

Le pouvoir de votre imagination

Véronique Jolicoeur, consultante CFORP, 2021

Cette semaine, utilisez le pouvoir de votre imagination en lecture, en écriture et en mathématiques...



1) LECTURE

Vous imaginerez des textes avant de les lire. Ensuite, vous comparerez ce que vous avez imaginé à ce qui a été écrit. Finalement, vous communiquerez votre appréciation de ce qui a été lu.

2) ÉCRITURE

Vous changerez les textes que vous avez lus en ajoutant de nouveaux éléments d'écriture. De plus, vous rédigerez des dialogues à partir d'images interessantes.

2) MATHS

Vous écrirez une histoire simple et la transformerez en animation Scratch!

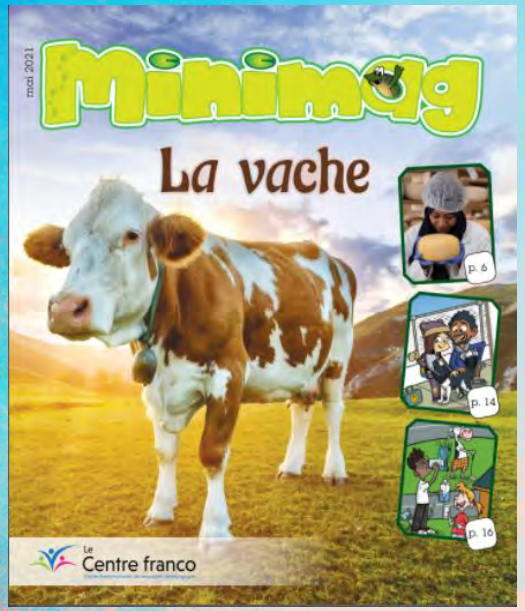


PREMIÈRE PARTIE:
LECTURE

Avant de lire....

1. Vous vous apprêtez à lire un texte intitulé *Les belles cousines d'Albertine*. De quel genre de texte pensez-vous qu'il s'agit? Comment le texte sera-t-il organisé?

2. D'après vous, qui est Albertine?



Les belles cousines d'Albertine

Lisez le récit d'Albertine aux pages 10-13 de ce volume de *Minimag*.

Après votre lecture...

1. Est-ce que vos prédictions initiales étaient justes? Quels éléments d'un texte sont nécessaires afin de faire de bonnes prédictions?

Après votre lecture...

2. Comment un récit avec dialogues est-il structuré?
Indice: pensez au schéma narratif!

Après votre lecture...

3. Quelle était la situation initiale de l'histoire?

La situation initiale, c'est quand on présente les personnages, le temps et le lieu du récit.

Après votre lecture...

4. Quel était l'événement déclencheur de l'histoire?

L'événement déclencheur représente le problème ou l' événement qui arrive pour que l'histoire continue.

Après votre lecture...

5. Quelles étaient les péripéties de l'histoire?

Les péripéties sont ce que font les personnages pour régler le problème.

Après votre lecture...

6. Quel était le dénouement de l'histoire?

Le dénouement, c'est comment le problème initial est réglé

Après votre lecture...

7. Quelle était la situation finale de l'histoire?

La situation finale, c'est la conclusion de l'histoire.

Après votre lecture...

8. Qui était votre personnage préféré? Pourquoi?

Après votre lecture...

9. Quelles sont les caractéristiques physiques d'Albertine? Quels sont ses traits de personnalité? Expliquez comment vous le savez.

Après votre lecture...

10. Dans le paragraphe suivant, tiré de l'histoire, encerclez tous les groupes nominaux.

Indice: un groupe nominal comprend toujours un nom. Il peut aussi contenir une expansion, ou des mots qui viennent enrichir le groupe nominal.


Albertine vit à la campagne, près d'un petit village. Du matin au soir, elle passe ses journées dans le pré, à brouter de l'herbe et à ruminer. Elle regarde les gens qui vont à la fromagerie du village.

Après votre lecture...

11. Dressez une liste de tous les endroits visités par Albertine.

Après votre lecture...

12. Quelle est l'idée principale du deuxième paragraphe? Quels mots clés sont reliés à cette idée?

Après votre lecture...

