

# SCOOP!

## Apprendre avec l'actualité

<http://scoop.ecolebranchee.com>





L'actualité et les TIC pour donner  
du sens aux apprentissages !

## Guide pédagogique

Version 3 :: septembre 2012

### CONTENU DU GUIDE PÉDAGOGIQUE

---

 <b>Qu'est-ce que SCOOP!?</b> .....	<b>2</b>
En un coup d'œil, SCOOP!, c'est : .....	3
Qui crée les fiches SCOOP!? .....	3
 <b>La structure de SCOOP!</b> .....	<b>3</b>
Structure d'une fiche .....	3
 <b>Comment utiliser SCOOP!?</b> .....	<b>4</b>
1. Une quinzaine de minutes au début d'un cours .....	4
2. Une période complète .....	4
3. Un projet de plus grande ampleur .....	5
 <b>Favoriser l'utilisation des technologies en classe</b> .....	<b>5</b>
1. Recherche documentaire .....	5
2. Logiciels idéateurs (cartes conceptuelles) .....	6
3. Logiciels de cartographie .....	7
4. Logiciels de bureautique .....	7
5. Logiciels artistiques .....	7
6. Tableau blanc interactif .....	7



## Qu'est-ce que SCOOP!?

---

**SCOOP! Apprendre avec l'actualité** est un ensemble de fiches pédagogiques destinées aux enseignants qui permet d'exploiter, pour plusieurs matières scolaires, les événements de l'actualité. Ce service en ligne est offert par l'organisme à but non lucratif l'École branchée, qui publie aussi le magazine École branchée, le site d'information Infobourg.com et la banque d'images Picto.qc.ca.

Chaque semaine, de nouvelles fiches d'activités permettent d'aborder plusieurs sujets d'actualité nationale et internationale et de débattre d'enjeux sociaux, économiques et historiques avec les élèves de 10 à 16 ans sous forme d'activités de classe. Chacun des scénarios propose des mises en situation variables et souples intégrant le plus souvent possible l'utilisation des technologies comme source d'information ou outil de création.

*Tels de vrais journalistes, nos pédagogues sont quotidiennement à l'affût des sujets d'actualité passionnants qui sauront piquer la curiosité des élèves et stimuler leur soif de connaissance.*

Les activités misent sur l'**apprentissage collaboratif et visuel**. Elles visent le développement de l'**esprit critique** des élèves et **favorisent l'interaction** entre eux et l'enseignant.

**SCOOP!** exploite la notion d'**objets d'apprentissage**, une tendance mondiale en design pédagogique qui vise à combiner des unités pédagogiques indépendantes (images, reportages, animations, sites Web, simulations, logiciels, etc.) pour constituer une situation complète. Parfait pour l'exploitation du **tableau interactif** !

**Depuis 2004, SCOOP!, c'est...**

- Une structure d'activités facile à consulter;
- Tout le travail de préparation effectué pour vous !

**Idéal pour enrichir les attentes :**

Des compétences transversales :

- *Ordre intellectuel* : Exploiter l'information et Exercer son jugement critique;
- *Ordre méthodologique* : Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
- *Ordre de la communication* : Communiquer de façon appropriée;

Du domaine général Médias;

Des domaines d'apprentissage :

- Univers social (histoire, géo, citoyenneté);
- Sciences;
- Langues (français, anglais);
- Certains liens avec le développement personnel et les arts.

Utiliser SCOOP! comme modèle d'intégration à vos activités de classe, comme outil de référence, comme point de départ pour les réflexions de vos élèves ou comme scénario d'intégration de l'actualité à votre enseignement quotidien : voilà autant de manières de permettre à vos élèves de s'intéresser à l'actualité et de développer une conscience sociale.

« J'accompagne deux enseignantes utilisatrices de SCOOP! Elles sont emballées de faire des activités en partant de ce service. Elles trouvent que c'est un bon site de référence! »

- *Hélène Legault, enseignante-ressource en TIC, CS de Montréal*

## En un coup d'œil, **SCOOP!**, c'est :

- Une ressource qui cible les compétences disciplinaires et transversales;
- Une ressource pour développer la conscience morale, l'esprit de critique, la capacité de jugement des élèves;
- Une façon originale d'aborder des sujets d'actualité avec les élèves;
- Un moyen d'exploiter différents logiciels en classe, notamment Inspiration (celui-ci n'est pas obligatoire);
- La possibilité de rechercher et consulter les anciennes activités selon différents critères;
- Des activités qui suggèrent des liens Internet déjà choisis et sélectionnés.

## Qui crée les fiches **SCOOP!**?

Les fiches **SCOOP!** sont créées par une équipe composée d'un conseiller pédagogique retraité, d'une enseignante ainsi que d'une spécialiste des technologies éducatives, basés au Canada et en France.



