|  |
| --- |
| À propos de cette leçon |
| Que feriez-vous si vous trouviez 10 $ par terre? Dans cette leçon, les élèves se pencheront sur un dilemme relatif à l’argent en créant une bande dessinée, laquelle raconte l’histoire d’un personnage qui doit prendre une décision éthique.  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau scolaire** | **Cours/matières** | **Objectif d’apprentissage** | **Durée****suggérée** |
| 4 à 6 | Français – Rédaction, connaissance des médiasÉducation artistique – Arts visuels | À la fin de cette leçon, les élèves pourront :* comprendre les concepts du revenu, de l’épargne et de budget.
 | 80 à 100 minutes (2 périodes de 40 à 50 minutes) |

|  |
| --- |
| Liens avec le curriculum |
| Français, 1re à 8e année (2006)Français, 5e annéeAttentes – Écriture* Planifier ses projets d’écriture en utilisant des stratégies et des outils de préécriture.
* Réviser et corriger ses textes en y laissant des traces de sa pratique réflexive de la grammaire du texte et de la phrase.
* Publier ses textes.

Contenus d’apprentissage – Planification* Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de préécriture pour produire des textes.
* Recourir, seul ou en groupe, à divers moyens pour réaliser la préécriture : prise de notes, outils de référence, outils de conceptualisation.
 |

|  |
| --- |
| Question d’enquête |
| Comment faire face à l’éthique en ce qui a trait à l’argent? |

|  |
| --- |
| Matériel |
| * Planification de la bande dessinée (annexe A)
* Laboratoire informatique (facultatif)
* *Bitstrips* ou autre logiciel de création de bandes dessinées
* Exemplaires pour les élèves du gabarit de bande dessinée (annexe B)
* Exemplaires pour les élèves du jeu de mots croisés (annexe C)
* Exemplaires pour les élèves de la rubrique d’évaluation « Le dilemme de l’argent » (annexe D)
 |

| **Durée**(min.) | **Déroulement de la leçon** | **Évaluation comme et au service de l’apprentissage** (auto-évaluation/évaluation par les pairs/le personnel enseignant) |
| --- | --- | --- |
| MISE EN SITUATION |
| 10 à 15 minutes | CLASSE ENTIÈRELe billet de 10 $ Avant que les élèves entrent en classe, mettre un billet de 10 $ (réel ou fictif) sur le plancher au milieu de la classe. Une fois que les élèves sont assis, leur faire remarquer la présence du billet. Ramasser l’argent sur le plancher. EN ÉQUIPERéfléchir, comparer, partager Demander aux élèves de prendre quelques minutes pour discuter de la situation en équipes de deux, puis d’indiquer ce qu’il faudrait faire avec l’argent qui a été trouvé. Discuter des possibilités et les évaluer. CLASSE ENTIÈRE/PETITS GROUPESPrésenter les termes monétaires clés (coût, revenu, épargne, achat, dépense) et demander aux élèves d’aider à définir chaque terme. Écrire chaque terme sur le tableau à feuilles mobiles avec les définitions proposées par les élèves. | L’évaluation au service de l’apprentissage (Observations de l’enseignant) |

| **Durée**(min.) | **Déroulement de la leçon** | **Évaluation comme et au service de l’apprentissage** (auto-évaluation/évaluation par les pairs/le personnel enseignant) |
| --- | --- | --- |
| MISE EN SITUATION (suite) |
|  | Écrire les questions suivantes au tableau (ou utiliser la méthode du napperon en groupes) et demander aux élèves d’y répondre : 1. Qu’est-ce qui coûte 10 $? *(coût)*
2. Comment pourriez-vous gagner 10 $? *(revenu)*
3. Pourquoi pourriez-vous vouloir épargner 10 $? *(épargne)*
4. Qu’achèteriez-vous avec 10 $? *(achat/dépense)*

