



Tshinanu.tv



Guide pédagogique

Le guide pédagogique accompagne le site Web www.tshinanu.tv et propose une douzaine d'activités, en plus de fournir aux élèves de nombreuses pistes d'exploration

D'autres compléments pédagogiques sont disponibles directement en ligne à tfo.org/tshinanu



Rédaction

Mathieu Guénette, François Tessier, Benoit Beaudoin et Annie Desrocher

Supervision pédagogique
Annette Lalonde

La production de la Trousse pédagogique Tshinanu a été rendue possible grâce à la direction des nouveaux médias de TFO





Tshinanu,

c'est pour nous ensemble !



Bien plus qu'une série documentaire, *Tshinanu* permet de se rapprocher des peuples autochtones à travers un grand nombre de portraits qui illustrent des valeurs telles que la solidarité, la persévérance, le respect de ses origines et de la nature et l'affirmation de son identité.

Le contenu de cette série est toutefois aussi universel. Chaque société doit se préparer à prendre des décisions d'avenir importantes en matière d'écologie, d'économie et de société. L'objectif principal sous-jacent à l'utilisation de la *Trousse pédagogique Tshinanu* est de permettre aux élèves d'apprendre à se connaître tout en découvrant des aspects positifs de la vie contemporaine des Premières nations.

Le site Web tshinanu.tv reprend les thèmes de la série télé sous forme de module interactif qui comprennent des dizaines de vidéos, de textes, d'images, de photos, de ressources et d'activités. Afin de faciliter l'utilisation du site autour des thèmes les plus importants pour les jeunes, nous les avons regroupés sous **trois grands sujets d'exploration**, soit :

- A** S'exprimer par les arts
(l'expression personnelle de sa culture à travers les arts)
- B** Entreprendre avec les autres
(se réaliser à travers des projets)
- C** Se découvrir par l'expérience
(apprendre à se connaître personnellement et en relation avec la communauté)

Types d'activités proposées

Des **Pistes d'exploration** sont présentées pour chacun des grands thèmes, invitant ainsi les élèves à effectuer une recherche sur le site à partir d'une sélection de clips vidéo. Nous recommandons de photocopier et de distribuer les *Pistes d'exploration* ci-jointes avant de débiter les activités en groupe. En parcourant les neuf modules interactifs du site à l'aide de ces pistes, les élèves se familiariseront eux-même avec le contenu de *Tshinanu*.

Des **Activités** sont également proposées. Elles exigent peu de matériel et visent surtout à développer le savoir-être des élèves. Elles invitent à la participation et à la prise de position. Il s'agit pour la plupart d'entrevues, de recherches, de rédactions, de travaux de création et de présentations en classe.

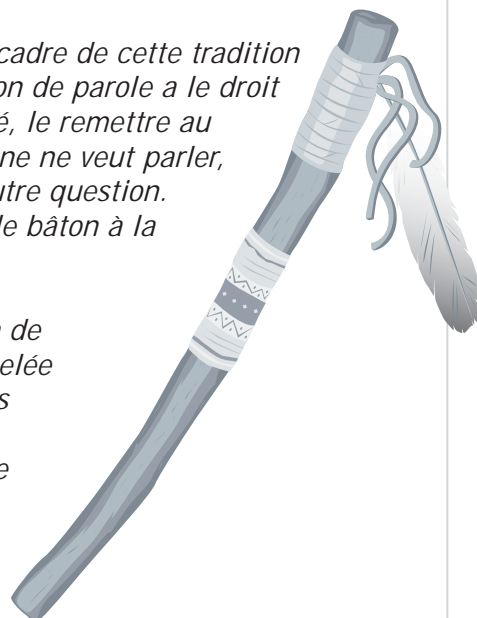


Un **Retour en groupe** sert de conclusion en présentant un grand nombre de questions qui susciteront la réflexion et l'échange chez les élèves. Pour faciliter l'animation des discussions, nous vous recommandons d'utiliser un « **bâton de parole*** ».

** Le bâton de parole*

Comment utiliser le bâton de parole? Dans le cadre de cette tradition autochtone, seule la personne qui tient le bâton de parole a le droit de s'exprimer et peut ensuite, une fois terminé, le remettre au prochain qui veut prendre la parole. Si personne ne veut parler, le modérateur reprend le bâton et pose une autre question. On peut également passer systématiquement le bâton à la personne à sa gauche ou à sa droite.

