

Post-activité 1

# Jeu de rôles

**Niveaux ciblés : 6<sup>e</sup> année, 7<sup>e</sup> année, secondaire 1 et secondaire 2**

## **Mise en situation :**

Les êtres humains peuvent-ils minimiser l'effet de leurs activités sur la survie des couleuvres rayées? Y a-t-il de nouvelles solutions technologiques qui peuvent atténuer cet impact? Connais-tu des exemples d'inventions et de processus que les êtres humains ont mis en place pour améliorer la survie de certaines espèces animales ou végétales? Qui devrait subventionner le développement de telles technologies?

## **Intentions pédagogiques de l'activité :**

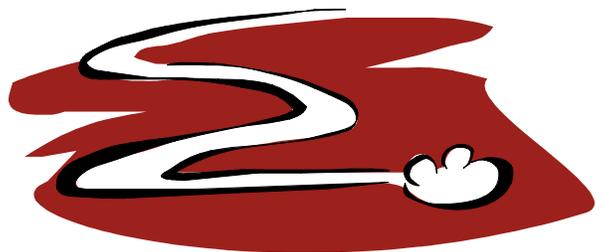
Les nouveaux programmes d'études manitobains mettent beaucoup l'accent sur l'acquisition d'habiletés en résolution de problèmes technologiques et en prise de décisions avisées. La culture scientifique d'une ou un élève ne peut reposer uniquement sur une maîtrise des connaissances scientifiques, pures et abstraites. En tant que citoyenne ou citoyen en herbe, l'élève doit rattacher ses connaissances scientifiques à leurs conséquences technologiques et à leurs contextes sociaux et environnementaux. L'élève doit savoir faire la part des choses, les sciences n'étant qu'un élément (quoique important!) de toute décision.

Le processus de design, appris par l'élève dès la maternelle et raffiné au cours des années, lui donne une simulation assez réaliste des étapes et des enjeux auxquels font face les personnes qui doivent concevoir des solutions technologiques à divers problèmes. De plus, l'étude de cas et le scénario permettent de miser davantage sur des aspects sociaux et écologiques qui interviennent lorsqu'on doit décider d'adopter telle ou telle solution.

## **Description générale et déroulement de l'activité :**

### **Amorce**

Il paraît que de nombreuses couleuvres se font écraser chaque année lorsqu'elles tentent de traverser la route n<sup>o</sup> 17 non loin des hibernacles. Demandez aux élèves de proposer une solution au problème suivant : que peut-on faire pour prévenir l'écrasement des couleuvres le long de la route n<sup>o</sup> 17? Le travail peut se faire individuellement ou en groupe.



## **Étape 1 – Jeu de rôle**

Divisez la classe en groupes de 6 élèves. Distribuez les rôles suivants.

1. serpent femelle – en gestation
2. serpent mâle – activiste
3. serpent aîné – mâle ou femelle
4. préfet de la municipalité qui cherche une solution mais qui n'a pas beaucoup d'argent – homme ou femme
5. livreur (livreuse) qui a besoin d'emprunter la route pour faire son travail
6. environnementaliste – homme ou femme

La revue *Geographica* du 1<sup>er</sup> mars 1999 faisait état d'une situation périlleuse pour les couleuvres rayées. Malgré le fait que la région de Narcisse était peu fréquentée, beaucoup de couleuvres se faisaient écraser sur les routes, « couvrant l'asphalte d'un conglomérat huileux si épais qu'on est parfois obligé de le racler au bulldozer pour éviter les accidents ». Le gouvernement provincial avait tenté de solutionner le problème en installant des tunnels sous les routes, mais les couleuvres « continuent à préférer le bitume chauffé au soleil à la fraîcheur humide de passages souterrains ouverts aux quatre vents ».

Dites aux élèves qu'ils participeront à un jeu de rôle dans lequel ils seront appelés à simuler une réunion publique. Une telle réunion doit avoir lieu puisque de nombreuses couleuvres sont écrasées sur la route n<sup>o</sup> 17 près de Narcisse. Les couleuvres seront présentes à cette réunion : la population de serpents est à bout de nerfs et souhaite prévenir toute autre mortalité.

Donnez de 10 à 15 minutes aux élèves pour se préparer. Demandez-leur de fournir autant de renseignements scientifiques que possible. Tous les rôles 1 (les serpents femelles en gestation) se rencontrent pour préparer leurs revendications : en font de même tous les autres rôles.

Ensuite, on passe à la réunion. Donnez de 20 à 30 minutes à chaque groupe pour simuler la réunion.

Faites une mise en commun. Demandez aux élèves de faire part de leurs observations. Est-ce que c'était facile de trouver une solution? En est-on arrivé à un consensus? Quels sont les avantages et les inconvénients des mesures proposées? Celles-ci sont-elles réalistes? Ont-elles un fondement scientifique? Quels rôles étaient les plus faciles ou les plus difficiles à jouer? Pourquoi?

