de son environnement par des caractéristiques externes.

8.5 Décrire dans ses mots, différentes sortes d'animaux dans son environnement.

8.6 Décrire dans ses mots des types de relations existant entre le milieu physique et les animaux.

Fiche technique

1. Renseignements utiles :

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Nom (version) : | Histoires de poissons |
| Licence : | Copie unique |
| Environnement : | Windows 3.1, 95 et 98 |
| Carte graphique : | milliers de couleurs |
| Support : | cédérom |
| Fonctionnement en réseau : | à valider |

2. Pour accéder au logiciel :

Simplement insérer le cédérom dans le lecteur; une image d'aquarium apparaîtra, puis viendra automatiquement, au bout de quelques secondes, la page d'accueil du cédérom. Vous pouvez à ce moment choisir la rubrique qui vous intéresse en cliquant sur l'image ou en utilisant la barre des menus.

3. Fonctions principales :

A) Aperçu des menus :

| | | | | | |
|------------|------------|-----|-----------|------|---------|
| Navigation | Adaptation | Jeu | Diaporama | Aide | Crédits |
|------------|------------|-----|-----------|------|---------|

Navigation : permet d'aller rapidement :

Sommaire : page d'accueil

Index : liste alphabétique de tous les sujets traités sur le cédérom

Glossaire : définitions des mots difficiles lus dans les textes (ils sont en VERT dans les textes)

Crédits : les réalisateurs de ce cédérom

Quitter : quitter le cédérom.

Adaptations : permet de se rendre rapidement à chacune des adaptations; elles sont ici classées en ordre alphabétique.

Jeu : permet de commencer une nouvelle partie de « puzzle des adaptations ».

Diaporama : permet de visionner et d'écouter les diaporamas (À bord du chalutier, Systèmes de défense, Aventures de Castagnoles et Séquences de l'évolution).

Aide : un message enregistré explique comment utiliser le cédérom.

Crédits : réalisateurs du cédérom.

B) **Icônes principales :**

Œil : agrandit l'image.

Flèches : permet d'aller lire des articles concernant d'autres adaptations.

4 poissons en croix : montre une autre image en lien avec le sujet traité.

Mots écrits en vert : en cliquant dessus, nous pouvons voir la définition dans le glossaire.

?! : permet d'en savoir plus sur le sujet.

C) **Procédure de sortie :**

Simplement cliquer sur **Navigation** dans la barre des menus puis cliquer sur **Quitter**. Voilà!

Activité d'exploration

Premièrement, je vous invite à cliquer sur l'image d'aquarium située au-dessus du mot **Bonjour!**
Un message enregistré rend bien le contenu de ce cédérom.

Ensuite, cliquer sur **Aide** dans la barre des menus : un autre message vous donne de bonnes informations concernant la procédure d'utilisation d'Histoires de poissons.
Enfin, amusez-vous!

Proposition d'activité pédagogique

A. **Clientèle cible** : 5^e année du primaire

B. **Modalité** :

- 1) Durée : environ 4 périodes de 60 minutes
- 2) Approche : diviser la classe en 7 équipes (une équipe par adaptation)
- 3) Activité d'enrichissement

C. **Objectif(s) poursuivi(s)** :

Sciences de la nature

- 1.2 Développer son imagination créatrice pour s'éveiller aux réalités du milieu naturel et pour résoudre des problèmes qui l'intéressent.
- 2.2 S'initier au travail d'équipe.
- 3.1 Satisfaire sa curiosité à l'égard de la nature.
- 8.5 Décrire dans ses mots différentes sortes d'animaux dans son environnement.
- 8.6 Décrire dans ses mots des types de relations existant entre le milieu physique et les animaux.

Français

- 1 Le choix et l'organisation des idées.
- 2 La formulation des idées : syntaxe et lexique.
- 3 L'orthographe.
- A1 La compréhension des textes courants.
- A2 L'utilisation de l'information contenue dans les textes.