13. Comment avez-vous trouvé le récit? Voici des questions qui peuvent vous aider à formuler votre réponse.

A. Avez-vous aimé l'histoire racontée? Quelle était votre partie préférée?
B. Comment décririez-vous le style d'écriture de l'auteure?
C. Comment le choix de mots « Meuh! Comme tu es belle, ma cousine! » ajoute-t-il une touche humoristique à l'histoire?

Le bras de Maëva

Vous aurez maintenant à lire cette histoire, aux pages 20-23 de cette revue de *Minimag*. Avant de lire le texte, répondez aux questions de prélecture à la diapositive suivante.



Avant de lire....

1. Regardez uniquement les images du récit. À partir de vos observations, essayez de déterminer les éléments suivants :
   a. La situation initiale
   b. L'événement déclencheur
   c. Les péripéties
   d. Le dénouement
   e. La situation finale

Après votre lecture...

Indice: une syllabe est un son ou un groupe de sons qu'on prononce par une seule émission de voix.

2. Combien de syllabes y a-t-il dans les mots suivants?

A. vélo
B. pédaler
C. guidon
D. douleur
E. radiographies
F. rencontrer
G. statue

Après votre lecture…

3. Lis ces phrases, tirées du récit. Le pronom « elle » remplace quel personnage?

> *« Maëva va rencontrer le technicien en orthopédie. Elle est craintive à l'idée d'avoir un plâtre, car elle ne sait pas à quoi s'attendre. »*

Après votre lecture...

4. Parcourez le récit encore une fois. Trouvez tous les mots qui ont un rapport avec faire du vélo.

Après votre lecture...

5. Qui est le personnage principal de l'histoire? Expliquez votre réponse en utilisant les idées du texte et vos propres idées.

Après votre lecture...

6. À la page 22, Dave suggère à Maëva de « jouer à la statue ». Pourquoi fait-il cette suggestion?

Après votre lecture...

7. À la fin de l'histoire, comment est-ce que Maëva se sent au sujet de faire du vélo? Est-ce que son accident a diminué son enthousiasme pour le sport? Expliquez votre réponse en utilisant les idées du texte et vos propres idées.

Après votre lecture...

8. Avez-vous déjà vécu une situation semblable à celle de Maëva? Si non, est-ce que quelque chose de semblable est déjà arrivé à un membre de votre famille? Faites un résumé de ce qui est arrivé. Qu'est-ce qui était semblable? Différent?

Après votre lecture...

9. Comment est-ce que le bras de Maëva a été guéri?

Après votre lecture...

10. Lisez cette phrase « Est-ce que ça fera mal? ». Pourquoi est-ce qu'elle termine par un point d'interrogation?

Après votre lecture...

11. Lisez cette phrase « Je veux pédaler vite vite! ». Pourquoi est-ce qu'elle termine par un point d'exclamation?

Après votre lecture...

12. Lisez le dialogue suivant, tiré du récit. Quel personnage dit chaque phrase?

— Est-ce que ça fera mal?

— Non, ne t'inquiète pas, nous allons simplement prendre des photos des os de ton bras.

La docteure Mohammedi regarde attentivement les radiographies dès qu'elle les reçoit.

— Maëva, l'os de ton bras est cassé. Regarde la fine ligne sur cette photo. Il faut te poser un plâtre pour immobiliser l'os.



DEUXIÈME PARTIE:

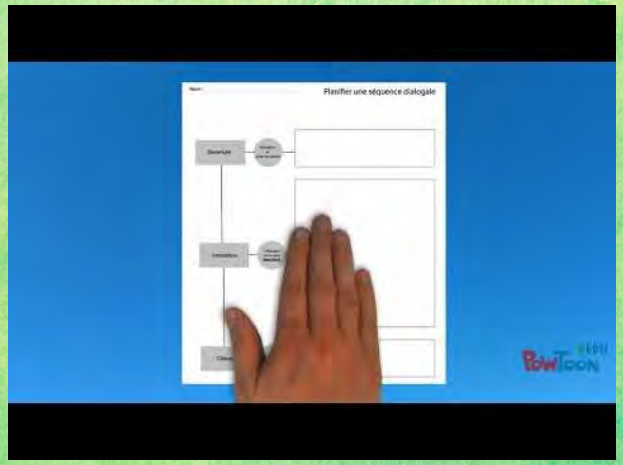
ÉCRITURE

Écriture de dialogues et de péripéties

Dans un premier temps, nous réviserons comment bien écrire un dialogue. Ensuite, ce sera à vous d’imaginer des dialogues en vous inspirant d’images intéressantes.