Demander aux élèves d’écrire leurs réponses au tableau (ou sur un napperon sous les en-têtes appropriés). Faire remarquer aux élèves qu’un montant de 10 $ n’a pas la même valeur pour différentes personnes. Se servir des réponses des élèves pour les inciter à réfléchir à l’état d’esprit d’une personne qui a perdu de l’argent. |  |
|  | Contexte d’apprentissage* Expérience préalable avec un logiciel de création de bandes dessinées (si utilisé pour la leçon)
 |  |
| ACTION |
| 60 à 70 minutes | CLASSE ENTIÈREActivité : Créer une bande dessinée Présenter l’activité de la bande dessinée aux élèves. Leur expliquer qu’ils auront l’occasion de créer une bande dessinée dans laquelle un personnage trouve 10 $ par terre. Si les élèves ont accès à un laboratoire informatique, leur demander d’utiliser un logiciel en ligne comme Bitstrips ou Comic Life, ou un autre logiciel appartenant à l’école, pour créer leur bande dessinée.(Remarque : Il est aussi possible de modifier le scénario pour traiter d’autres questions ou dilemmes liés à l’argent, qui sont pertinents pour le groupe d’élèves.)  | Évaluation COMME apprentissage (Auto-évaluation) |

| **Durée**(min.) | **Déroulement de la leçon** | **Évaluation comme et au service de l’apprentissage** (auto-évaluation/évaluation par les pairs/le personnel enseignant) |
| --- | --- | --- |
| ACTION (suite) |
|  | Créer une bande dessinée sans ordinateur : Si les élèves n’ont pas accès à un laboratoire informatique, leur demander d’utiliser le gabarit fourni (annexe B) pour créer leur bande dessinée.Directives : Examiner les caractéristiques d’une bande dessinée Expliquer que la bande dessinée est un moyen d’expression. Présenter des exemples de bandes dessinées qui sont populaires auprès des jeunes de ce groupe d’âge. Montrer les caractéristiques d’une bande dessinée – dont la séquence des dessins (en Amérique du Nord, de gauche à droite, de haut en bas) l’utilisation de zones de texte et le format du dialogue (discours et bulles) – spécifiques à ce médium. Demander aux élèves de recourir au dialogue pour communiquer ce que le personnage ressent, ce qu’il fait avec l’argent et ce qui l’amène à prendre sa décision la fin de l’histoire. Encourager les élèves à faire appel à l’humour, dans la mesure du possible. Les personnages des bandes dessinées créées par les élèves peuvent être réels ou imaginaires. Indiquer aux élèves d’intégrer des éléments de style dans leur produit final, par exemple des polices de caractères de différentes tailles et de différents types, et diverses couleurs.INDIVIDUELLEMENTÉbauche Remettre aux élèves le document de planification de la bande dessinée (annexe A). Les aider à planifier le contenu de leur bande dessinée avant de passer à l’étape de la création.Demander aux élèves d’intégrer les termes monétaires clés *(coût, revenu, épargne, achat, etc.)* dans le dialogue de leur bande dessinée. |  |

| **Durée**(min.) | **Déroulement de la leçon** | **Évaluation comme et au service de l’apprentissage** (auto-évaluation/évaluation par les pairs/le personnel enseignant) |
| --- | --- | --- |
| CONSOLIDATION/DEBRIEF |
| 10 à 15 minutes | PETITS GROUPESDemander aux élèves d’échanger leurs bandes dessinées en petits groupes et d’indiquer les deux éléments qu’ils préfèrent dans chaque bande dessinée. | Évaluation COMME apprentissage (évaluation par les pairs) |
|  | CLASSE ENTIÈREAfin de poursuivre l’apprentissage, discuter des questions suivantes avec la classe : 1. Comment vous sentez-vous quand vous trouvez de l’argent par terre? À votre avis, pourquoi les gens réagissent-ils ainsi lorsqu’ils trouvent de l’argent?
2. Selon vous, lorsqu’une personne veut agir de façon honnête, que doit-elle faire si elle trouve quelque chose qui ne lui appartient pas?
3. Y en a-t-il parmi vous qui n’étaient pas d’accord avec la façon d’agir de certains personnages des bandes dessinées? Expliquez votre réponse.
 | Évaluation COMME apprentissage (observations de l’enseignant) |
|  | Ticket de sortie : Mots croisés sur les Termes monétaires (facultatif)Invitez les élèves à compléter le jeu de mots croisés sur les termes monétaires pour gagner leur ticket de sortie. (annexe D) |  |