## **Étape 2 – Le processus de design**

Vous devez utiliser le processus de design pour élaborer un schéma ou une maquette de votre solution, qui sera ensuite évalué selon certains critères choisis par l'ensemble de la classe. (Voir les programmes d'études en sciences de la nature pour les étapes du processus de design.)



Post-activité

# L'opinion du serpent

**Niveaux ciblés : 6<sup>e</sup> année, 7<sup>e</sup> année, secondaire 1 et secondaire 2**

## **Mise en situation :**

Si tu étais une couleuvre rayée, qu'aurais-tu à nous dire? Es-tu capable de penser comme une couleuvre rayée? Quelles seraient tes préoccupations majeures? Quels messages enverrais-tu aux humains? Ton opinion serait-elle valable pour toutes les couleuvres rayées? Pourrais-tu expliquer aux humains dégoûtés ou scandalisés pourquoi les couleuvres font ce qu'elles font?

## **Intentions pédagogiques de l'activité :**

Les nouveaux programmes d'études précisent que l'élève sera apte à manifester un respect sincère envers les autres êtres vivants. Malheureusement la plupart des humains ont déjà du mal à entrevoir les choses différemment que leurs frères et soeurs humains; c'est pour cela que se mettre dans la peau d'un être vivant entièrement différent de notre espèce peut s'avérer un exercice intellectuel avec des répercussions attitudinales importantes. L'élève, par la force de son apprentissage et de sa pensée critique, doit se défaire de son propre schème de pensée anthropocentrique et voir le monde d'un autre oeil [pensée critique, créativité, appréciation des perspectives et des vues du monde autres que la sienne - dans ce cas, autre même que celles des humains...]. Il est important de faire valoir à l'élève que n'importe quel argument sera habituellement plus respecté s'il est appuyé par des données vérifiables; donc la synthèse et l'intégration de connaissances antérieures et nouvellement acquises doivent caractériser un scénario hypothétique [objectivation des nouvelles connaissances avec celles d'auparavant et comme tremplin pour de nouvelles questions].

## **Description générale et déroulement de l'activité :**

### **Amorce**

Les élèves ont étudié les couleuvres rayées de Narcisse et ont déjà terminé plusieurs activités du cahier pédagogique. Ils ont enrichi leurs connaissances et devraient être prêts à les mettre à profit. En équipes de 3 ou 4, les élèves peuvent maintenant passer en revue les connaissances qu'ils ont acquises au cours du projet.



### **Activité**

Voici une liste de situations pour lesquelles l'élève sera appelé(e) à se mettre dans la peau d'une couleuvre rayée de Narcisse.

**Les êtres humains trouvent les serpents dégueulasses.**

**Mon frère vendu au zoo! – Les serpents en captivité.**

**Observation des serpents par les êtres humains à Narcisse.**

**Une couleuvre de Narcisse rencontre un anaconda d'Amérique du Sud.**

Chaque élève choisit l'une des situations ci-dessus. Voici différentes façons de procéder.

1. On peut demander aux élèves d'écrire un éditorial ou un autre texte d'opinion du point de vue de la couleuvre.

2. On peut demander aux élèves de simuler une entrevue avec une couleuvre. Les entrevues leur permettraient ainsi de mettre à profit leurs connaissances. Les élèves font tout d'abord des recherches sur les conditions qui existent à Narcisse.

Ils doivent ensuite dresser une liste de questions qu'un(e) journaliste serait susceptible de poser à la couleuvre ainsi qu'une liste de réponses possibles. Faites l'entrevue devant la classe ou enregistrez-la sur cassette. Le ton de l'entrevue ne doit pas être dramatique. Il doit s'agir d'une entrevue à caractère informatif au cours de laquelle la couleuvre décrit comment se déroule sa vie dans le quotidien.

3. On peut demander aux élèves d'exprimer leur point de vue en rédigeant une lettre. Ils font tout d'abord un remue-méninges pour dresser une liste des moyens d'expression écrite à leur disposition : journal de voyage, lettre pétition, éditorial, etc. Il importe également d'énumérer les caractéristiques propres à chacun. L'enseignant(e) aide ensuite les élèves à choisir leur public-cible et discute de l'importance de ce choix.

4. On peut demander aux élèves de préparer une saynète dans laquelle une couleuvre rencontre un anaconda d'Amérique du Sud qui se rend à Narcisse dans le cadre d'un voyage échange. Ils élaborent un scénario qui a pour but de faire valoir leurs connaissances au sujet des couleuvres rayées de Narcisse. La couleuvre lui fait visiter les lieux et lui fait connaître ses mœurs. Tout ça avec une pointe d'humour bien sûr, étant donné la juxtaposition d'un serpent gigantesque avec son petit cousin manitobain!



*Photo : Jean-Pierre Sylvestre*

