
GUIDE PÉDAGOGIQUE

—TA—

PAROLE

• EST EN JEU •

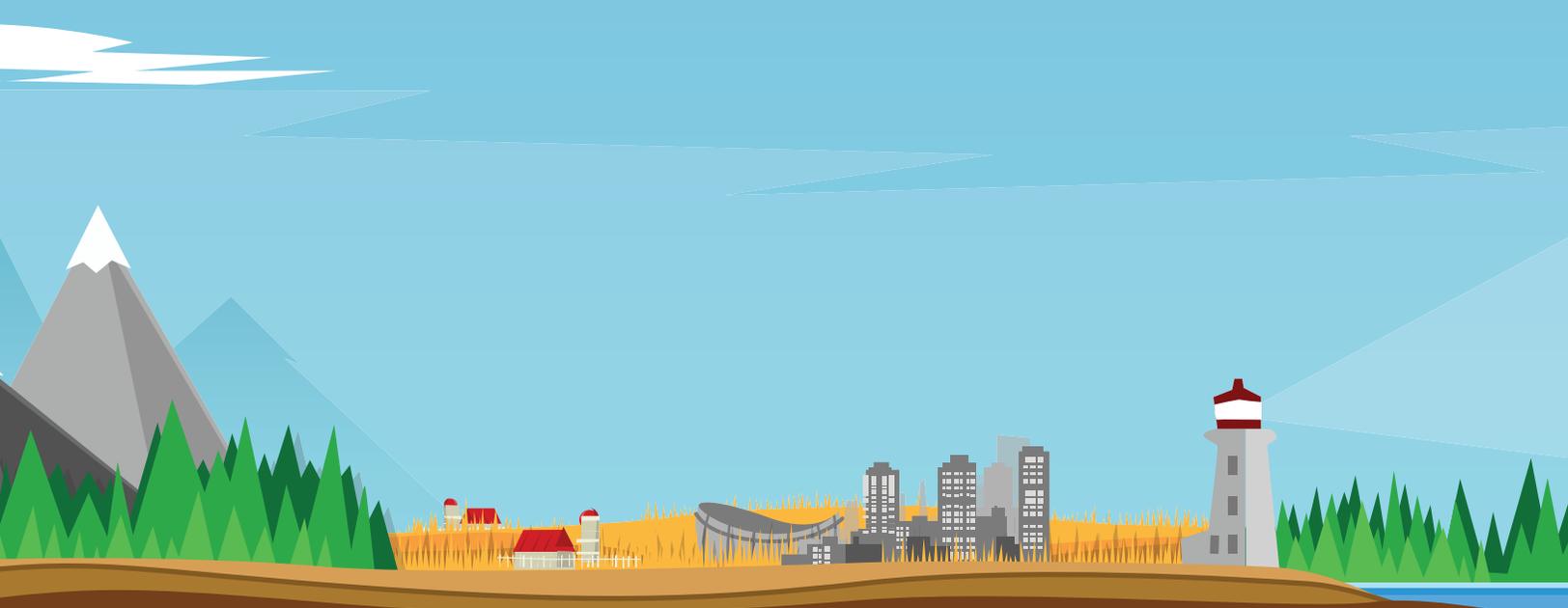


TABLE DES MATIÈRES

1. PRÉSENTATION	P. 3
1.1 Contexte	P. 3
1.2 Objectifs d'apprentissage	P. 3
1.3 Liens avec les programmes d'études pancanadiens	P. 3
2. BANQUE D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES	P. 4
2.1 Exploitation générale du site	P. 4
2.2 Projet multimédia	P. 4
2.3 Activités en lien avec les jeux	P. 5
• Jeu – Définis-toi	P. 5
• Jeu – Exprime-toi	P. 5
• Jeu – Affirme-toi	P. 6
• Jeu – Découvre-toi	P. 6
• Jeu – Manifeste-toi	P. 6
2.4 Activités en lien avec les portraits de régions	P. 6
2.5 Pistes de discussion et de réflexion	P. 7
3. GLOSSAIRE	P. 7-8
4. RESSOURCES UTILES	P. 8-9



PRÉSENTATION

Ta parole est en jeu (TPEEJ) est un projet dynamique spécifiquement conçu pour les jeunes francophones afin de faire rayonner le français et de favoriser les liens entre les communautés francophones du Canada.

