



présente

CROSSING THE OCEAN

Une création multimédia de Michel Lefebvre, Jeremy Segal & Martin Sirois

Créé le 11 mars 2019 au Théâtre Rouge du Conservatoire, Montréal

Guide d'accompagnement rédigé par Louise-Andrée Nadeau

Disponible en version PDF au youtheatre.ca



Conseil des arts
et des lettres du Québec
Québec



Conseil des arts
du Canada
Canada Council
for the Arts



Montréal



Table des matières

Présentation

Théâtre Youtheatre	3
À propos de ce guide	3
Équipe de production	4
Créateurs	4
Résumé	4

Activités préparatoires

Français	
Discussion	5
Art dramatique	
Les différentes dispositions scéniques	6

Activités d'après-spectacle

Arts plastiques	
Créer une installation artistique collective	8
Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté	
Recherche sur un outil de communication	11
Médias et Vivre-ensemble & citoyenneté	
Citoyenneté numérique	13
La cybersécurité de la vie privée	14
La vérification des informations	19

Annexes

ANNEXE I: Recherche sur le livre	21
ANNEXE II: Questionnaire de l'enseignant	22



Le Youtheatre a été fondé en 1968. Ses principaux objectifs sur le plan de la création artistique sont évoqués dans son mandat :

Le Youtheatre vise à sensibiliser son public en lui présentant un théâtre qui l'interpelle, le provoque et suscite chez lui un questionnement, sans jamais oublier de le divertir. Son créneau est celui de la création et de la production d'œuvres nouvelles des meilleurs dramaturges canadiens.

Plus récemment, les spectacles *Le projet pupitre* et *Dreaming Now* témoignent de la préoccupation actuelle du directeur artistique du Youtheatre, Michel Lefebvre, de donner un souffle contemporain au théâtre jeune public en intégrant les nouvelles technologies dans son travail.

Chaque saison, le Youtheatre produit dans les deux langues de nouvelles œuvres s'adressant aux enfants et aux adolescents. Jusqu'à 30 000 jeunes assistent annuellement à ces productions! À l'échelle nationale, les productions du Youtheatre ont été présentées à Ottawa (Centre National des Arts, Théâtre la Catapulte), à Vancouver (Théâtre la Seizième) à Sudbury (Théâtre du Nouvel-Ontario) Young People's Theatre, au Grand Theatre, au Manitoba Theatre for Young People et à l'Imperial Theatre du Nouveau-Brunswick. En 2007, le Youtheatre a fait ses premiers pas à l'international avec une tournée au Royaume-Uni de son oeuvre phare *Bang Boy, Bang!*. Le spectacle s'est notamment arrêté au prestigieux Birmingham Rep ainsi qu'au Sherman Theatre.

Le Youtheatre adhère à la Canadian Actors' Equity Association (CAEA), à Théâtres-Unis Enfance-Jeunesse (TUEJ) et est membre de la Professional Association of Canadian Theatres (PACT), de la Québec Drama Federation (QDF) et du Conseil québécois du théâtre.

À PROPOS DE CE GUIDE

Ce guide se veut un point de départ afin d'inciter et de stimuler les étudiants à discuter de l'expérience vécue lors de leur visite au théâtre. Vous y trouverez quelques activités que vous pourrez ensuite adapter selon les besoins de votre groupe. Nous encourageons vivement les étudiants à nous écrire leurs commentaires et leurs opinions sur tous les aspects du spectacle auquel ils ont assisté. Vous pouvez réunir tous les commentaires de vos étudiants et les envoyer dans une seule et unique enveloppe.



ÉQUIPE DE PRODUCTION DE *CROSSING THE OCEAN*

Une création multimédia de	Michel Lefebvre, Jeremy Segal & Martin Sirois
Mise en scène de	Michel Lefebvre
Éclairages	Martin Sirois
Environnement sonore	
Direction de production	Frédérique Folly & Dominique Hawry
Avec	Michel Lefebvre