|  |
| --- |
| Planification de la bande dessinée |
| **SITUATION :** Vous découvrez un billet de 10 $ sur le plancher dans votre classe. Vous êtes seul et la salle est vide. Inventez un personnage et racontez ce qu’il fait avec l’argent. Utiliser des mots ou des images pour esquisser votre plan dans les espaces ci-dessous.Utilisez certains des mots suivants dans votre bande dessinée :✔ coût/coûter ✔ revenu/gagner ✔ épargne/épargner ✔ dépense/dépenser ✔ achat/acheter ✔ honnête

|  |  |
| --- | --- |
| Qui est votre personnage principal?  | Que fera votre personnage avec l’argent?  |
| À quel endroit votre histoire se déroule-t-elle?  | Qu’est-ce qui amène votre personnage à prendre sa décision au sujet de l’argent?  |

 |

**ANNEXE A**

|  |
| --- |
| Gabarit de bande dessinée |
| Titre : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Créé par: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**ANNEXE B**

|  |
| --- |
| Rubrique d’évaluation |
| Nom : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Niveau 4** |
| **Connaissance****Connaissance du contenu**  | L’élève démontre une compréhension limitée du vocabulaire à l’étude.  | L’élève démontre une certaine compréhension du vocabulaire à l’étude.  | L’élève démontre une bonne compréhension du vocabulaire à l’étude.  | L’élève démontre une très bonne compréhension du vocabulaire à l’étude.  |
| **Raisonnement****Utilisation des processus de la pensée critique et de la créativité**  | L’élève fait preuve d’une pensée critique et d’une créativité imitées dans l’illustration d’un dilemme éthique et de la solution à ce dilemme.  | L’élève fait preuve d’une certaine pensée critique et d’une certaine créativité dans l’illustration d’un dilemme éthique et de la solution à ce dilemme.  | L’élève fait preuve d’une pensée critique assez développée et d’une grande créativité dans l’illustration d’un dilemme éthique et de la solution à ce dilemme.  | L’élève fait preuve d’une pensée critique très développée et d’une très grande créativité dans l’illustration d’un dilemme éthique et de la solution à ce dilemme.  |
| **Communication****Expression et organisation des idées et de l’information**  | L’élève exprime et organise ses idées avec une efficacité limitée.  | L’élève exprime et organise ses idées avec une certaine efficacité.  | L’élève exprime et organise ses idées avec efficacité.  | L’élève exprime et organise ses idées de façon très efficace.  |
| **Application** **Application des connaissances et des habiletés**  | L’élève applique sa connaissance du vocabulaire, de l’orthographe et de la grammaire avec une efficacité limitée.  | L’élève applique sa connaissance du vocabulaire, de l’orthographe et de la grammaire avec une certaine efficacité.  | L’élève applique sa connaissance du vocabulaire, de l’orthographe et de la grammaire avec efficacité. | L’élève applique sa connaissance du vocabulaire, de l’orthographe et de la grammaire de façon très efficace.  |

Commentaires : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Note : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Initiales du parent : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**ANNEXE C**

|  |
| --- |
| Mots croisés : Termes monétaires |
| 162354**Vertical**1. Utiliser votre argent.2. Ce que vous obtenez quand vous travaillez et gagnez de l’argent.3. Lorsque vous dites la vérité et agissez selon votre conscience, vous êtes \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.4. Prix demandé pour un article.**Horizontal**5. Article que vous achetez.6. Mettre de l’argent de côté pour l’accumuler.*6 mots sur 6 ont été placés dans le jeu de mots croisés.**Créé avec l’outil Puzzlemaker du site DiscoveryEducation.com.* |

**ANNEXE D**