Le site Web taparoleestenjeu.ca regroupe des jeux interactifs sur les mots et expressions de la langue française ainsi qu'une galerie de courts films d'animation sur l'histoire du fait français au Canada.

Lancé dans le cadre des activités des Rendez-vous de la Francophonie 2013, **Ta parole est en jeu** invite les jeunes à tester leurs connaissances de la langue française et à se mesurer à d'autres jeunes de partout au pays.

Les jeux et les vidéos humoristiques du site s'adressent d'abord aux jeunes de 13 à 17 ans, mais aussi à tous ceux et toutes celles qui veulent découvrir les communautés francophones du Canada et en apprendre davantage sur les mots, les expressions, les accents et les couleurs de la langue française au Canada.

Afin de favoriser l'utilisation pédagogique du site **Ta parole est en jeu**, ce guide propose une banque d'activités authentiques et engageantes qui accompagnent l'une ou l'autre des composantes multimédias du site tout en répondant à plusieurs des programmes d'études des provinces et territoires du pays.

1.1 CONTEXTE

Le site **Ta parole est en jeu** est un projet original et conjoint du Groupe des technologies de l'apprentissage de l'Université de Moncton et de l'Office national du film du Canada (ONF). Le comédien, réalisateur et scénariste franco-ontarien Mathieu Pichette (*Les pieds dans la marge*, *Le monde en gros*) en est le porte-parole.

1.2 OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

De la mission d'apprentissage par le jeu du site Web découlent les objectifs suivants :

- offrir une plateforme de divertissement en français aux jeunes francophones et francophiles du monde;
- offrir un environnement médiatique pour jouer, communiquer et interagir en français avec d'autres jeunes d'un peu partout au Canada;
- sensibiliser les jeunes, au moyen de jeux ludiques et de courts films humoristiques, à la question de la langue et du fait français;
- faire découvrir le vocabulaire, les expressions, les régionalismes, les accents, les lieux de la francophonie, ainsi que les faits historiques derrière chacune des communautés francophones du Canada;
- permettre d'explorer, de façon ludique, les variétés, les couleurs et les particularités du français.

1.3 LIENS AVEC LES PROGRAMMES D'ÉTUDES PANCANADIENS

Sur le site Web **Ta parole est en jeu**, les mots, les expressions et les accents de la langue française sont au cœur des jeux et des courts métrages humoristiques. Le lien avec l'enseignement du français va de soi.

Chaque composante du site permet également d'aborder une multitude de notions liées, entre autres, aux différents programmes d'histoire, de géographie, de droit ainsi que ceux d'éducation à la citoyenneté et à la politique canadienne. De plus, l'utilisation de jeux interactifs et de courts métrages démontre de façon concrète le potentiel éducatif, et quasi sans limites, des nouvelles technologies.

Enfin, par l'entremise des nombreuses activités d'amorce et de prolongement proposées dans le présent guide, certains liens peuvent être faits avec différents programmes d'études des provinces et territoires du pays (p. ex. : arts plastiques, arts visuels, ou éducation personnelle et sociale).

BANQUE D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

2.1 EXPLOITATION GÉNÉRALE DU SITE

Même si *Ta parole est en jeu* a été conçu pour que chaque jeune teste ses connaissances et visionne de courts films d'animation sur un mode individuel, tout en se mesurant à d'autres joueurs situés au pays, différentes façons de faire tout aussi amusantes peuvent répondre à la mission ludique et éducative du site. Voici quelques suggestions :