CRÉATEURS

Daniel Iregui

Artiste visuel, designer et programmeur, Daniel Iregui crée des installations et expériences interactives à l'aide de la technologie et du design afin d'impliquer le public dans ses œuvres en évolution constante et toujours changeantes. En 2010, Daniel fonde Iregular, un studio de création interactive où il produit ses œuvres et autres commandes extérieures. Né en 1981 à Bogotá en Colombie, Daniel vit et travaille aujourd'hui à Montréal. Son travail, souvent signé sous sa compagnie Iregular, a été présenté au Festival du Nouveau Cinéma, à Montréal en lumière, à l'Igloofest, à Mutek, au C2-MTL, au Montreal Creative, au Chromatic, à la Biennale internationale Arts Numériques (BIAN), pour TEDx et à la Nuit Blanche. À l'international, ses œuvres ont été présentées au Mapping Festival en Suisse, au Glow Festival aux Pays-Bas, au Festival of Lights de Jérusalem, à la Biennale Arts Numérique de Enghien-les-Bains en France, au Mutek de Mexico, au Salón de Proyectos Ágape à Bogotá, à la Biennale Architecture Médiatique au Danemark, au Canary Warf Winter Lights à Londres, au Chromatic à Paris ainsi qu'à Aspern à Vienne.

Michel Lefebvre

Metteur en scène et comédien, Michel Lefebvre travaille dans le milieu théâtral depuis 40 ans et est le directeur général et artistique du Youtheatre depuis 1992. À son arrivée au Youtheatre, son dévouement pour le travail d'auteurs canadiens donne une couleur nouvelle à cet organisme fondé en 1968 et, depuis, il commande auprès d'eux des œuvres pour jeune public. Plusieurs de ces pièces ont été vues à travers le Canada, les États-Unis et le Royaume-Uni. Plus récemment, *Le projet pupitre* et *Dreaming Now* témoignent de sa préoccupation actuelle de donner un souffle contemporain au théâtre jeune public en intégrant les nouvelles technologies dans son travail.



ACTIVITÉ D'AVANT-SPECTACLE Français

DISCUSSION

Amorcer une discussion avec les élèves en classe sur les moyens de communications dont nous disposons de nos jours. N'hésitez pas à prendre des notes puisque leurs réponses pourraient vous être utiles dans l'activité suivante. Les définitions suivantes tirées du Petit Robert pourraient vous être utiles :

Communication : « Le fait de communiquer (de faire connaître quelque chose à quelqu'un), d'établir une relation avec quelqu'un ou quelque chose. »

Langage : « Fonction d'expression de la pensée et de communication entre les hommes, mise en œuvre au moyen d'un système de signes vocaux (paroles) et éventuellement de signes graphiques (écriture) qui constitue une langue. »

Questions pour entamer la discussion :

- Nommez des moyens de communication. (ex. : la parole, l'écriture, le langage corporel, le téléphone, le courriel, etc.)
- Quels moyens utilisez-vous pour communiquer avec vos amis, vos parents, vos grands-parents?
- Quand la personne avec qui vous voulez communiquer n'est pas en face de vous, comment arrivez-vous à communiquer avec elle?
- Entre parler au téléphone et être face à face avec votre interlocuteur, que préférez-vous? Pourquoi?
- Est-ce qu'il y a des moyens de communications qui existent aujourd'hui qui n'existaient pas quand vos parents étaient jeunes? Si oui, lesquels?
- Quelles sont les différences majeures entre écrire une lettre et écrire un texto?
- Connaissez-vous des gens qui ne possèdent pas de téléphone cellulaire? D'ordinateur? De boîte vocale?

ACTIVITÉ EN ÉQUIPE

1. En équipe de deux, demander aux élèves d'écrire une histoire connue (conte pour enfants, film populaire, etc.) à l'autre grâce à l'écriture d'une lettre.
2. Demander ensuite à ces deux élèves de raconter à nouveau ces histoires sous forme de textos.
3. Devant la classe, chaque équipe lis à haute voix une des deux histoires et les échanges de textos.



ACTIVITÉ D'AVANT-SPECTACLE Arts plastiques

QU'EST-CE QU'UNE INSTALLATION?

À l'aide des informations suivantes, introduire les caractéristiques qui définissent l'installation artistique. Cette présentation aidera les élèves à mieux saisir et apprécier *DELETE*.

Selon le dictionnaire Larousse, l'installation est une « Œuvre d'art contemporain dont les éléments, de caractère plastique ou conceptuel, sont organisés dans un espace donné à la manière d'un environnement. »

Reconnue à partir des années 1960, l'installation est un genre de l'art contemporain qui peut difficilement se réduire à une définition unique. Il s'agit d'une mise en scène, d'un arrangement artistique de différentes œuvres. L'ensemble des définitions du genre s'entend sur le fait que l'installation est pluridisciplinaire; elle est une œuvre d'art hybride qui mélange différentes disciplines artistiques (peinture, sculpture, son, projection, etc.)