Description de l'apparence du bâton. Le bâton de parole traditionnel est une branche d'arbre ficelée d'un lacet de cuir sur lequel on a accroché des ornements de fourrure, de plume et de griffe animale. On peut remplacer le bâton de parole par un autre objet, comme : une grande plume, une branche d'arbre plutôt droite, un ballon ou un simple objet de taille moyenne que l'on tient dans les mains.



La série Tshinanu est diffusée sur TFO
Consultez www.tfo.org/horaire pour connaître l'horaire exact de diffusion

Vous pouvez en tout temps accéder au site www.tshinanu.tv.

Voici la configuration requise pour le faire :

Le Plugiciel Flash 7 doit être installé. L'ordinateur doit accepter les fichiers témoins (cookies) ainsi que le langage javascript.

PC

Matériel : 450 MHz Intel Pentium III (ou l'équivalent),
256MB RAM

Logiciel : Windows 98 et plus, Microsoft Internet Explorer
6.0, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x et plus,
CompuServe 7, AOL 9, Opera 7.11 et plus.

Macintosh

Matériel : 500 MHz PowerPC G3, 256MB RAM

Logiciel : Macintosh OS X 10.1.x et plus,
Microsoft Internet Explorer 5.2, Firefox 1.x, Mozilla 1.x,
Netscape 7.x et plus, AOL for OS X, Opera 6,
ou Safari 1.x et plus.





A Sujet d'exploration ● ● ●

S'exprimer par les arts

L'expression personnelle de sa culture à travers les arts

Objectifs

- ◆ Sensibiliser l'élève à la culture et à différentes formes d'art.
- ◆ Amener l'élève à prendre conscience que l'art lui permet d'accéder à ses propres racines.
- ◆ Encourager l'élève à trouver une forme artistique pour faciliter son expression personnelle.

Mise en contexte

La culture est indispensable à l'identité d'une société. L'expression à travers les arts est une manière de rendre hommage à ses racines tout en cherchant à définir sa propre identité.

Beaucoup de jeunes peuvent percevoir l'art comme un simple divertissement ou une mode passagère. Il représente pourtant aussi une façon de découvrir son passé et ses origines.

Pour le pianiste et compositeur Don Patrick Martin (un métis d'origine micmaque et mohawk), l'art représente une façon de reprendre contact avec ses racines en les réarrangeant au gré de ses émotions. Un peu comme le disait le rappeur algonquin Samuel Tremblay, l'art peut être une manière de s'évader, mais aussi de s'en sortir. Pour Joséphine Bacon, cinéaste et conteuse innue, l'art est avant tout social et devient une manière de se rencontrer, d'en apprendre davantage sur les autres. Le tambour ne demande pas d'explication; son rythme est universel et invite à la danse, rappelant le battement du cœur. Finalement, l'artiste visuelle algonquine Virginia Pesemapeo Bordeleau utilise l'art comme un accès vers l'essentiel, en s'inspirant principalement de la nature.

Activités autour du sujet *S'exprimer dans les arts*

Activité 1 *Rechercher son propre folklore.*

Cette activité exige un travail de recherche, de rédaction et de présentation de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ Dans un premier temps, l'élève recueille de l'information en réalisant des entrevues avec les membres de sa famille et de son entourage. Il questionne ainsi ses parents, ses grands-parents et autres connaissances d'une génération précédente sur les formes d'art qu'ils ont aimées et qu'ils ont considérées comme faisant partie de leurs racines (culture, art, artisanat, toute forme d'art est acceptée).
- ◆ Dans le cadre d'un échange en classe, l'élève présente le fruit de ses recherches et explique à son tour ses impressions et les formes d'art qu'il apprécie.
- ◆ Le résultat final peut aussi être présenté par écrit. Se prononcer sur certaines formes d'art, établir des liens entre le passé et le présent, préciser ses propres goûts personnels, voilà des avenues que l'élève peut explorer pour compléter son rapport.


Matériel requis :
Papier, crayons,
images, illustrations,
musique, sons et
autres artefacts que
l'on peut trouver
facilement.



Activité 2 Écrire une chanson pour défendre sa cause.

Cette activité exige un travail de création et de rédaction de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ L'élève compose une chanson en utilisant un style très ouvert, se rapprochant par exemple du rap, pour exprimer ce qu'il ressent et ce qu'il aimerait partager avec le reste du monde. Le texte peut prendre la forme d'un exercice de style s'inspirant d'un autre artiste.
- ◆ Les élèves pourraient aussi être encouragés à échanger leur texte entre eux, de manière anonyme.