- Au cours de la présentation du site *Ta parole est en jeu*, proposez aux élèves de former des équipes de deux et de se créer un avatar. Organisez un rallye virtuel au cours duquel chaque équipe devra découvrir les réponses à une variété de questions en naviguant sur le site. Ce rallye permettra aux jeunes de découvrir le site et de se familiariser avec les différentes parties de celui-ci en plus de développer leurs habiletés à travailler en équipe (p. ex. : demandez-leur de visionner de courts films ou de localiser des personnes et des endroits à l'aide d'une carte interactive). Pour d'autres pistes d'exploration, consultez l'annexe I.
- Pour motiver les jeunes et les inciter à améliorer leur classement personnel, lancez un défi à une autre classe de votre école, de votre province ou de votre territoire (p. ex. : obtenir le plus grand nombre de points accumulés à l'un des jeux).
- Invitez les élèves à créer, en groupe-classe, de nouvelles questions pour l'un des jeux du site, puis à les soumettre aux concepteurs du site afin que ces nouveaux contenus soient intégrés à la plateforme.

2.2 PROJET MULTIMÉDIA

Un projet multimédia peut aussi être réalisé. Au cours de ce projet multimédia, les élèves imaginent un court récit numérique, c'est-à-dire une histoire racontée grâce à une technologie numérique utilisant des images, du texte, de la narration et des clips sonores.

Les élèves acquièrent ainsi de nouvelles connaissances et une meilleure compréhension des techniques numériques de communication en créant leur propre récit numérique. Ils explorent également le concept de la responsabilité médiatique et se familiarisent avec les productions audiovisuelles.

Mobilisez vos élèves en leur proposant de raconter l'histoire généalogique de leur propre identité francophone à l'aide d'images, de textes, de sons et de vidéos tout en respectant la structure du récit (introduction, développement et conclusion).

ÉTAPES DE RÉALISATION

Matériel nécessaire

- Feuille de scénarimage
- Crayons
- Ordinateur
- Logiciel Movie Maker pour PC ou iMovie pour Macintosh
- Microphone
- Caméra numérique

1. SCÉNARIMAGE ET COLLECTE DE MATÉRIEL

- Invitez les élèves à produire un scénarimage du récit numérique, c'est-à-dire un plan des images accompagné d'une brève description et de notes des éléments qui se retrouveront dans le film : les cases du scénarimage indiquent le point de départ, le développement et la fin du scénario; les notes sont sur la narration et le son. Demandez à ce que chaque récit numérique contienne de 10 à 15 images. Vous pouvez consulter un exemple de scénarimage à l'annexe II.
- Expliquez aux élèves que la réflexion et la recherche préalables vont leur permettre de produire des films plus cohésifs et qu'une fois le scénarimage terminé, ils auront une meilleure idée des images à incorporer à leur histoire.
- Rappelez aux élèves l'importance de garder en tête le point de chute de l'histoire (la partie qui termine l'histoire) et le message qu'ils souhaitent partager.
- Demandez aux élèves de recueillir des photos de famille et des images de leurs ancêtres. Précisez-leur qu'ils peuvent aussi utiliser des caméras numériques pour prendre des photos plus récentes.
- Rappelez aux élèves qu'ils doivent demander la permission d'utiliser et de diffuser tout matériel. Pour faciliter cette étape, vous pouvez leur fournir une banque d'images libres de droits.

2. PRODUCTION DU FILM

- Suggérez aux élèves d'utiliser les logiciels iMovie pour Macintosh ou MovieMaker pour PC afin de réaliser leur récit numérique, car ils permettent d'importer des images et des vidéoclips, d'ajouter du texte, d'incorporer de la musique et d'enregistrer une narration à l'aide d'un microphone. Indiquez-leur qu'ils sont gratuits et faciles à utiliser.
- Expliquez aux élèves qu'ils doivent numériser les images et les photos imprimées qui ont été recueillies, puis importées, au besoin, dans les logiciels iMovie ou MovieMaker.
- Aidez-les à organiser les images importées de manière à respecter l'ordre et le déroulement de l'histoire.
- Invitez-les à ajouter des effets visuels de transition ainsi que du texte entre chacune des images. Encouragez les jeunes à insérer une page de présentation et un générique à leur projet multimédia.
- Une fois le récit numérique complété, expliquez-leur qu'ils doivent maintenant y ajouter le son en intercalant tout d'abord la musique. Expliquez-leur également que la mélodie choisie module et supporte l'atmosphère de l'histoire et du film.
- Invitez-les ensuite à enregistrer la narration du récit numérique.