La mise en scène des œuvres devient elle-même une œuvre d'art dans l'installation. Le spectateur ne se retrouve plus devant un simple tableau, mais au sein d'une salle qui crée l'atmosphère propice à l'appréciation du tableau. Le sens de l'œuvre devient donc multiple; il y a le sens du tableau et le sens du rapport entre le lieu et le tableau. L'installation est donc souvent dépendante de son lieu, elle se modifiera selon l'endroit où elle sera présentée.

L'installation est habituellement immersive. Elle offre au public d'entrer en interaction avec l'œuvre ou l'artiste. Grâce à ce côté immersif, l'installation peut faire appel à tous les sens à la fois, quoique le goût et l'odorat soient rarement sollicités. L'interactivité de l'installation rend l'œuvre unique à chaque visite, telle une pièce de théâtre qui n'est jamais exactement la même d'une représentation à l'autre. Le facteur humain rend l'expérience unique et éphémère.

Principales caractéristiques de l'installation

- Interdisciplinaire & polysémique;
- S'adapte au le lieu de présentation;
- Expérience interactive pour le spectateur;
- Crée une atmosphère propice à l'appréciation artistique.

Discussion

Proposer aux élèves quelques questions afin d'approfondir la compréhension de l'installation :

- Y a-t-il des lieux qui ont un effet sur votre comportement?
- Quelles émotions vivez-vous en entrant dans un lieu de culte? Une école? Un parc? Un autobus scolaire? Un autobus de ville? Une toilette? Une maison hantée? Pourquoi?
- Que remarquez-vous en premier quand vous entrez dans une nouvelle maison?
- Selon vous, quels sont les meilleurs endroits pour faire les activités suivantes : faire ses devoirs, manger, dormir, courir? Pourquoi?



References:

[[https://fr.wikipedia.org/wiki/Installation_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Installation_(art))] *Installation (art)* -

https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art

[<http://www.biographie-peintre-analyse.com/2012/12/30/d%C3%A9finition-installation-artistique-art/>]

Définition installation artistique/art (in French)






[<http://www.universalis.fr/encyclopedie/installation/>] *Installation*, Encyclopaedia Universalis (in French)



ACTIVITÉ D'APRÈS-SPECTACLE Arts plastiques

CRÉER UNE INSTALLATION ARTISTIQUE COLLECTIVE

Pour faire suite à la présentation de *DELETE*, proposer aux élèves de créer une installation artistique collective en classe. Pour vous guider, voici quelques pistes et étapes à suivre avec vos élèves :

-  En classe, choisissez une thématique qui teintera l'atmosphère de votre installation. (ex. Le temps des fêtes, l'Halloween, les saisons, etc.)
-  Créer, avec l'aide des élèves, une histoire qui se développera au cours de la visite de leur installation.
-  Diviser la classe en 4 ou 5 équipes qui se chargeront de décorer, d'animer et de concevoir une étape du parcours de l'installation.
-  Déterminer au moins une discipline artistique commune à toutes les équipes. (ex. Peinture, sculpture, performance, musique, etc.)
-  Chaque équipe doit déterminer au moins une deuxième discipline artistique qui sera utilisée dans leur partie de l'installation. (voir le Matériel de l'élève)

Une fois l'installation terminée, inviter les autres classes à visiter la vôtre complètement transformée!



NOM : _____

1- a) Thématique choisie : _____

b) Discipline artistique commune : _____

2- Dans tes propres mots, raconte l'histoire de votre installation collective.

3- Quel est le nom de votre équipe? _____

4- Quelle est la partie de l'histoire qui doit être racontée par votre équipe?

5- Quelles émotions doivent être ressenties lors du passage des visiteurs dans votre partie de l'installation collective?



6- Nomme 2 autres disciplines artistiques qui pourraient être utiles à votre équipe. Pour chacune, explique comment cette discipline peut aider à créer l'atmosphère recherchée dans votre partie de l'installation.

Première discipline artistique :

Deuxième discipline artistique :



ACTIVITÉS D'APRÈS-SPECTACLE Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

RECHERCHE SUR UN OUTIL DE COMMUNICATION

Seul ou en équipe, proposez aux élèves de faire une recherche sur un outil de communication de leur choix. Ils pourront remettre une version écrite de leur recherche ou en faire un exposé oral, selon vos besoins.

