

Deux vérités et un mensonge	Maternelle à la 3 <sup>e</sup> année
<h2 style="color: #1a3d54;">Plan de leçon</h2>	
<p><b>Résultats d'apprentissage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les élèves apprendront que parfois les choses en ligne peuvent tromper.</li> <li>Les élèves développeront leurs aptitudes au raisonnement et à la pensée critique.</li> <li>Les élèves apprendront comment vérifier des renseignements avec des sources fiables.</li> </ul>	<p><b>Attentes</b></p> <p><b>Curriculum Français:</b></p> <p><b>A1. Compétences transférables</b> démontrer sa compréhension de la façon dont les sept compétences transférables (la pensée critique et la résolution de problèmes; l'innovation, la créativité et l'entrepreneuriat; l'apprentissage autonome; la collaboration; la communication; la citoyenneté mondiale et la durabilité; la littératie numérique) sont utilisées dans divers contextes relatifs à la langue française et à la littératie.</p> <p><b>A2. Littératie médiatique numérique</b> démontrer et mettre en application les connaissances et les habiletés nécessaires pour interagir de façon sécuritaire et responsable dans des environnements en ligne, utiliser des outils numériques et médiatiques afin de développer ses connaissances, et devenir une consommatrice ou un consommateur et une créatrice ou un créateur critique de médias.</p> <p><b>C3. Pensée critique en littératie</b> mettre en pratique ses habiletés de la pensée critique pour approfondir la compréhension des textes et pour analyser la façon dont une variété de perspectives et sujets sont véhiculés et traités dans des textes variés, y compris dans des textes numériques, médiatiques et culturels.</p> <p><b>Curriculum Science et technologie:</b></p> <p><b>A1. Recherches et expériences liées aux STIM et habiletés de communication</b> utiliser une démarche de recherche, une démarche expérimentale et un processus de design en ingénierie pour effectuer des recherches et des expériences ainsi que pour résoudre des problèmes, tout en respectant les consignes de santé et de sécurité.</p>

### Description

À l'aide du jeu « Deux vérités et un mensonge », les élèves apprendront au sujet de la différence entre les choses qui sont réelles, vraies ou des faits et les choses qui pourraient être inventés, des mensonges ou de la fiction. Ils apprendront que ce n'est pas tout ce qu'ils voient en ligne qui est vrai et ils auront les outils pour trouver les renseignements trompeurs.

### Matériel

Accès à Internet, avec supervision.

### Introduction

Les élèves peuvent déterminer si quelque chose est vrai ou faux, mais parfois cela peut être difficile. Même les adultes éprouvent de la difficulté à faire la différence entre la vérité et le mensonge. Pensez à la façon dont vous pouvez expliquer ce concept aux jeunes élèves. Lorsque vous créez vos exemples de « deux vérités et un mensonge », il peut être utile de choisir une catégorie particulière pour le jeu. Un **document séparé** avec des exemples que vous pouvez utiliser est disponible ou vous pouvez faire une recherche sur Google ou demander à ChatGPT pour des idées qui fonctionnent bien avec les jeunes élèves.

### Action

- Commencez par des exemples simples pour expliquer ce que signifient « vérité » et « mensonge ». Utilisez des objets dans votre classe, comme :
  - « Cette chaise à quatre pattes. » (vérité)
  - « Notre tapis est en forme de pieuvre. » (mensonge)
    - Gardez à l'esprit que si vous utilisez des exemples avec des couleurs, les élèves daltoniens pourraient voir les choses différemment.
    - Cela peut servir d'exemple que parfois la vérité n'est peut-être pas la même pour tout le monde.
- Introduisez le concept d'honnêteté et de malhonnêteté en lisant une histoire à vive voix. Un bon choix est Carlos le menteur d'Aaron Blabey.
- Introduisez le jeu « Deux vérités et un mensonge ». Expliquez que chaque élève dira deux vérités et un mensonge. La classe devinera alors quel énoncé est le mensonge.
- Démontrez le jeu en commençant par votre propre exemple.
- Choisissez une catégorie qui sera facile pour les élèves. Par exemple, si la catégorie est les animaux, vous pouvez dire :
  - « Les pingouins ne peuvent pas voler. » (Vérité)
  - « Les éléphants sont plus petits que les lapins. » (Mensonge)
  - « Les grenouilles peuvent vivre à la fois dans l'eau et sur le sol. » (Vérité)
- Demandez aux élèves pourquoi ils pensent qu'une affirmation est un mensonge. Discutez de la façon dont ils l'ont trouvé.
- Une fois que chaque élève a participé, expliquez que, comme pour le jeu, certaines choses que nous voyons sur Internet ne sont peut-être pas vraies.
- Montrez des images adaptées aux enfants qui semblent trop fantastiques pour être vraies. (Voir la **présentation** pour des exemples)
  - Vous pouvez créer des images modifiées avec Canva ou un outil semblable.