## La structure de **SCOOP!**

---

### Structure d'une fiche

Les fiches d'activités arborent toutes la même structure, ce qui permet de s'y retrouver facilement!

Pour bien **démarrer**, une première section explique à l'enseignant les objectifs pédagogiques et les compétences qui seront travaillées et la mise en contexte des activités. La mise en contexte prépare l'enseignant au sujet en rappelant des faits de base, en expliquant d'où vient la problématique et quelle est sa place dans l'actualité. De plus, les domaines et niveaux auxquels les activités s'adressent sont indiqués par la suite.

Les **suggestions d'activités** constituent le cœur de la fiche pédagogique. Elles sont souvent accompagnées de défis et de questionnements pour pousser l'apprentissage encore plus loin. Les suggestions d'activités varient selon le sujet traité. Ce sont généralement des pistes permettant de faire des séances courtes ou plus poussées. Que vous souhaitiez discuter 15 minutes avec vos élèves au début d'un cours ou travailler sur le sujet pendant 3 périodes, les possibilités sont grandes, à vous de les exploiter selon vos propres besoins!

En fin de page, on trouve une collection d'hyperliens **pour en savoir plus** (lectures, sites Web et autres ressources) et un module de **commentaires** pour partager votre expérience ou ajouter des idées!

« J'ai consulté en particulier les fiches traitant des sciences et de la technologie. Chacune ouvre la porte au développement de la pensée scientifique en partant de réalités simples. Rattacher les sciences au vécu est une stratégie gagnante pour intéresser nos jeunes à étudier et à faire une carrière techno-scientifique. Si elle est bonne en science, cette façon de faire l'est certainement aussi pour les autres domaines... Quand on est prof, on souhaite souvent partir de l'actualité comme amorce. Voilà, il y a maintenant **SCOOP!** »

- Jean-Claude Chaîné, animateur **RÉCIT**, CS des Chênes



# Comment utiliser *SCOOP!*?

---

## 1. Une quinzaine de minutes au début d'un cours

L'une des façons d'utiliser *SCOOP!* est de se servir des sujets et de la mise en contexte pour mener une discussion en classe à propos de grands événements de l'actualité. Commencez par prendre connaissance du contenu de la fiche, et consultez les liens suggérés en fin de fiche (section « Pour en savoir plus ») afin de vous familiariser avec le sujet.

« *J'ai un SCOOP! pour vous!* »

En classe, introduisez le sujet choisi et demandez aux élèves s'ils en ont entendu parler, ce qu'ils en savent. Ensuite, discutez de leurs différents points de vue, demandez leur opinion.

Il s'agit de favoriser la discussion en tenant compte de tous les points de vue. Vous apprendrez ainsi aux jeunes le respect des opinions, l'importance qu'ils émettent celle qui leur est propre et qu'il la justifie, tout en les gardant éveillés aux réalités qui les entourent. Les fiches *SCOOP!* contiennent aussi des questions intéressantes à poser aux élèves pour engager la réflexion...

Lors les jeunes deviennent habitués à cette façon de procéder, peut-être voudrez-vous les impliquer encore plus et leur demander d'apporter eux-mêmes des idées de sujets, des coupures de journaux, etc.

« J'ai utilisé la fiche sur les Jeux paralympiques pour débiter une période avec mes élèves. Leur réaction fut étonnante et ils ont beaucoup participé à la discussion. Par exemple, j'ai remarqué qu'ils ont aimé le fait de s'arrêter et de réfléchir à ce que c'est que d'être un athlète, même en chaise roulante. »

- Jean-Daniel Yessine, enseignant au 1<sup>er</sup> cycle du secondaire, CS des Découvreurs

## 2. Une période complète

Un sujet traité par *SCOOP!* vous intéresse particulièrement? Vous devez préparer du matériel pour un remplaçant? Vous pourrez consacrer une période de classe à *SCOOP!*. Pour cela, choisissez une fiche et expliquez les activités proposées à vos élèves en leur fournissant l'information nécessaire, comme les sites à visiter, les schémas, etc. Vous constaterez qu'une bonne partie des activités se déroulent en trois phases :

### *Phase 1 - Préparation personnelle ou en équipe*

L'élève, seul ou en petit groupe, commence par établir ce qu'il sait à propos de la question ou de la problématique de départ. Il identifie les pistes de réponse et se prépare déjà à effectuer des recherches plus approfondies.

### *Phase 2 - Recherche sur Internet et dans des ouvrages spécialisés*

Les élèves peuvent ensuite utiliser Internet et/ou des ouvrages spécialisés (livres, cédéroms, journaux, magazines, etc.) pour compléter leurs réponses et trouver les éléments justes. Ce faisant, ils se renseigneront adéquatement sur le fait d'actualité en question, développeront leur esprit critique, acquerront des habiletés de recherche efficaces et aiguïseront leur curiosité!