Voici quelques exemples d'outils de communication :

- Téléphone traditionnel
- Téléphone cellulaire
- Ordinateur
- Réseau postal
- Radio
- Télévision
- Journaux
- Courriel
- Télégramme
- Code Morse
- Etc.

Afin de donner un modèle aux élèves, vous trouverez à l'Annexe 1 un exemple de recherche simple sur l'outil de communication qu'est le livre.

Le « Matériel de l'élève » suivant pourra permettre de les guider dans leurs recherches sur les éléments clés à trouver.



NOM : _____

1- Outil de communication choisi : _____

2- Ancêtre de l'outil de communication : _____

3- Date, lieu et inventeur principal (si disponible) :

4- Décris les différents modèles de cet outil qui ont vu le jour après son invention.

5- Quelle innovation ou quel évènement a permis à cet outil d'être popularisé et abordable?



ACTIVITÉ D'APRÈS-SPECTACLE Médias et Vivre-Ensemble & Citoyenneté

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

La citoyenneté numérique est basée sur le développement des compétences, de l'engagement et de la créativité dans un contexte d'apprentissage en ligne. Tout citoyen du 21^e siècle ayant accès aux médias numériques se doit d'être en mesure d'utiliser à bon escient les médias, de les comprendre et de créer en produisant des contenus et en communiquant efficacement en ligne.

Ces notions ne se limitent pas au savoir numérique. Elles englobent les pratiques éthiques et sociales en ligne qui influencent aussi notre vie réelle. La citoyenneté numérique exige de développer la pensée critique pour mieux naviguer la littératie numérique. Le citoyen numérique « forge » son identité en ligne en tenant compte de ses droits et de ses responsabilités, de son engagement et de sa participation citoyenne, des normes comportementales ou de la nétiquette, son sentiment d'appartenance et l'adhésion à un groupe. En tenant compte que toute action en ligne laisse des traces, les jeunes doivent prendre conscience de leur « identité numérique » pour éviter que cette facette publique de leur personne ne leur nuise dans le présent ou le futur.

Les activités suivantes permettront d'explorer deux aspects de la citoyenneté numérique : la cybersécurité de la vie privée et la vérification d'informations trouvées en ligne.

Références :

[<http://definirlafrontiere.ca/citoyennete-numerique/definition>] *Définir la frontière*, Université McGill.

[<http://habilomedias.ca>] *HabiloMédias*, Le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique.

LA CYBERSÉCURITÉ DE LA VIE PRIVÉE

Sans être alarmiste, il est primordial de sensibiliser les jeunes à la protection de leur vie privée, et de celle de leurs camarades, en ligne. Les utilisateurs d'internet doivent se protéger des gens mal intentionnés qui utilisent les médias numériques pour se trouver des victimes, mais aussi des entreprises qui tentent de vendre des produits qui ne sont pas désirés par le consommateur. Voilà pourquoi les jeunes doivent apprendre très tôt à éviter les pièges de la divulgation de la vie privée de soi et des autres en ligne.

En classe, présenter aux élèves la situation suivante ponctuée de questions afin de forger leur pensée critique.

Situation

Esteban et Florence aiment beaucoup les jeux en ligne. Ils se retrouvent sur des sites internet après leurs devoirs le soir pour jouer à différents jeux. Un soir, Esteban voit une publicité sur le site où il joue habituellement : un nouveau site propose de jouer à « Dresseurs de dragons » avec des amis. Il donne rendez-vous à Florence sur ce nouveau site pour l'essayer.

Afin de commencer le jeu, les deux amis doivent se créer un identifiant et un mot de passe. Ils doivent aussi indiquer quelle adresse courriel sera liée à leur compte de joueur pour récupérer leur mot de passe en cas d'oubli.

Informations	Florence	Esteban
Identifiant	Floflo10	123soleil
Mot de passe	Chocovanille	Patate12
Adresse courriel	Floflo10@moncourriel.com	esteban.b@moncourriel.com

QUESTION AUX ÉLÈVES :

- Les informations données par Florence et Esteban sont-elles sécuritaires?
- Que peut-on déduire du nom d'identifiant créé par Florence?