Vous continuerez d'utiliser votre imagination en ajoutant des péripéties aux histoires que vous avez lues.

COMMENT RÉDIGER UN DIALOGUE...



Astuces pour rédiger un bon dialogue

CRITÈRES POUR L'ÉCRITURE D'UN DIALOGUE :

- Les dialogues s'écrivent toujours avec des tirets cadratins (–).
- Vous pouvez les faire grâce à la touche alt + 0151 sur le pavé numérique.
- La première phrase d'une même réplique doit être décalée avec un alinéa (5 à 10mm de la marge).
- Il faut mettre un tiret à la ligne à chaque réplique.

POUR RENDRE UN DIALOGUE INTÉRESSANT :

- Variez les verbes déclaratifs sans se priver de *dit-il!*
- Écrivez des répliques de longueurs inégales.
- Alternez entre les courtes descriptions et les dialogues.
- Adaptez le vocabulaire, la voix et le ton à chaque personnage.
- Utilisez tous les signes de ponctuation.

Pour chacune des images suivantes, imaginez un dialogue.







Révisez votre dialogue

- ❑ Mon dialogue contient des tirets cadratins à chaque réplique.
- ❑ J'ai varié les verbes déclaratifs utilisés.
- ❑ Mes répliques sont de longueurs inégales.
- ❑ J'ai adapté le dialogue aux caractéristiques de mon personnage.
- ❑ J'ai alterné entre de courtes descriptions et des dialogues.
- ❑ J'ai ajouté des adjectifs pour rendre mon texte plus intéressant.
- ❑ J'ai vérifié la ponctuation dans mon texte en encerclant les majuscules et les points.
- ❑ J'ai vérifié l'accord des noms et des adjectifs.
- ❑ J'ai vérifié que mes phrases se disent bien à l'oral.
- ❑ J'ai vérifié l'orthographe d'au moins 10 mots à l'aide d'un dictionnaire en ligne.

UTILISEZ VOTRE IMAGINATION ET AJOUTEZ UNE PÉRIPÉTIE POUR CHAQUE HISTOIRE LUE...



Le bras de Maëva



Les bells cousines d'Albertine

Astuces pour rédiger une nouvelle péripétie

QU'EST-CE QU'UNE PÉRIPÉTIE?

- Les péripéties sont ce que font les personnages pour régler le problème.
- Les péripéties surviennent après l' événement déclencheur.

POUR RENDRE VOTRE PÉRIPÉTIE INTÉRESSANTE :

- Ajoutez des dialogues.
- Trouvez une situation originale, qui s'intègre bien à l'histoire.
- Indiquez où insérer votre péripétie dans l'histoire originale.
- Intégrez un dessin à votre texte.

Écrivez ici votre péripétie pour Les belles cousines d'Albertine.

Écrivez ici votre péripétie pour Le bras de Maëva.

Révisez vos péripéties

- ❑ Mes péripéties alternent entre des courtes descriptions et des dialogues.
- ❑ Mon dialogue contient des tirets cadratins à chaque réplique.
- ❑ J'ai adapté le dialogue aux caractéristiques de mon personnage.
- ❑ J'ai indiqué où insérer la nouvelle péripétie dans l'histoire originale.
- ❑ J'ai intégré un dessin à mon texte.
- ❑ J'ai ajouté des adjectifs pour rendre mon texte plus intéressant.
- ❑ J'ai vérifié la ponctuation dans mon texte en encerclant les majuscules et les points.
- ❑ J'ai vérifié l'accord des noms et des adjectifs.
- ❑ J'ai vérifié que mes phrases se disent bien à l'oral.
- ❑ J'ai vérifié l'orthographe d'au moins 10 mots à l'aide d'un dictionnaire en ligne.