### *Phase 3 - Retour en classe entière*

En fin de période, prenez quelques minutes pour revenir sur les découvertes de chacun et comparer les différentes avenues empruntées. Cette étape est importante pour conforter les élèves dans leur solution ou leur réflexion, ainsi que pour repérer ceux qui se sont trompés.

### 3. Un projet de plus grande ampleur

Si vous souhaitez consacrer encore plus de temps à l'utilisation de *SCOOP!* en classe, voici une suggestion.

#### Étape 1

a) Sélectionnez dans les archives de *SCOOP!* une série de fiches concernant des sujets avec lesquels vous vous sentez à l'aise et imprimez-les. Demandez aux élèves, en équipes, d'en choisir une parmi celles-là.

Ou

b) En équipes, les élèves consultent *SCOOP!* et choisissent eux-mêmes un sujet qui les intéresse.

#### Étape 2

Partez du principe du point précédent (« Une période complète ») en allouant plus de temps pour la recherche d'information.

#### Étape 3

En fin d'activité, demandez aux équipes de produire une trace de leur travail.

Exemples : affiche, page Web, texte varié (opinion, poème, récit, nouvelle, etc.), pièce de théâtre, exposé oral, reportage vidéo, blogue, etc.

« Ma façon de procéder est de créer un cartable contenant une dizaine de fiches complètes imprimées, sur des sujets assez variés pour intéresser différentes personnalités, les filles comme les gars, mais avec lesquels je suis aussi à l'aise pour les accompagner. Chaque équipe choisit une fiche et réalise une activité. À la fin, elles doivent créer une affiche de carton et présenter leur sujet à la classe dans un court exposé de 5 minutes. »

- *Sophie, enseignante en 5<sup>e</sup> année (3<sup>e</sup> cycle) du primaire, CS des Chênes*



## Favoriser l'utilisation des technologies en classe

---

### 1. Recherche documentaire

L'un des fondements de *SCOOP!* est de favoriser le développement chez les jeunes d'habiletés de recherche sur Internet et d'utilisation de logiciels de création. Ainsi, pour approfondir chacun des sujets, il est recommandé d'utiliser un navigateur (fureteur) Web comme Firefox, Safari ou Internet Explorer, par exemple. De plus, si l'accès à une encyclopédie ou à un dictionnaire en ligne est possible, il est pertinent d'encourager les élèves à tirer profit de toutes les ressources à leur portée.

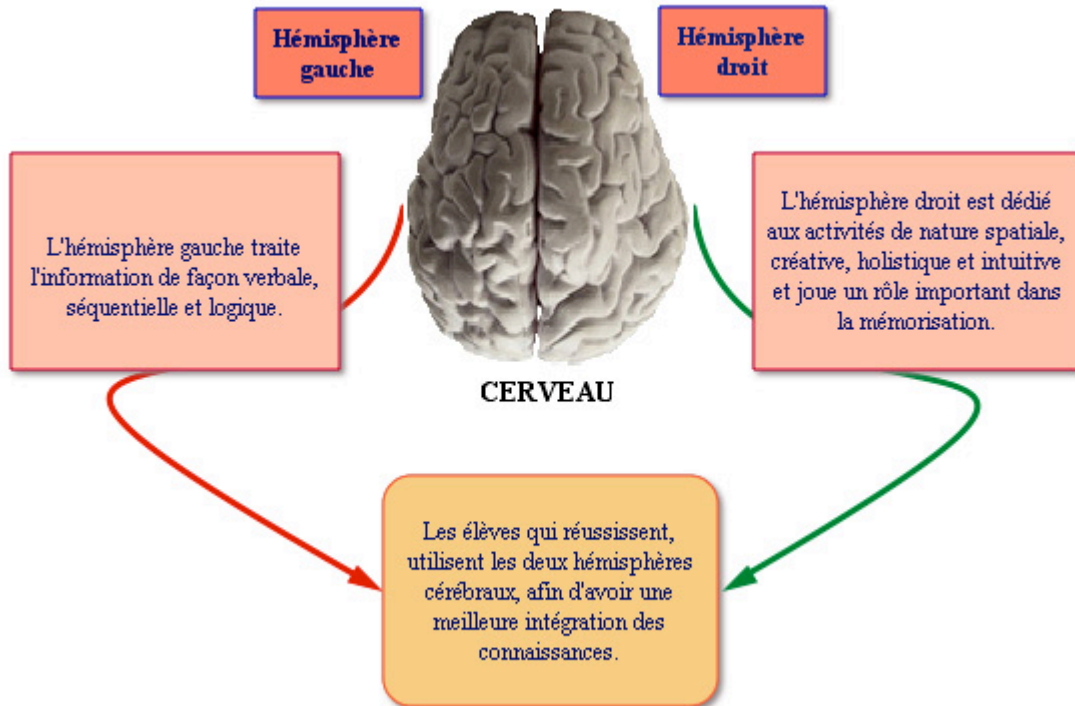
## 2. Logiciels idéateurs (cartes conceptuelles)