Une fois leur compte créé, les deux amis peuvent explorer le monde des dresseurs de dragons. Florence décide d'inscrire son personnage dans une école de dresseurs. Les différents cours offerts dans cette école sont de mini jeux. Lorsqu'un cours est complété avec succès, Florence reçoit des pièces d'or. Une fois ces cours terminés, elle aura assez de pièces d'or pour se procurer son premier bébé dragon.

LA CYBERSÉCURITÉ DE LA VIE PRIVÉE (suite)

De son côté, Esteban trouve un magasin de dragons qui vend les dragons en échange de pièces d'or ou en complétant un sondage en ligne. Trop empressé de posséder déjà son dragon, il choisit de compléter le sondage.

Vous pouvez compléter au tableau les informations données par Esteban.

Information	Florence	Esteban
Prénom		Esteban
Nom		Boucher
Adresse courriel		esteban.b@moncourriel.com
Tranche d'âge		10-15 ans
Sexe		Masculin
Ville		St-Hubert

QUESTIONS AUX ÉLÈVES :

- À quoi peuvent servir ces informations pour l'entreprise qui détient le site?
- Qu'est-ce qui empêche cette entreprise de vendre ces informations à d'autres?
- À quoi s'expose Esteban en divulguant ces informations sur sa vie privée?

Expliquer aux élèves ce qu'est un pourriel et comment une entreprise qui connaît notre groupe d'âge, notre ville et notre courriel peut faire de la publicité ciblée.

Esteban obtient son bébé dragon, tel que promis par le sondage et Florence termine rapidement ses cours. Avec leurs bébés dragons, les deux amis peuvent s'affronter dans des concours de flammes, des courses de bébés dragons, etc. D'autres joueurs sur le site internet participent aux jeux avec leurs dragons. Les joueurs peuvent communiquer en parallèle pour former des alliances et se donner des trucs d'élevage de dragons.

Après une course particulièrement captivante, Florence reçoit un message d'une joueuse qu'elle ne connaît pas. Josie09 lui pose quelques questions sur son dragon et la conversation devient plus personnelle.

Vous pouvez imprimer des copies de la page suivante pour faire lire aux élèves ou demander à deux élèves de lire devant la classe les deux rôles présentés dans le dialogue suivant :



LA CYBERSÉCURITÉ DE LA VIE PRIVÉE

Dialogue entre Floflo10 et Josie09

Josie09 : Félicitations pour la course!

Floflo10 : Merci. Je trouve ton dragon très mignon!

Josie09 : Oui! Il est vraiment chou. Le tien aussi est très drôle avec sa petite corne.

Floflo10 : Je me suis dit que ça pourrait être utile dans certains jeux.

Josie09 : Tu connais bien les jeux sur ce site, c'est ma première fois.

Floflo10 : Moi aussi, c'est ma première fois. C'est mon ami Esteban qui a trouvé le site. Tu as aimé l'école de dressage?

Josie09 : Oui, c'était bien plus intéressant que la vraie école! Tu vas à quelle école toi?

Floflo10 : Je vais à St-Barnabé à St-Hubert. Toi?

Josie09 : Je vais à Entramis à Sherbrooke. Je vais souvent à St-Hubert visiter ma grand-mère. On pourrait s'échanger nos courriels. Comme ça, la prochaine fois que je serai proche de chez toi, on pourrait se voir?

Floflo10 : Bonne idée! Voici mon adresse : floflo10@moncourriel.com

Josie09 : Voici la mienne : josianefontaine@moncourriel.com

Floflo10 : Bon, je dois partir, ma mère me dit que le souper est prêt. À bientôt!



LA CYBERSÉCURITÉ DE LA VIE PRIVÉE (suite)

QUESTIONS AUX ÉLÈVES :

- Qui est Josie09?
- Quelles informations sur sa vie privée Florence a-t-elle données à sa nouvelle « amie »?

Le lendemain, au retour de l'école, Florence et Esteban consultent leurs courriels. Esteban a reçu plusieurs messages étranges depuis hier soir : des invitations à des concours, des publicités pour des jeux en ligne et même un courriel d'une compagnie qui cherche des testeurs de jeux à St-Hubert entre 10 et 15 ans! Il ne se souvient pas avoir visiter tous ces sites dernièrement et encore moins d'avoir donné son nom à certains d'entre eux.

