

## Intégration linguistique, scolaire et sociale



# UNE SOUFFLEUSE DANS LE DÉSERT

### Repères culturels

- > Les découvertes scientifiques
- > Les inventions

### Anecdote

Plusieurs inventions sont le résultat d'erreurs commises par des scientifiques, alors en quête d'un tout autre objet de recherche. Par exemple, saviez-vous que le coca-cola a été créé par un pharmacien qui cherchait un remède pour ses maux de tête?

### Mise en situation

L'erreur, si on lui permet d'exister, peut mener à de grandes réalisations. Certaines découvertes qui ont révolutionné notre vie en constituent la preuve. Dans cette activité, les élèves explorent différentes inventions, puis sont invités à en créer une.



### Activité 1

À la suite de lectures guidées ou partagées ou encore de recherches sur Internet, les élèves constatent que plusieurs découvertes et inventions surprenantes sont issues d'erreurs humaines. Ils en discutent en grand groupe, puis sélectionnent l'invention ou la découverte qui a suscité leur curiosité pour produire une fiche explicative ou une affiche à son sujet.



### Activité 2

Les élèves s'interrogent sur l'utilité d'objets en s'amusant à la réinventer dans un autre contexte. Ils écrivent un texte en transposant une invention propre à un lieu (par exemple, une souffleuse au Québec) dans la réalité d'un autre pays.



### Activité 3

Les élèves discutent de ce qu'ils aimeraient inventer et du besoin que cette idée viendrait combler. Ils produisent ensuite un texte décrivant leur invention et pouvant être lu ou récité. Ils pourraient aussi fabriquer l'objet en question.



## Ressources complémentaires

**Éléments** ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Produire des messages et mobiliser ses connaissances ainsi que les ressources appropriées
- › Réagir à un texte
- › Planifier sa production, utiliser les ressources appropriées et réviser son texte
- › S'approprier des connaissances relatives à la société québécoise

**Questions** pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Qu'est-ce qu'une découverte?
- › Est-ce que vous connaissez des inventeurs? Qu'ont-ils découvert?
- › Quelles inventions connaissez-vous? Viennent-elles du Québec, de votre pays d'origine ou d'ailleurs?
- › Dans votre pays d'origine, la curiosité est-elle bien acceptée? Est-ce possible d'explorer, d'expérimenter ou d'essayer des choses?

**Suggestions** d'activités avec des partenaires culturels

- › Visiter un musée présentant des inventions locales
- › Inviter en classe un scientifique ou un inventeur
- › Visiter une entreprise innovante

## Références

- › Pour découvrir des inventions qui sont le fruit du hasard ou d'une erreur, consulter une [page Web](#) portant sur ce sujet
- › Pour découvrir de grandes inventions québécoises, consulter un [dossier](#) présentant de telles inventions