2.3 ACTIVITÉS EN LIEN AVEC LES JEUX

Le site Web *Ta parole est en jeu* regroupe six jeux interactifs sur les mots, les expressions et les lieux de la francophonie canadienne. De nombreuses activités peuvent être réalisées en marge de chacun des jeux tout en s'intégrant aux programmes d'études pancanadiens.

JEU – DÉFINIS-TOI

- Invitez les élèves à choisir une expression, puis à préparer une vidéo comme celles présentées dans le jeu Définis-toi. Placez leurs vidéos sur la page du réseau social du groupe-classe et invitez les autres élèves de l'école à deviner les expressions.
- Dans le cours d'arts plastiques, demandez aux élèves de choisir une expression parmi celles proposées sur le site, puis de l'exprimer sous forme d'œuvre d'art à l'aide d'une technique propre à un artiste de la francophonie canadienne.
- Invitez les élèves à former de petits groupes et à préparer une petite pièce dont le scénario tourne autour de l'une des expressions présentées dans le jeu Définis-toi.

- Proposez aux élèves de découvrir des auteures et auteurs de la francophonie canadienne, puis de trouver, dans les œuvres de ces derniers, des expressions françaises canadiennes utilisées par les personnages.
- Demandez aux élèves de se placer en équipe et de créer des photos originales et créatives pour exprimer une expression du jeu préalablement choisie. Jumelez les élèves avec ceux d'une autre école et organisez un échange de photos où chaque classe doit deviner les expressions qui se cachent derrière les photos reçues.
- Écrivez à l'administrateur du site TPEEJ pour lui faire part des travaux et découvertes. Tout bon matériel développé pourrait être ajouté au jeu avec les références et permissions appropriées.

JEU – EXPRIME-TOI

- Invitez les élèves à choisir l'une des vidéos proposées et à déterminer le champ lexical des mots justes (bonnes réponses) présentés dans celle-ci. Demandez ensuite aux jeunes de créer une carte conceptuelle du champ lexical en y ajoutant d'autres mots qui auraient également pu faire partie du thème de la vidéo.
- Rédigez un court texte afin de raconter ce qui se passe dans la vidéo en utilisant la terminologie appropriée.
- Proposez aux jeunes de créer, en petits groupes, une courte vidéo sur un aspect culturel de votre communauté et du fait français, puis invitez les élèves de la classe à choisir les mots pertinents comme dans le jeu Web.
- Réalisez une entrevue avec une personne dont le métier touche au thème présenté dans l'une des vidéos du site en vous assurant de réutiliser correctement le vocabulaire appris pendant le jeu.
- Créez un lexique interactif dans lequel on retrouve les mots présentés dans les différentes vidéos.
- Choisissez l'un des mots présentés dans le jeu Exprime-toi et effectuez une recherche sur l'étymologie de ce mot.
- Utilisez les vidéos pour enseigner la grammaire du lexique (p. ex. : mots de la même famille, radical, préfixe et suffixe, ou champs lexicaux).
- Préparez un dictionnaire par thématiques à la suite du visionnage des différentes vidéos.
- Écrivez à l'administrateur du site TPEEJ pour lui faire part des travaux et découvertes. Tout bon matériel développé pourrait être ajouté au jeu avec les références et permissions appropriées.

JEU – AFFIRME-TOI

- Une fois que les élèves ont découvert suffisamment d'expressions, jouez au pendu en équipe pour découvrir le plus grand nombre d'expressions possibles.
- Reproduisez les capsules avec de nouvelles expressions propres à votre communauté ou à votre coin de pays.
- Amusez-vous à reproduire les expressions sous forme de charades ou de devinettes.
- Choisissez l'une des expressions et inventez une nouvelle littérature dont le titre reprend cette expression.
- Demandez aux jeunes de mener un sondage auprès des membres de leur famille ou de leurs amis pour découvrir les expressions qu'ils connaissent en fonction de différentes catégories (p. ex. : expressions avec un nom d'animal ou avec une partie du corps, expressions sur la température ou encore sur l'amour).
- Écrivez à l'administrateur du site TPEEJ pour lui faire part des travaux et découvertes. Tout bon matériel développé pourrait être ajouté au jeu avec les références et permissions appropriées.