Florence a reçu un courriel de sa nouvelle « amie » Josiane. Cette dernière lui a envoyé une photo d'elle à la plage avec le message suivant :

« Mes vacances à la plage l'été dernier. Est-ce que tu es toi aussi allée à la plage? As-tu des photos? J'aimerais bien savoir à quoi tu ressembles! As-tu une photo de ton ami Esteban aussi? À bientôt! Josie. »

QUESTIONS AUX ÉLÈVES :

- Pourquoi Esteban a-t-il reçu autant de messages de compagnies qu'il ne connaît pas?
- Qu'aurait pu faire Esteban pour éviter de recevoir autant de courriels indésirables?
- Est-ce que Florence devrait envoyer les photos demandées à Josiane?
- Qu'est-ce qui prouve que Josiane est réellement la fille sur la photo?
- À la place d'Esteban, que ferais-tu?
- À la place de Florence, que ferais-tu?

Conclusion

Il est important d'être prudent sur le net pour ne pas divulguer d'informations personnelles sur soi et sur les autres. Certains services en lignes comme les courriels et les réseaux sociaux permettent de créer un profil afin de communiquer avec nos amis. L'essentiel est de ne pas donner de renseignements permettant aux gens de vous retrouver dans la « vraie » vie. Voici quelques règles à respecter pour éviter de perdre le contrôle sur notre vie privée :

— Protégez votre véritable identité

Évitez de transmettre des informations qui permettent de vous identifier réellement. Créez-vous un nom fictif pour internet, utilisez une adresse courriel protégée et trouvez une photo qui vous représente sans être réellement vous. Demandez à un parent de vous aider à choisir un bon service de courriel qui offre un haut niveau de sécurité.

— Connaître ses amis virtuels dans la vraie vie

N'ayez que vos amis réels dans votre liste d'amis virtuelle. N'adhérez pas à des sites où vous n'avez pas le contrôle sur votre liste de contact. Dans les *chatroom* (clavardage), il faut être conscient qu'on y discute avec des étrangers. Ne leur donnez aucune information personnelle et vérifiez que le site

LA CYBERSÉCURITÉ DE LA VIE PRIVÉE (suite)

Ne divulguez à personne votre (vos) mot(s) de passe.

Une fois le mot de passe dit à un ami, cela devient hors de votre contrôle. Votre ami peut le divulguer sans penser à mal. Il est important de garder ce genre d'information pour soi et de trouver un mot de passe difficile à deviner : idéalement composé de lettres et de chiffres au hasard. Si vous avez peur de l'oublier, dites-le à un de vos parents.

Évitez de discuter avec des étrangers sur internet.

Vous ne connaissez pas la personne qui désire discuter avec vous sur internet? Ignorez-la et surtout, ne rien dire sur votre vie personnelle (votre adresse, votre ville, votre école, votre âge, une photo, etc.) ou sur un(e) ami(e). Vous ne savez pas ce que cette personne pourrait faire avec ces informations.

Toute action sur internet laisse des traces.

Tous les messages, mentions « J'aime », sondages, jeux que vous faites en ligne sont répertoriés quelque part. Même si vous effacez l'historique de votre ordinateur, il est possible de retrouver ce que vous avez fait. Il est important de bien réfléchir avant de faire quoi que ce soit et de ne pas faire des choses sous le coup de l'émotion.

Ne visitez pas les sites transmis par pourriel.

Un courriel non sollicité? Supprimez-le. Certains pourriels contiennent des logiciels qui s'activent dès que le courriel est ouvert. Ces logiciels s'installent sur votre ordinateur pour vous espionner. En supprimant un courriel non sollicité avant même de l'ouvrir, on évite de tomber dans le piège et on a moins tendance à visiter des sites qui veulent nous vendre des choses dont on n'a pas besoin.

VÉRIFIER LES INFORMATIONS

Internet est très vaste et il est facile d'y trouver une foule d'informations. Cela peut être très utile pour effectuer des recherches pour l'école ou encore pour assouvir sa propre curiosité sur plusieurs sujets. Puisque le web est accessible à tous et que tous peuvent se créer un site pour répandre de l'information, il faut être prudent et toujours vérifier la véracité des données trouvées sur internet. Il existe plusieurs façons de déterminer si une source est fiable ou non.

Si vous avez fait l'activité de recherche sur les outils de communication présentée plus haut dans le guide pédagogique, demandez aux élèves de passer en revue leurs sources issues d'internet pour déterminer si elles sont fiables. Sinon, en classe, faites une recherche sur un moteur de recherche sur un des outils de communication proposés et analysez les 3 premiers résultats pour déterminer s'ils seraient utiles et fiables.

