



MISSION

ARCTIQUE

L'AVENTURE INTERACTIVE

FICHE PÉDAGOGIQUE

*L'effet des changements climatiques
sur la faune de l'Arctique*

POUR LES 9 À 12 ANS

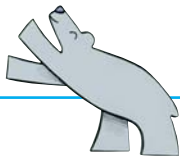
Mission Arctique est une expédition scientifique et cinématographique à travers des glaces fragiles et menaçantes de l'Arctique. Cet univers d'une beauté à couper le souffle est la première victime du réchauffement climatique. **L'aventure interactive** permet aux jeunes de participer à l'expédition du *Sedna IV*, en compagnie du chef de mission, Jean Lemire, et de son équipage. Ce jeu peut s'avérer un outil d'apprentissage efficace ainsi qu'une façon intéressante de s'approprier certains éléments des programmes d'études.

Fiers de contribuer au rayonnement
de la collection *Mission Arctique*

Canada



1 Liens avec les programmes d'études



Plusieurs intentions pédagogiques peuvent être mises à profit :

a) **Sensibiliser aux problèmes environnementaux**

La thématique du jeu fait appel au sens des responsabilités de l'enfant à l'égard de l'environnement. Par cette activité ludique, l'élève se familiarise avec le monde animal et la problématique environnementale.

b) **Mieux connaître l'univers du vivant**

L'aventure interactive aborde les caractéristiques des animaux, l'interaction entre les organismes vivants et leur milieu.

c) **Exercer son jugement critique**

L'élève est amené à saisir les enjeux d'une situation, à dégager des valeurs et des principes sur lesquels il fondera son jugement.

d) **Résoudre des problèmes**

L'élève doit reconnaître les éléments qui définissent le problème, imaginer des solutions possibles et mettre en pratique celle qui lui paraît appropriée.

e) **Favoriser l'intégration de plusieurs disciplines scolaires**

Tout en s'amusant, l'élève active plusieurs habiletés acquises antérieurement.

L'aventure interactive sensibilise l'élève à des techniques propres à la géographie, telles que l'utilisation de repères spatiaux, l'utilisation d'une rose des vents, l'orientation d'un plan, d'une carte et le repérage d'informations géographiques dans un document.

Réinvestissement

Une production écrite, à la suite du jeu, permettrait à l'élève d'exprimer ses idées et de parfaire sa maîtrise de la langue écrite.

2 Thématique

Le thème principal du jeu est l'effet des changements climatiques sur la faune de l'Arctique. Voici quelques-uns des sujets abordés :

- l'Arctique, un milieu de vie ;
- les adaptations des animaux de l'Arctique ;
- la chaîne alimentaire ;
- les changements climatiques et les gaz à effet de serre ;
- les actions visant à réduire l'impact de l'activité humaine sur le climat.

3

Utilisation du jeu en classe – trois scénarios possibles

Durée d'une partie : environ 40 minutes

Scénario A

La classe est séparée en deux équipes. Les élèves ont droit à un court moment de concertation avant de donner leur réponse finale.

Scénario B

La classe est séparée en deux équipes. Les jeunes jouent selon la formule « génies en herbe ». L'élève qui trouve la bonne réponse choisit la direction à prendre pour la poursuite du jeu.

Scénario C

Les élèves jouent en votant à main levée. Lorsque la bonne réponse a été trouvée, toute la classe choisit la direction à prendre pour la poursuite du jeu.

Note à l'enseignant : Distribuer un jeton Ours polaire à l'équipe ou à l'élève qui répond correctement à la question. Le joueur ou l'équipe ayant amassé le plus grand nombre de jetons Ours polaire gagne la partie.

Suggestions pour la classe

Le jeu *L'aventure interactive* peut être utilisé de diverses manières en classe. Il peut servir :

- a) d'élément déclencheur d'un débat sur la protection de l'environnement ;
- b) d'activité de synthèse dans le cadre d'un projet spécifique.

a) **Débat**

Lors de la semaine de sensibilisation à l'environnement, les élèves se prononcent pour ou contre certaines activités humaines qui ont des répercussions sur le climat, par exemple, l'utilisation des voitures, la construction de centrales thermiques, etc. Le jeu *Mission Arctique – L'aventure interactive* peut servir à alimenter le débat.

Suggestion de mise en situation : une alerte au smog.

b) **Activité de synthèse**

Chaque équipe choisit une espèce animale en danger et fait une recherche avant de créer une bande dessinée sur cette problématique. La bande dessinée doit aborder l'habitat de l'espèce choisie, sa niche écologique, ses prédateurs, ses principaux problèmes et des pistes de solutions. Puis, on procède à une mise en commun en grand groupe.



4 Pistes d'évaluation

Évaluation par les pairs

À la fin du jeu, les élèves peuvent, individuellement ou en équipe, évaluer leurs camarades selon une grille qui aura été préalablement construite par le groupe.




Autoévaluation

À la fin du jeu, chaque élève peut s'évaluer à l'aide d'une grille construite par l'enseignant(e).

Voici un modèle de grille d'autoévaluation, qui permet à l'élève d'évaluer sa capacité à exercer son jugement critique.



LÉGENDE : 1 ours : Difficilement
2 ours : Parfois
3 ours : Oui

JE M'ÉVALUE			
1. Je suis capable de vérifier l'exactitude de mes données sur les changements climatiques.			
2. Je suis capable de vérifier l'exactitude de mes données sur les habitats.			
3. Je suis capable d'explorer différentes solutions d'un problème environnemental.			
4. Je suis capable d'adopter une position et de la défendre.			
5. Je peux communiquer mon point de vue sur un sujet controversé.			
6. Je suis capable de justifier mon point de vue dans le cadre d'un débat.			
7. Je peux nuancer mon jugement à la lumière de faits nouveaux.			
8. J'accepte de remettre en question mon jugement face à des arguments convaincants.			

Pour plus de renseignements sur la série *Mission Arctique*, consultez le site internet à l'adresse <www.onf.ca/missionarctique>.

Pour vous procurer la série en VHS ou en DVD, composer sans frais le 1 800 267-7710.