JEU – DÉCOUVRE-TOI

- Invitez chaque élève à préparer une vidéo dans laquelle il donne des indices pour découvrir son lieu d'origine. Si tous les élèves proviennent du même endroit, choisissez un lieu fictif ou encore allez-y plus précisément (p. ex. : le nom de sa rue, de son quartier).
- Utilisez une grande carte du Canada pour déterminer les endroits découverts pendant les capsules vidéo. Invitez ensuite chaque élève à choisir l'un de ses endroits et à trouver d'autres renseignements pour le décrire.
- Placez les élèves en petits groupes et assignez l'une des régions canadiennes à chacun des groupes. Invitez chaque groupe à préparer un jeu-questionnaire sur les différents endroits représentés dans les vidéos.
- Demandez aux jeunes de préparer une vidéo dans laquelle on retrouve trois indices pour décrire un endroit de leur province ou territoire.
- Écrivez à l'administrateur du site TPEEJ pour lui faire part des travaux et découvertes. Tout bon matériel développé pourrait être ajouté au jeu avec les références et permissions appropriées.

JEU – MANIFESTE-TOI

- Proposez aux élèves de créer des acrostiches et des anagrammes avec les mots appris dans le jeu Manifeste-toi.
- Placez les élèves en petits groupes, puis demandez-leur de choisir un thème pour lequel ils trouveront des mots typiques de la francophonie.
- Préparez un dictionnaire visuel et interactif de la francophonie, puis mettez-le en ligne sur la page Web de l'école ou de la commission scolaire.
- Invitez les élèves à dresser une liste de mots propres à leur coin de pays, à trouver les origines de ces mots ainsi que quelques exemples, et faites parvenir cette liste à un groupe d'élèves d'une autre communauté francophone à l'autre bout du pays.
- Écrivez à l'administrateur du site TPEEJ pour lui faire part des travaux et découvertes. Tout bon matériel développé pourrait être ajouté au jeu avec les références et permissions appropriées.

2.4 ACTIVITÉS EN LIEN AVEC LES PORTRAITS DE RÉGIONS

Ta parole est en jeu, c'est aussi de courts films d'animation sur les différentes régions de la francophonie canadienne et l'histoire du fait français au Canada. Comme pour les jeux sur le site, plusieurs activités peuvent être réalisées avant ou après le visionnage des films.

- Proposez aux élèves de s'inspirer des portraits des régions, présentés sous forme de films d'animation, pour créer le portrait de leur propre communauté et des francophones qui y vivent. Suggérez aux élèves de s'inspirer du script audio disponible pour chacune des régions afin de les aider à préparer leur propre script. Organisez un visionnage public des portraits réalisés, et acheminez ces derniers à l'équipe de *Ta parole est en jeu*.
- En groupe-classe, visionnez le court film d'animation qui met en vedette votre propre région, dressez la liste des événements importants présentés dans la vidéo et placez-les sur une ligne du temps interactive. Invitez les élèves à former de petits groupes. Demandez à chaque groupe de choisir l'un des événements de la liste et d'effectuer une recherche pour trouver de plus amples renseignements sur cet événement. Par la suite, proposez à chaque équipe de présenter le résultat de ses recherches par une courte vidéo ou une page Web.

2.5 PISTES DE DISCUSSION ET DE RÉFLEXION

Ta parole est en jeu est avant tout une plateforme de jeux interactifs et de vidéos humoristiques pour découvrir les particularités de la langue française et les communautés francophones du Canada. Toutefois, le projet est également une excellente manière de sensibiliser les jeunes à la question de la langue et de la construction d'une identité francophone comme le démontrent bien les pistes de réflexion ci-dessous.