Voici quelques questions à se poser devant un site internet :

Qui est la source?

Si l'auteur du site est une personne, il est important de vérifier si celle-ci est qualifiée pour informer sur ce sujet. A-t-elle un diplôme d'une institution reconnue? Est-elle membre d'une association professionnelle? Si oui, il faut aussi faire une courte recherche sur ces institutions et associations pour s'assurer qu'elles existent vraiment. Il est facile de s'inventer un diplôme d'une université imaginaire. De plus, l'auteur peut facilement avoir un diplôme réel dans un domaine pas du tout relié au sujet.

S'il s'agit d'un organisme, relève-t-il du gouvernement ou d'un groupe de recherche reconnu comme un hôpital ou une université?

Quelle information est obtenue?

Comment l'information est-elle présentée? Est-ce que l'auteur du site fait appel au scandale et à l'émotion? Peut-on comparer les informations trouvées à d'autres sites internet? D'où l'auteur tient-il ces informations? Est-ce qu'il cite ses sources?

Quand le site a-t-il été créé? Quand a été la dernière mise à jour?

Est-ce que le site est récent ou a-t-il été mis à jour récemment? Tient-il compte des nouvelles études scientifiques à ce sujet? Le milieu scientifique fait des découvertes et réexamine constamment les résultats de leurs recherches. Il faut s'assurer que le site consulté présente des faits ayant été prouvés récemment ou qu'aucune étude récente n'a pu démentir.

Où se situe le site internet?

Est-il une partie d'un site plus grand? S'agit-il d'un blogue ou d'un site complet? S'il est lié à un organisme, où est le siège social de cet organisme dans le monde?

Pourquoi utiliser un site web?

Est-ce que ma recherche nécessite l'utilisation d'internet? Est-ce que je peux trouver rapidement de l'information fiable? Est-ce qu'il y aurait un autre moyen plus sûr de trouver cette même information?

VÉRIFIER LES INFORMATIONS (suite)

Comment l'information est-elle présentée?

Est-ce que le sujet est clairement indiqué en début d'article ou de page? Est-ce que l'information est véritablement fournie telle que promise? L'information est-elle présentée de manière structurée et cohérente? Est-ce qu'il est facile de naviguer dans le site? Y a-t-il une liste de références? L'information est-elle clairement protégée par un copyright? Y a-t-il des erreurs de français flagrantes? Est-ce que les pages chargent rapidement? Est-ce que la police utilisée sur le site est lisible et standard? Le site est-il attrayant, aéré ou les images sont-elles coincées par le texte?

En cas de doute, il est préférable de ne pas utiliser ce site comme source pour se forger une opinion sur un sujet ou pour faire une recherche pour l'école. Il y a suffisamment de sites internet pour trouver d'autres sources fiables. Idéalement, lors d'une recherche pour l'école, entre autres, il est préférable d'avoir plusieurs types de sources : sites internet, livres, encyclopédies, articles scientifiques, etc.

Lorsqu'on utilise un moteur de recherche, il est primordial de rester concis et précis afin d'optimiser les chances que les résultats répondent à notre demande. Voici quelques règles pour chercher de manière efficace :

Utiliser des mots-clés

Déterminez ce que vous cherchez sur votre sujet et tentez d'inscrire entre 6 à 8 mots-clés dans le moteur de recherche. Évitez les pronoms (le, la, elle, quelle), les verbes d'action et les adjectifs à moins que ces derniers ne soient essentiels pour la définition de votre sujet (ex. : « forêt boréale »)

Utiliser des syntagmes

En plus des mots-clés, l'utilisation de groupes de mots, des « syntagmes » indiquent au moteur de recherche un ordre exact de mots pour lesquels il doit faire des recherches. Pour créer un syntagme dans une recherche, il faut placer le groupe de mots entre guillemets. Exemple : « bichon maltais » ou « premier ministre ».

Éviter la ponctuation

La plupart des moteurs de recherche ne font pas la distinction entre les majuscules et les minuscules. D'autres s'attarderont à ces détails limitant ainsi les résultats.

Références :

[<http://habilomedias.ca>] *HabiloMédias*, Le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique.