TROISIÈME PARTIE:
CODEZ
VOTRE
IMAGINATION

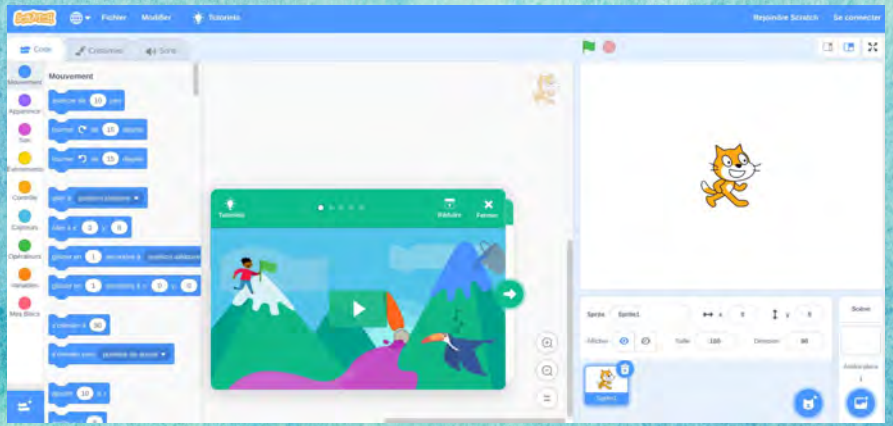
CODEZ VOTRE IMAGINATION

Vous avez maintenant à réaliser votre propre récit dans Scratch.

Les prochaines diapositives vous aideront à diviser ce projet en étapes plus simples.

PLANIFIEZ VOTRE RÉCIT

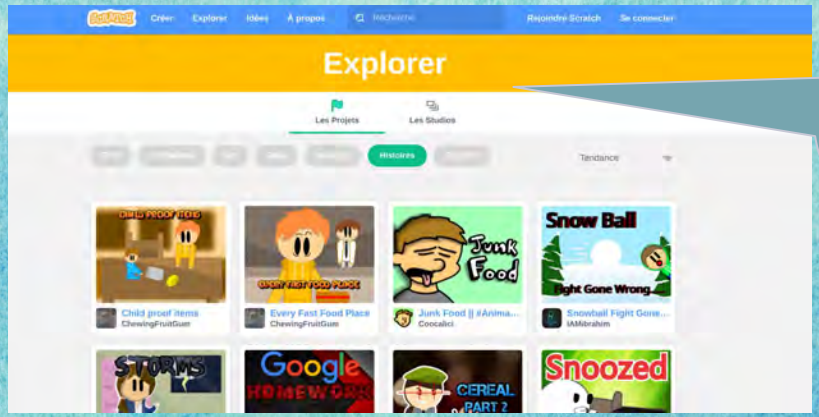
En visitant le site Web Scratch, appuyez sur “Créer” et parcourez les arrière-plans et les lutins disponibles. Ceux-ci pourront inspirer votre histoire!



Voici où appuyer pour voir la sélection de lutins et d’arrière-plans.

LAISSEZ-VOUS INSPIRER

Ce qui est magnifique avec le site Scratch, c'est qu'on peut aussi se laisser inspirer par des projets qui ont été publiés par des élèves comme vous! Cherchez des histoires dans la section *Explorer* du site.



On peut filtrer les résultats de la section Explorer pour voir les histoires.

PLANIFIEZ VOTRE RÉCIT

Vous devez maintenant diviser votre récit en sections afin de suivre le schéma narratif. N'oubliez pas, un récit contient :

- ❑ Une situation initiale
- ❑ Un événement déclencheur
- ❑ Des péripéties
- ❑ Un dénouement
- ❑ Une situation finale

Plan de votre situation initiale :

Plan de votre événement déclencheur :

Plan de vos péripéties :

Plan de votre dénouement :

Plan de votre situation finale :

CODEZ VOTRE RÉCIT

C’est maintenant le temps de passer au codage de votre récit dans Scratch.

Pour commencer avec Scratch, regardez le tutoriel suivant :



CRITÈRES POUR RÉALISER VOTRE RÉCIT :

- ❑ Mon récit contient tous les éléments du schéma narratif.
- ❑ Mon récit contient un arrière-plan.
- ❑ Mon récit contient un ou plusieurs personnages (lutins).
- ❑ J’ai codé au moins une scène pour chaque élément de mon schéma narratif.

AIDE-MÉMOIRE: CARTES POUR CRÉER UNE HISTOIRE DANS SCRATCH



QUESTIONS À SE POSER À LA SUITE DE LA RÉALISATION DE VOTRE PROJET

1. Qu'est-ce qui a bien fonctionné pendant votre projet?
2. Avez-vous rencontré des problèmes lors du codage de votre histoire? Comment avez-vous trouvé une solution?
3. Donnez un exemple d'un événement séquentiel, simultané et répétitif dans votre code.
4. Est-ce que le codage a des ressemblances avec le métier d'un illustrateur?