- Est-ce qu'être bilingue joue un rôle important dans l'assimilation des francophones à la communauté majoritaire anglophone?
- L'accent et les régionalismes d'une communauté francophone représentent-ils la qualité de la langue française de cette même communauté?
- D'après toi, que veut dire « bien parler le français »?
- Est-ce que l'utilisation des nouvelles technologies et des réseaux sociaux favorise la modernité de la langue française?
- Qu'as-tu découvert sur ta communauté? sur la francophonie canadienne? sur ton identité francophone?
- D'après toi, de quelle manière la francophonie est-elle représentée sur Internet et dans les réseaux sociaux?
- Que devrait-on faire, de façon concrète, pour améliorer le rayonnement de la langue et de la communauté francophone dans notre propre pays?
- Dans quelle mesure les jeux et courts films animés de **Ta parole est en jeu** t'ont-ils permis de mieux comprendre les contextes sociaux, culturels, religieux, historiques et géographiques de ta francophonie?
- D'après toi, comment peut-on assurer la survie de la langue française dans une communauté, une province, un territoire ou un pays majoritairement anglophone?
- Explique comment les réseaux sociaux peuvent être un avantage important pour le sentiment d'appartenance et l'engagement envers la francophonie.

Transmettez les réflexions obtenues sur la page Facebook du site : facebook.com/Taparoleestenu.

GLOSSAIRE

Acadien : Un Acadien est un habitant de l'ancienne Acadie, première colonie française d'Amérique du Nord. (réf. Grand dictionnaire terminologique)

Champ lexical : Un champ lexical est un ensemble de mots qui se rapportent à un même thème, à une même notion. Exemple : Les termes *briller, éclairer, éclat, lampe, scintillant* et *soleil* appartiennent au champ lexical de la lumière. (réf. Études littéraires)

Construction identitaire : La construction identitaire est un processus hautement dynamique au cours duquel la personne se définit et se reconnaît par sa façon de réfléchir, d'agir et de vouloir dans les contextes sociaux et l'environnement naturel où elle évolue. (réf. Association canadienne d'éducation de langue française [ACELF])

Culture : La culture est l'ensemble des structures sociales et des manifestations intellectuelles, artistiques, religieuses qui définissent une civilisation, une société par rapport à une autre. (réf. Antidote HD)

Fait français : Le fait français exprime la présence de la langue et de la culture françaises lorsqu'elles sont minoritaires. C'est également la volonté personnelle d'une communauté qui choisit de vivre en français dans un environnement majoritaire anglophone.

Francophone : Un francophone est une personne qui utilise couramment la langue française dans la plupart des situations de la vie quotidienne. Pour déterminer si une personne est francophone, certains prennent en compte la question de la langue maternelle, d'autres, celle de la langue parlée à la maison, du pays d'origine, de la langue d'enseignement, etc. Il va sans dire qu'un francophone peut également maîtriser parfaitement une ou plusieurs autres langues. (réf. Grand dictionnaire terminologique)

Identité : L'identité est quelque chose qui s'acquiert. C'est ce qui permet de distinguer une personne d'une autre ou un groupe d'un autre groupe. Chaque personne possède plusieurs strates identitaires. Par exemple, on trouve des identités professionnelle (elle est enseignante), familiale (il est le fils du notaire), sexuelle (elle est une femme, il est un homme) ou d'autres, liées à un lieu, à un accent ou à la couleur des cheveux. La langue et la culture sont des éléments fondamentaux de l'identité. (réf. Association canadienne d'éducation de langue française [ACELF])

Identité bilingue : L'identité bilingue au Canada ne veut pas seulement dire parler anglais et français. Cela signifie aussi être à la frontière des deux langues et cultures officielles du Canada. Une personne qui définit son identité comme bilingue accomplit ses activités quotidiennes et consomme des produits dans les deux langues (le français et l'anglais). (réf. Association canadienne d'éducation de langue française [ACELF])

Patrimoine : Le patrimoine est l'ensemble des biens matériels et immatériels, qu'ils soient d'ordre naturel, culturel ou historique, appartenant à une communauté et transmissibles d'une génération à une autre. La notion de « patrimoine » s'est élargie au point de recouvrir tout ce qui peut être transmis d'une génération à une autre au sein d'une communauté, qu'il s'agisse de biens matériels ou non. C'est ainsi que la langue d'une communauté tout aussi bien que son environnement naturel font partie de son patrimoine. (réf. Grand dictionnaire terminologique)