[<http://guides.bib.umontreal.ca/disciplines/74-Determiner-la-fiabilite-de-l-information>] *Université de Montréal. Les bibliothèques*, Déterminer la fiabilité de l'information.

ANNEXE I

Recherche sur le livre

Ancêtre du livre

Avant que le livre ne soit créé, l'écriture avait déjà été inventée et les différentes civilisations avaient trouvé des supports sur lesquels ils pouvaient écrire. En Mésopotamie, vers -3 300, les êtres humains écrivent sur des plaquettes d'argile. En Égypte, à peine une centaine d'année plus tard, vers -3 200, l'écriture est sous forme de hiéroglyphes sur du papyrus. En Chine, on écrit déjà sur des lattes de tiges de bambou, ce qui expliquerait pourquoi l'écriture chinoise est disposée en colonnes. La soie pour l'écriture est aussi utilisée en Chine, mais elle est réservée pour les très riches.

C'est le Chinois Cai Lun qui aurait inventé en l'an 105 le papier moderne à partir d'une technique déjà créée deux siècles plus tôt en observant les abeilles fabriquer de la cellulose. Le papier supplante donc progressivement le bambou et la soie en Chine. Ce n'est qu'en 751 que le secret de la fabrication du papier est transmis au peuple Arabe grâce à des prisonniers chinois. Le papier se répand alors en Asie centrale, au Moyen-Orient puis en Europe. Les Européens utilisent à ce moment-là le parchemin, fabriqué à partir de peaux d'animaux.

Le premier livre

Le papier est plié et relié. Il forme alors le codex, très utilisé dès le 2^e siècle avec du parchemin au Moyen Âge en Europe par les moines qui y écrivent la Bible chrétienne à la main. Il ne s'agit toujours pas du livre imprimé moderne, mais ce format manuscrit se transporte mieux que tout autre support.

L'invention qui changera le livre

En 1454, Gutenberg invente l'imprimerie en France. Il peut alors faire plusieurs copies du même ouvrage. Le premier livre imprimé est la Bible écrite en latin en 150 copies. La machine est tout de même manipulée par l'être humain, elle n'est pas mécanisée et la fabrication du papier se fait toujours à la main. Le fait de pouvoir faire plusieurs copies à la fois permet aussi l'accessibilité du livre par un plus grand nombre de personnes. Une plus grande partie de la population apprend donc à lire et à écrire.

L'ère moderne

Au 19^e siècle, la Révolution industrielle amène la mécanisation de la fabrication du papier et de l'imprimerie, ce qui permet de faire encore plus de livres. Le commerce de la publication et de la vente des livres prend de l'ampleur. En 1931, l'éditeur allemand Albatross Books crée le premier livre format poche, mais l'arrivée de la Seconde Guerre mondiale met abruptement fin à son projet qui sera repris par d'autres éditeurs européens.

Références :

[<http://www.bm-chambery.fr/opacwebaloes/images/paragraphes/service%20pedagogique/histoire%20du%20livre/Chronologie.pdf>] *Bibliothèques municipales – Ville de Chambéry*, Chronologie de l'histoire du livre.
[<http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/imprimerie/index.htm>] *CLASSES, le site pédagogique de la Bibliothèque nationale de France*, L'aventure du livre

ANNEXE II
Questionnaire de l'enseignant

DELETE**Saison 2016-17**

Votre nom : _____

École : _____

Âge de vos élèves : _____

1- Quelles étaient les réactions de vos élèves suite à la présentation de *DELETE*?

2- Croyez-vous que cette expérience artistique remplit un rôle éducatif auprès des jeunes?

3- Qualité artistique

	Excellent	Très bien	Bien	Correct	Faible
Plateforme en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Installation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Musique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Commentaires :

4- Avez-vous éprouvé des problèmes de logistiques (ex. : ponctualité, conflit d'horaire, etc.)

5- Avez-vous utilisé le guide pédagogique créé par le Théâtre Youthéâtre? Oui _____ Non _____
Pourquoi?

6- Amèneriez-vous vos élèves à une autre représentation produite par le Théâtre Youthéâtre?
Oui _____ Non _____ Pourquoi?

Autres commentaires :

**Merci de nous faire parvenir ce questionnaire complété
par télécopieur (514) 844-2330,
courriel education@youtheatre.ca
ou par la courrier au Youthéâtre 5333 Casgrain #507, Montréal (QC) H2T 1X3**