

Dinosaur et dragon

Dinosaur et dragon

Bloc 3 : Evaluer	A partir du Cycle 2	1 activité
<ul style="list-style-type: none"> Objectif : Apprendre à distinguer dans des textes ce qui relève d'éléments réels et fictifs – S'approprier un outil permettant d'estimer la fiabilité d'une source – S'exercer à argumenter. 		
<ul style="list-style-type: none"> Savoir-faire Esprit scientifique, Esprit critique? : 3.1 - Faire la différence entre connaissance et fiction Niveau 2? : Repérer des indices pour distinguer des informations réelles et de fiction 		
<ul style="list-style-type: none"> Enseignements / Disciplines engagé(e)s? : Questionner le monde, Français. Compétences associées? : Pratiquer, avec l'aide du professeur, quelques moments d'une démarche d'investigation – Lire et comprendre des textes documentaires illustrés – Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question. 		

Préparation / en amont des activités

En amont de l'activité, l'enseignant prépare les jeux de cartes (à découper), et éventuellement les plastifie en vue d'une réutilisation ultérieure. Il place chaque jeu dans une enveloppe. Il imprimera également une image de dragon et une image de dinosaur (Fiches 2 et 3) sur deux feuilles de format A4 ou A3.

Activité : Réel ou imaginaire ?

Objectif général?	Se doter d'un outil pour analyser une information et ses sources, prendre un recul critique.
Déroulé et modalités :	Après avoir écouté et compris deux textes décrivant deux créatures – un dragon et un dinosaur – les élèves donnent leurs idées initiales sur l'existence ou non de celles-ci (phase 1). A l'aide d'un jeu de cartes, ils repèrent dans chacun des textes les éléments qui indiquent qu'on a affaire à une créature réelle ou imaginaire, et s'exercent à argumenter (phase 2).
Durée :	1h
Matériel :	Pour le maître? : un exemplaire de chacun des textes à lire (Fiche 4) Pour toute la classe? : une image de dragon et une image de dinosaur imprimées au format A4 ou A3 (Fiche 2 et Fiche 3) Pour chaque groupe? : un jeu de cartes « ?dinosaur et dragon? » (Fiche 5) et éventuellement un exemplaire de la Fiche 1
Message à emporter :	On ne peut pas croire tout ce qu'on nous dit sans réfléchir. Il faut chercher des preuves, et faire attention à la source de l'information, pour pouvoir se faire une vraie idée du caractère réel ou imaginaire d'un récit.

Note? : cette activité n'a pas pour but nécessaire de pousser l'ensemble des élèves à trancher quant au caractère réel ou fictif des dinosaurs et des dragons, mais plutôt de les armer tous d'un outil tangible capable de soutenir leur réflexion. L'objectif est – plutôt – de planter cette graine d'une évaluation critique de l'information.

Déroulé possible

Phase 1? : Des dinosaurs et des dragons (environ 15 min)

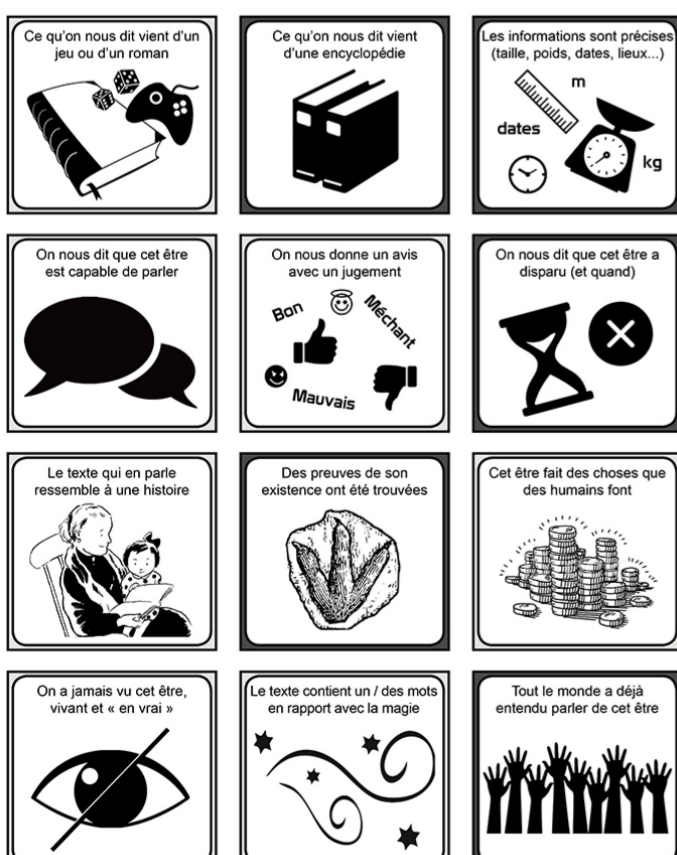
Objectif? : Faire émerger les idées des élèves quant aux dinosaurs et aux dragons, quant à ce qu'ils savent de leur « ?réalité? » respective, quant à la façon dont ils se sont forgés ces idées.