RESSOURCES UTILES

SITES INTERACTIFS

Parmi l'ensemble des sites interactifs créés par l'ONF qui concernent l'identité et la francophonie, mis à part **Ta parole est en jeu**, vous pouvez visiter les deux sites suivants :

- Nous sommes.ca : un portrait vivant de la mosaïque canadienne au travers des récits de ceux qui la composent, réf. du 4 juin 2013, whoweare.ca/fr/home
- Échos : une installation interactive qui a pour but de célébrer la francophonie de par le monde, réf. du 4 juin 2013, echos.onf.ca

AUTRES RESSOURCES

- Alliance des producteurs francophones du Canada (APFC), réf. du 4 juin 2013, apfc.info
- Alliance des radios communautaires du Canada (ARC), réf. du 4 juin 2013, radiorfa.com/contactez-nous.html
- Alliance nationale de l'industrie musicale (ANIM), réf. du 4 juin 2013, anim.ca/tiki-index.php
- Allô prof, bibliothèque virtuelle, réf. du 1^{er} mai 2013, bv.alloprof.qc.ca/francais.aspx
- Assemblée communautaire fransaskoise (ACF), réf. du 4 juin 2013, fransaskois.sk.ca
- Assemblée de la francophonie de l'Ontario (AFO), réf. du 4 juin 2013, monassemblee.ca
- Association canadienne d'éducation de langue française (ACELF), banque d'activités pédagogiques, réf. du 27 avril 2013, acelf.ca/c/bap
- Association de la presse francophone (APF), réf. du 4 juin 2013, apf.ca

- Association des groupes en arts visuels francophones (AGAVF), réf. du 4 juin 2013, agavf.ca
- Association canadienne-française de l'Alberta (ACFA), réf. du 4 juin 2013, acfa.ab.ca
- Association des francophones du Nunavut (AFN), réf. du 4 juin 2013, franconunavut.ca
- Association franco-yukonnaise (AFY), réf. du 4 juin 2013, afy.yk.ca/secteurs/main/fr/index.php?site=afy
- Fédération culturelle canadienne-française (FCCF), réf. du 4 juin 2013, fccf.ca
- Fédération des communautés francophones et acadienne du Canada (FCFA), réf. du 4 juin 2013, fcfa.ca
- Fédération acadienne de la Nouvelle-Écosse (FANE), réf. du 4 juin 2013, fane.ns.ca
- Fédération des francophones de la Colombie-Britannique (FFCB), réf. du 4 juin 2013, lacolombiebritannique.ca
- Fédération des francophones de Terre-Neuve et du Labrador (FFTNL), réf. du 4 juin 2013, francotnl.ca/info.php?noPage=248
- Fédération franco-ténoise (FFT), réf. du 4 juin 2013, federation-franco-tenoise.com
- Front des réalisateurs indépendants du Canada (FRIC), réf. du 4 juin 2013, fricanada.org
- Office national du film du Canada (ONF), réf. du 1^{er} mai 2013, onf.ca/education
- Organisation internationale de la Francophonie, Franc-parler, réf. du 29 avril 2013, bit.ly/10AmB5W
- Pédagogie culturelle, réf. du 29 avril 2013, pedagogieculturelle.ca
- Parlez-vous encore français?, réf. du 4 juin 2013, parlezvousencorefrancais.ca/2011/10/27/toutes-ces-expressions-du-regne-animal-dans-la-langue-francaise
- Société de l'Acadie du Nouveau-Brunswick (SANB), réf. du 4 juin 2013, sanb.ca/?Id=3
- Société franco-manitobaine (SFM), réf. du 4 juin 2013, sfm.mb.ca/sfm/
- Société Saint-Thomas-d'Aquin (SSTA), réf. du 4 juin 2013, ssta.org