- b. Expliquez comment des images peuvent être découpées pour montrer un contexte différent, comme pour faire croire qu'en lieu occupé est vide.
9. Enseignez aux élèves comment vérifier l'information. Expliquez que la meilleure façon de vérifier si quelque chose est vrai est de consulter des sources fiables. Pour eux, cela pourrait être un parent ou un enseignant. Demandez à qui, selon eux, ils pourraient demander si quelque chose est réel. Dans certains cas, un expert pourrait être utile. Par exemple :
- a. Des questions sur les animaux? Demander à un vétérinaire.
  - b. Des questions sur la santé? Demander à un médecin.
  - c. Des questions sur les plantes? Demander à un jardinier ou quelqu'un qui travaille dans une serre.
  - d.

### **Consolidation et approfondissement**

#### **Approfondir ou échelonner l'activité :**

Vous pouvez approfondir cette activité en utilisant des exemples plus complexes pour « Deux vérités et un mensonge ». Par exemple, des détails personnels peuvent être plus difficiles à vérifier puisqu'ils peuvent changer au fil du temps. La couleur préférée de quelqu'un aujourd'hui pourrait ne pas être la même demain.

Certains peuvent intentionnellement tromper. Par exemple, l'affirmation « Les grenouilles sont toujours plus grosses que les mouches » pourrait sembler vraie, mais elle est fausse. La plus petite grenouille au monde, qui se trouve en Papouasie–Nouvelle-Guinée, a une longueur de seulement 7 mm, ce qui est plus petit qu'un sou. En revanche, la mouche *Gauromydas héros* peut atteindre 7 cm de long avec une envergure d'ailes de 10 cm, qui la rend plus grosse que certaines grenouilles.

#### **Évaluation :**

Pour évaluer vos élèves, observez comment ils différencient les vérités et les mensonges au cours du jeu. Portez attention à la façon dont ils expliquent leur raisonnement. Si certains élèves éprouvent de la difficulté avec le concept qu'une chose peut être fausse, revisitez le sujet avec des exemples supplémentaires.

Vous pouvez également utiliser une activité de réflexion. Demandez aux élèves de dessiner deux images : une de quelque chose de vrai et une de quelque chose de faux. Demandez-leur d'expliquer comment ils savent la différence.

Comme vérification finale, utilisez l'exercice de conclusion inclus pour voir si les élèves sont en mesure d'identifier des affirmations qui ne sont pas vraies.

### Additional Resources

Books:

*Pig the Fibber* by Aaron Blabey *Carlos le menteur*

*Honesty is my Superpower* by Alicia Ortega *L'honnêteté est mon super-pouvoir*

*The Truth According to Arthur* by Tim Hopgood *La vérité selon Arthur*

*Franklin Fibs* by Paulette Bourgeois *Les p'tits mensonges de Benjamin*

What is misinformation? Let's break it down | CBC Kids News

<https://youtu.be/wyUrV8BELG4?si=72u8ohK401UuBfji>

Décodeurs | La désinformation expliquée aux enfants

<https://youtu.be/8JW4Pq1IeK8?si=uKvfJQFXWYBWJkgs>

C'est quoi les fake news ? - 1 jour, 1 question

<https://youtu.be/pAa80STbngQ?si=OAIHk72uxo34-KIa>