D. **Déroulement**

Les notions vues en sciences de la nature au sujet des **poissons** sont le point de départ de cette activité; elles éveillent la curiosité des enfants et leur donnent le goût d'en savoir davantage. Ici, les enfants pourront enrichir leurs connaissances et épater les autres par les faits inusités qu'ils apprendront avec le cédérom Histoires de poissons.

1) Mise en situation (60 minutes)

Faire un bref rappel sur ce que les enfants ont appris concernant la vie des poissons : alimentation, reproduction, développement, etc.

Leur demander s'ils connaissent des choses étonnantes à leur sujet, s'ils se posent des questions concernant d'autres aspects de la vie des poissons, etc.

Demander aux élèves s'ils ont déjà lu des rubriques « Savais-tu que...? » dans des revues ou des journaux : de quoi cela parlait, est-ce qu'ils apprenaient des choses banales ou étonnantes?

(On pourrait même ici leur en présenter quelques-unes ; nous en retrouvons, par exemple, dans la section EXTRA de la revue 7 jours ou dans le dossier 4 du matériel pédagogique MÉMO 5)

2) Activités enseignement - apprentissage (120 minutes)

Expliquer aux élèves qu'ils auront à rédiger, sur des « cartes-éclair » (voir annexes), de courts textes courants concernant une **adaptation*** particulière du poisson. Ces textes, à la manière des « Savais-tu que...? » devront nous apprendre des choses inusitées, nouvelles.

1. Séparer la classe en 7 équipes et attribuer une des adaptations suivantes à chaque équipe : locomotion, nutrition, reproduction, association, sens, respiration, couleur. S'assurer que chaque équipe comprend la signification de son adaptation.
2. Demander aux élèves de repérer, sur le cédérom histoires de poissons, leur adaptation respective et de bien garder en mémoire l'icône qui la représente; cela leur facilitera la tâche afin d'utiliser les bonnes informations.
3. Les inviter à lire, sur le cédérom, tous les textes concernant leur adaptation puis de choisir **5** informations qu'ils jugent surprenantes.
4. Maintenant, ils doivent formuler dans leurs propres mots les informations choisies et les écrire au brouillon.
5. En équipe toujours, ils relisent et corrigent leurs textes, s'assurent qu'il n'y a pas de fautes. Vous pouvez aussi les guider dans leur correction.
6. Maintenant, les élèves sont prêts à mettre leurs 5 informations au propre sur les cartes-éclair que l'enseignant(e) leur remet.

3) Activités de transfert (environ 60 minutes)

Chaque équipe présentera oralement à la classe les informations inscrites sur leurs cartes-éclair et tous seront invités à poser des questions.

4) Commentaires

On pourrait faire réaliser des affiches (une par élève ou par équipe) représentant l'information qui les a le plus surpris ou on pourrait relier les cartes-éclair afin d'en faire une « mini-encyclopédie ». Il y a aussi, sur le cédérom, un puzzle des adaptations : il serait intéressant de le faire avec toute la classe une fois l'activité terminée.

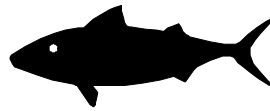
* Le mot **adaptation** fait référence aux sous-titres retrouvés sur le cédérom.

Annexes

Couleurs

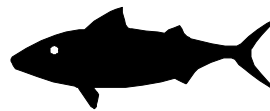


Savais-tu que _____



Reproduction

Savais-tu que _____



Transport



Savais-tu que _____



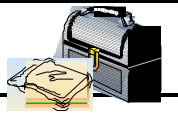
Association



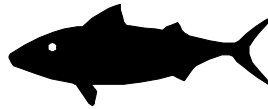
Savais-tu que _____



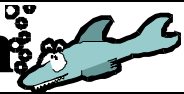
Nutrition



Savais-tu que _____



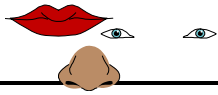
Respiration



Savais-tu que _____



Sens



Savais-tu que _____

