



### OPTION 3:

# Récit numérique

## ÉTAPES DU PROJET



### 1 ORIENTATION ET PLANIFICATION (2 à 3 heures)



### 2 IMPLIQUER LES ÉLÈVES (2 à 3 heures)

### 3 CRÉER DES HISTOIRES NUMÉRIQUES (5 à 9 heures)



Les enseignants participent à une séance d'orientation de 75 minutes avec LEARN, au cours de laquelle ils ont l'occasion de passer brièvement en revue les étapes du projet, d'entendre des conseils et astuces pour impliquer et responsabiliser les élèves, revoir les ressources clés, discuter le fonctionnement du financement et de poser des questions.

Après la séance d'orientation, les enseignants et les artistes planifient trois ateliers dirigés par des artistes sur une période de 3 à 7 semaines.

Les enseignants identifient comment ils vont évaluer les travaux des élèves. Ce projet peut inclure des connexions avec les programmes d'enseignement du FLS, ELA et d'Arts, ainsi que développer des compétences transversales.

Les enseignants invitent les élèves à réfléchir à leur relation avec la langue française à l'aide d'une liste de questions directrices élaborée par LEARN. Les enseignants peuvent adapter ces questions pour des discussions en classe ou en groupe et/ou des réflexions écrites individuelles. Les enseignants peuvent choisir de projeter des clips vidéo de jeunes Québécois discutant de la façon dont le bilinguisme leur a permis de s'établir dans la province.

Les enseignants préparent les élèves à poursuivre l'exploration de leur relation avec la langue française en créant des récits numériques avec un artiste professionnel.

#### OUTIL SUGGÉRÉ:

- Liste de questions directrices pour les élèves ([version anglaise](#), [version française](#))

Les artistes en vedette guident les élèves dans le processus de création au cours de trois séances en personne d'environ 60 à 90 minutes.

Les artistes partagent avec les élèves leur propre expérience de Québécois bilingues et les encouragent à explorer et à exprimer leur propre relation avec la langue française. Les artistes animent les séances en français (l'anglais étant utilisé au besoin pour s'assurer que les élèves comprennent le processus créatif).

\*La durée et la fréquence des séances en personne peuvent varier pour les écoles nécessitant des déplacements importants.

→ Suite à la page suivante





# Récit numérique

## ÉTAPES DU PROJET



### 4 CÉLÉBRATION (1 heure ou plus)



Les enseignants et les élèves célèbrent leurs projets avec la communauté scolaire et/ou avec les parents et les membres de la communauté. Les enseignements tirés du projet peuvent être partagés afin d’inspirer les autres et exprimer leur gratitude à tous ceux qui ont participé. Nous encourageons les enseignants à partager les projets achevés (avec leur permission) sur les réseaux sociaux de l’école et/ou de la commission scolaire de mentionner @LEARN. Les médias locaux aiment aussi les histoires positives !

Les écoles qui disposent d’agents de développement communautaire peuvent leur demander de les aider à planifier l’événement.

### 5 RÉFLEXION (1 à 2 heures)



Les élèves réfléchissent à leur expérience afin de fournir des retours sur ce qu’ils ont appris pendant le projet, sur la différence qu’ils pensent avoir faite et sur la manière dont ils continueront à se motiver dans leur bilinguisme.

Les réflexions des enseignants sont tout aussi importantes ! L’équipe LEARN demandera aux enseignants de partager les artefacts du projet et leurs idées en remplissant un bref questionnaire.

### NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### VOUS SOUHAITEZ PARLER À QUELQU’UN CHEZ LEARN ?

Contactez Emma Legault à l’adresse [emma.legault@ext.learnquebec.ca](mailto:emma.legault@ext.learnquebec.ca)



THIS PROJECT IS FUNDED BY THE:  
CE PROJET EST FINANÇÉ PAR LE :