RESSOURCES AUDIOVISUELLES SUGGÉRÉES

FILMS DE L'ONF PORTANT SUR LA FRANCOPHONIE

- *360 degrés*,
Caroline Monnet, 2008, 18 min 3 s
- *L'Acadie, l'Acadie!?!?*,
Michel Brault et Pierre Perrault, 1971, 117 min 59 s
- *Le chœur d'une culture*,
Marie-France Guerrette, 2009, 27 min 9 s
- *Engage-toi!*,
Andréanne Germain, 2008 (blogue)
- *Le grand Jack*,
Herménégilde Chiasson, 1987, 54 min 39 s
- *Jours de plaine*,
Réal Bérard et André Leduc, 1990, 6 min 26 s
- *La nouvelle au village*,
Jean Bourbonnais, 1989, 22 min 48 s
- *Au pays de Riel*,
Martin Duckworth, 1996, 49 min 5 s
- *Pis nous autres dans tout ça?*,
Andréanne Germain, 2007, 24 min

LOGICIELS

- Movie Maker,
windows.microsoft.com/fr-ca/windows-live/movie-maker#t1=overview
- iMovie,
apple.com/ca/fr/ilife/imovie

ANNEXE I – PISTES D'EXPLORATION

Quelques pistes pour l'exploration et la découverte du site :

- 1** Comment faire pour ajouter des amis dans le site? (Déterminer deux méthodes et trois endroits.) À quoi servent les amis? Où peux-tu accepter de nouvelles demandes d'amitié et consulter la liste de tes amis?
- 2** Combien as-tu de jokers? Comment faire pour utiliser tes jokers? Comment faire pour gagner de nouveaux jokers? Comment choisir l'ami qui sera ton joker pour une partie? Où trouver les défis qui te sont lancés par les amis qui t'ont utilisé comme joker?
- 3** Comment faire pour savoir si tes amis sont venus jouer récemment?
- 4** Si tu veux en apprendre davantage sur le fonctionnement du site et de ses jeux, quelles sections peux-tu consulter?
- 5** Qui mène au classement du site TPEEJ? avec combien de points? Quelle province mène au classement du site TPEEJ? À quel rang se situe ta province? Et toi, quel est ton rang au classement général? Combien de points as-tu? Comment peux-tu voir où tes amis se classent dans le site? Remarques-tu des choses intéressantes en consultant la page Classement du site?
- 6** Maintenant que tu as un peu joué dans le site, quelles médailles as-tu?
- 7** Établis la liste des niveaux atteints dans chacun des jeux. As-tu réussi à passer en mode duel dans tous les jeux? As-tu réussi à débloquer le jeu n° 6 : Dépasse-toi?
- 8** Combien y a-t-il de joueurs de ta province inscrits à TPEEJ? D'où proviennent-ils principalement? Quelle est la province possédant le plus de joueurs dans TPEEJ? Trouve où répondre aux questions suivantes dans le site : Quelle est la population de ta province? Quelle est la population francophone de ta province? À quel rang de la francophonie canadienne se situe ta province? En regardant le nombre de joueurs inscrits à TPEEJ et la population francophone des provinces, es-tu en mesure d'établir des rapprochements historiques? Nomme trois joueurs provenant de pays autres que le Canada, et donne leur nom, leur ville et leur pays respectifs. Quelles seraient les façons de mieux les connaître par l'intermédiaire du site?
- 9** À quoi servent les chiffres en bas de page? Ces chiffres sont-ils les mêmes en modes « connecté » et « déconnecté »? Si tu avais à faire des recommandations pour l'amélioration du site, comment t'y prendrais-tu?
- 10** Qui a été la dernière personne à gagner un duel dans TPEEJ? une médaille? Comment peux-tu découvrir les activités de ce site qui se sont déroulées aujourd'hui, pour les joueurs de ta province?

ANNEXE II – SCÉNARIMAGE

	Durée du plan	
1		2
LÉGENDE		
TGP TRÈS GROS PLAN		
GP GROS PLAN	Abréviation du plan	
PR PLAN RAPPROCHÉ		
PTR PLAN TRÈS RAPPROCHÉ		
PA PLAN AMÉRICAIN		
PM PLAN MOYEN		
PE PLAN D'ENSEMBLE		
PG PLAN GÉNÉRAL		
		3
		4
		5
		6