L'enseignant affiche au tableau les deux images de dragon et de dinosaur (Fiche 2 et Fiche 3). Il demande aux élèves ce que c'est? : ces derniers les connaissent généralement bien et n'ont pas de mal à les reconnaître. L'enseignant demande aux élèves ce qu'ils pensent de leur existence, et il modère le débat. Certains élèves disent que les dinosaurs ont existé mais disparu, que les dragons n'existent que dans les histoires, d'autres ont peut-être des avis plus nuancés.

Pour enrichir le débat, demander? : « ?En avez-vous déjà vu de vivants?? En vrai?? » Les élèves répondent que non ou bien évoquent des os, des automates, des peluches, des films... Une discussion peut être menée quant à la façon dont on produit leurs images (images de synthèse ou dessins réalistes). « ?Alors comment savons-nous si ces créatures sont ou ont été réelles?? »



Phase 2? : Des cartes pour en savoir plus (environ 45 min)



Objectif? : Mettre en œuvre un outil (jeu de cartes) pour caractériser les deux créatures étudiées et éclaircir ses idées quant à leur réalité.

Pour en savoir plus, l'enseignant propose aux élèves d'écouter deux textes concernant l'un et l'autre de ces animaux. Il lit successivement les deux textes, une première fois, en ne laissant à chaque fois au tableau que l'illustration concernée.

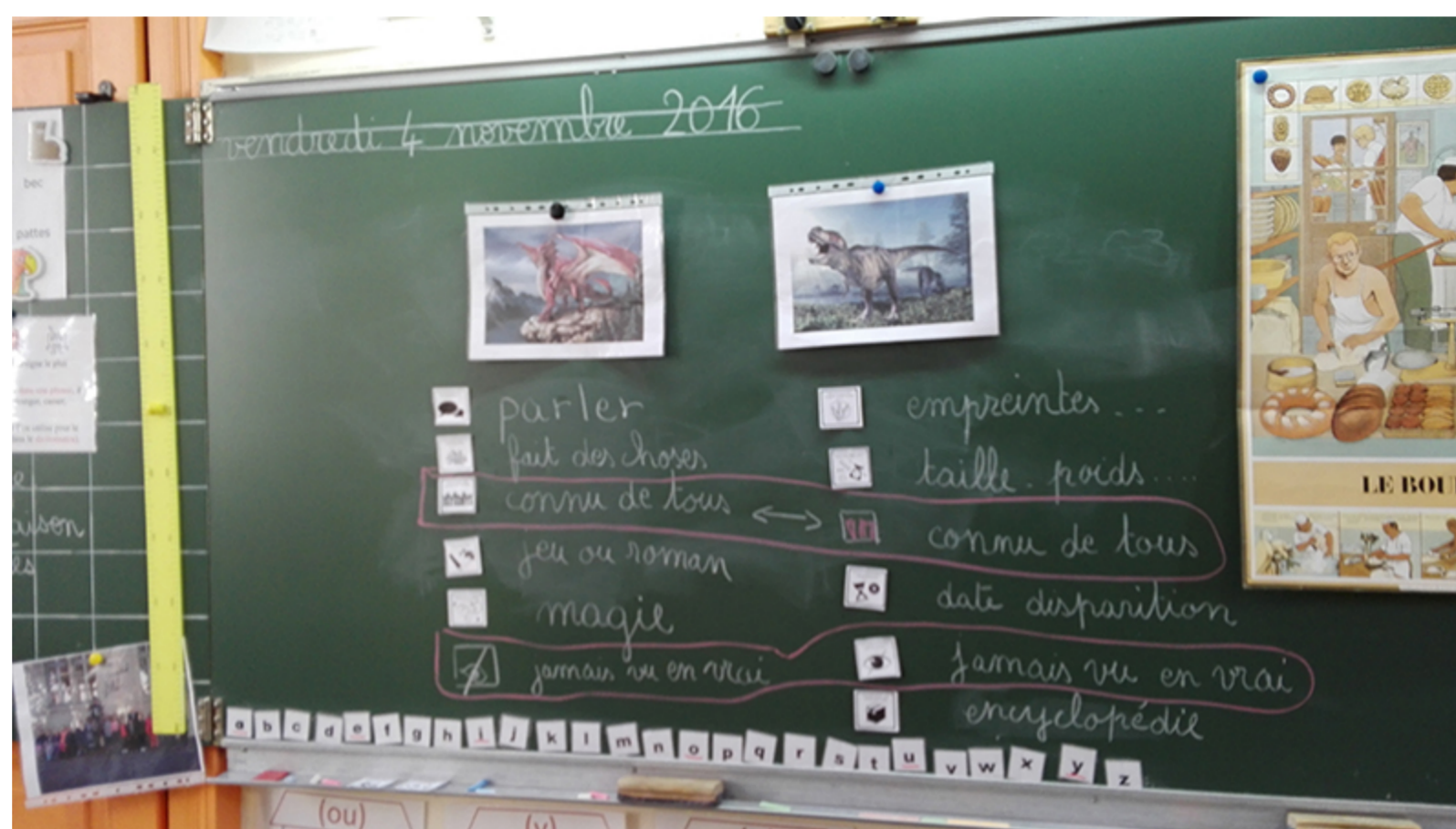
Il répartit les élèves en groupes et attribue à chaque groupe un animal?: dragon ou dinosaure. En fonction de l'âge des élèves, il peut également faire le choix de distribuer un exemplaire du texte correspondant. Autant de groupes travailleront sur chacune de ces deux créatures.