SCOOP! utilise beaucoup l'apprentissage visuel et les réseaux de concepts dans ses suggestions d'activités en s'inspirant du principe des schémas ou cartes heuristiques (*mind mapping*), tel que défini par Tony Buzan vers 1970.

Le principal logiciel utilisé pour la création des schémas dans les activités est Inspiration. À la suite de chaque schéma, il est possible de télécharger le fichier source. Il est également possible d'utiliser la version image des schémas en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option : « Enregistrer l'image sous... ».

Il est également possible d'utiliser d'autres logiciels semblables pour reproduire les schémas. En voici quelques-uns : FreeMind, iMindMap, Mindmeister, CmapTools, etc.

La carte conceptuelle constitue une représentation visuelle d'une idée, d'un concept, d'un texte... Traduire et organiser une information en réseau, permet de comprendre comment les données sont conceptuellement organisées.



L'enseignement traditionnel a toujours privilégié un traitement linéaire des connaissances, compétence de l'hémisphère gauche, qui traite l'information de façon verbale, séquentielle et logique. L'hémisphère droit, souvent sous-utilisé, est dédié aux activités de nature spatiale, créative, holistique et intuitive et joue un rôle important dans la mémorisation.

Mais les stratégies individuelles d'organisation des connaissances sont propres à chaque individu et l'enseignement doit tenir compte du fait que les élèves ont besoin d'une diversité de supports pour comprendre, apprendre et mémoriser. Les élèves qui réussissent utilisent les deux hémisphères cérébraux afin d'avoir une meilleure intégration des connaissances.

Les cartes heuristiques, élaborées en couleur pour diversifier la nature des liens, mettre en évidence des relations privilégiées entre des notions, facilitent la compréhension de notions complexes. Elles permettent un balayage synthétique d'une notion puis, dans un deuxième temps l'approfondissement en explorant le détail des branches secondaires.

En regard, si l'on demande à un élève de traduire une notion par un schéma, on visualise immédiatement s'il a compris cette notion ou bien s'il fait des liens erronés. Les schémas heuristiques peuvent avoir des utilisations multiples au quotidien, dans le travail comme dans l'apprentissage.

En apprentissage, leurs utilisations sont variées : prise de notes, plan de cours, plan d'exposé, cartographie d'un texte, pose d'une problématique, aide à la réflexion, organisation de dissertations, commentaires composés, organisation d'une documentation, rapports de stages, mémorisation, etc.

### 3. Logiciels de cartographie

Plusieurs activités sur *SCOOP!* proposent l'utilisation du logiciel Google Earth, ou tout simplement du site Web Google Maps (<http://maps.google.ca>). Ces outils ne servent pas seulement en géographie pour localiser des endroits, mais aussi en mathématique puisque les élèves peuvent calculer des distances, tracer des itinéraires, etc. En science, ils peuvent étudier la météorologie ainsi que localiser certains phénomènes tels les volcans.

### 4. Logiciels de bureautique

Une grande partie des activités sur *SCOOP!* suggère l'utilisation de logiciels de bureautique, comme le traitement de texte (Word, AppleWorks, OpenOffice Writer, etc.), un tableur (Excel, OpenOffice Calc, etc.) ou un logiciel de présentation (OpenOffice Impress, PowerPoint, etc.).

### 5. Logiciels artistiques

Afin de partager les résultats des activités réalisées par les élèves, il est possible de combiner l'utilisation d'un logiciel de création artistique, comme Lopart, KidPix, Paint, Gimp, etc. Certains logiciels, comme Word, peuvent également s'avérer d'impressionnants outils de dessin vectoriel!

### 6. Tableau blanc interactif

*SCOOP!* propose aussi d'utiliser le tableau blanc interactif (TBI / TNI) en classe, notamment comme outil pour amorcer la discussion (en y projetant une vidéo, une image, une phrase, puis en mettant l'emphase sur un élément particulier, en prenant des notes, etc.), puis comme support de retour en grand groupe à la fin d'une activité, notamment pour les présentations des productions des élèves.

« Je pense que *SCOOP!* est un cas assez unique de service qui colle à la fois à la réforme et à la réalité d'Internet. »

- Bernard Lemonnier, directeur du service des TI, CS des Affluents