L'enseignant distribue alors à chaque groupe un exemplaire du jeu de cartes ([Fiche 5](#)). Il demande aux élèves de discuter entre eux et de choisir les cartes qui s'appliquent le mieux au texte concernant la créature qui leur a été attribuée. Les textes sont relus une seconde fois, voire une troisième fois, en fonction des besoins de la classe.



Après un temps de travail, l'enseignant demande aux groupes de remettre dans l'enveloppe les cartes qui n'ont pas été choisies. Pour les cartes retenues, il demande à chaque groupe de compter le nombre de cartes à cadre noir. «?Qu'ont en commun ces cartes à cadre noir???» Elles sont des arguments en faveur de l'existence de la créature?: elles nous incitent à nous fier à ce qui est dit, à l'accepter. Plus on a de cartes à cadre noir, plus on peut penser que la créature existe ou a existé.

Une mise en commun est organisée au tableau. Pour chacune des créatures, le nombre de cartes à cadre noir est donné par les groupes. La classe constate que les dinosaures comptabilisent plus de cartes à cadre noir que les dragons. Les arguments des cartes sont rediscutés.



Le fait que certaines cartes s'appliquent à la fois au dragon et au dinosaure est évoqué. Certaines cartes, par ailleurs, ne concernent pas une information trouvée dans le texte, mais plutôt un fait concernant la classe?: c'est le cas pour «?tout le monde a déjà entendu parler de cet être?» et «?on n'a jamais vu cet être, vivant et "en vrai"?. Pour cette raison, on n'a pas uniquement des cartes à cadre blanc ou noir pour chacune des créatures. Ce sont ces raisons-mêmes qui nous faisaient douter, initialement, de notre réponse quant à l'existence ou non de ces animaux.

Conclusion générale

L'enseignant souligne que les scientifiques étudient les dinosaures, mais pas les dragons. Pourquoi?? «?Les dinosaures ont laissé des traces qu'on peut étudier, mais pas les dragons. Nous pouvons raisonnablement penser que les dragons n'existent pas.?»

Des exemples de la vie quotidienne sont évoqués par la classe?: des situations où ils doivent également se faire une idée sur quelque chose. La nécessité d'examiner des arguments et d'analyser la façon dont on a eu l'information – comme au cours de cette activité – est soulignée.

Une conclusion collective est rédigée, par exemple?: «?On ne peut pas croire tout ce qu'on nous dit sans réfléchir. Il faut chercher des preuves, et faire attention à la source de l'information, pour pouvoir se faire une vraie idée de quelque chose.?»

Variante

Si cette activité est proposée à des élèves plus âgés, il est possible?:

- De distribuer le ou les textes aux groupes et de leur faire lire ces derniers entièrement par eux-mêmes.
- D'utiliser le jeu de cartes et de procéder à un traitement plus avancé des données?: calculs de moyennes du nombre de cartes à fond blanc / gris pour chaque créature, sur l'ensemble de la classe, représentations graphiques, fractions, pourcentages...
- De ne pas utiliser les cartes, mais un tableau de «?check-list?», distribué à la classe sur le modèle suivant, voire (pour les élèves les plus âgés) construit par la classe avec des critères choisis par les élèves eux-mêmes.

Evaluation

Pour l'évaluation, l'enseignant pourra utiliser [la fiche fournie](#). Il s'agit de remobiliser l'outil découvert au cours de l'activité, au sujet d'une autre créature (la Fée Clochette).

[<< Retour aux activités à partir du Cycle 2](#)

[Retour aux activités du Bloc 3 : Evaluer >>](#)