Matériel requis :
Papier et crayons.

Activité 3 Se connaître à travers les arts.

Cette activité exige un travail de recherche de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ Chaque élève choisit un objet qui représente une œuvre qu'il a aimée (affiche de film, disque, livre). Celui-ci est ensuite présenté anonymement au groupe, qui doit tenter de deviner qui a choisi l'œuvre en question.
- ◆ Si un élève choisit un film en format vidéo ou un CD, il pourra décider d'en montrer ou d'en faire écouter des extraits en classe. L'activité devra bien sûr être gérée attentivement de façon à préserver le caractère anonyme des objets choisis.



Matériel requis :
Papier et crayons,
accessoires divers
fournis par l'élève
(affiche, disque, livre,
objet, etc.).

Facultatif : lecteur CD,
téléviseur, lecteur DVD ou
magnétoscope.

Activité 4 Utiliser le mixeur en ligne « Musique en partage ».

Cette activité exige un travail de créativité de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ Les élèves visitent le site www.tshinanu.tv/musique et apprennent comment utiliser le mixeur « Musique en partage » et créer leur propre mix à partir des sonorités et des chants autochtones disponibles.



Matériel requis :
Un ordinateur équipé
d'une connexion
Internet et de
haut-parleurs.

Retour en groupe

Dans le cadre d'une discussion en classe qui sera modérée ou fera appel au bâton de parole, amorcez une réflexion sur les traditions et les arts.

- ◆ Qu'est-ce qu'une tradition ? Tous les peuples possèdent-ils des traditions ? En quoi nos racines et nos traditions sont-elles importantes pour notre développement personnel ou pour le développement d'un peuple ? Le respect des traditions est-il plus important chez certains peuples ? Si oui, pourquoi ? Comment peut-on avoir accès à ses racines ?
- ◆ En jetant un regard moderne et nouveau sur nos traditions, trahissons-nous nos ancêtres ?
- ◆ Quel lien existe-t-il entre les traditions, l'identité et la personnalité ? Se pourrait-il que les traditions d'un pays ou d'une nation contribuent à forger le caractère et la personnalité des citoyens ? Pourquoi ?





B Sujet d'exploration ● ● ●

Entreprendre avec les autres

Se réaliser à travers des projets

Objectifs

- ◆ Amener l'élève à prendre conscience de la réalité d'être entrepreneur ou travailleur autonome.
- ◆ Amener l'élève à prendre conscience des moyens nécessaires pour réaliser ses projets.
- ◆ Distinguer les personnalités susceptibles de démarrer leur propre entreprise de celles qui préféreront occuper des postes de salariés.

Mise en contexte

Afin de développer leur autonomie et de se positionner avantageusement sur le marché du travail, plusieurs jeunes ont décidé de démarrer leur propre entreprise. Ils peuvent ainsi bâtir des entreprises à leur image, en fonction de leur valeur et de leur culture. Il existe par exemple entre 20 000 à 25 000 entreprises autochtones au Canada.

De manière générale, les gouvernements cherchent de plus en plus à encourager les jeunes à devenir entrepreneurs et ce, afin de favoriser le développement économique des différentes régions du Canada. Plutôt que de chercher un emploi, il est possible de créer soi-même son travail et ainsi, établir ses propres règles.

En tant que directrice générale de Nekiera'ha (en huron : Je te tends la main), Lorraine Bastien, d'origine huronne-wendate, aide les entrepreneurs autochtones à réaliser leur projet. Elle voit dans l'entrepreneuriat non seulement la survie économique et l'indépendance d'un peuple, mais aussi une dimension sociale et une manière de maintenir une culture qui risque d'être oubliée. Il suffit de voir Christina Dubé, une coiffeuse atikamekw qui a ouvert son propre salon, ou Amanda Simon, la présidente d'origine mohawk de First Nation Computers pour comprendre à quel point le démarrage d'une entreprise peut être une excellente façon de se réaliser.

Activités autour du sujet *Entreprendre avec les autres*

Activité 1 *Faire le portrait d'un entrepreneur.*

Cette activité exige un travail d'entrevue, de rédaction et de présentation de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ L'élève effectue un travail de recherche sur un entrepreneur de sa communauté.
- ◆ L'élève s'intéresse au cheminement de cette personne, à la façon dont elle en est venue à ce projet, à ses questionnements, aux obstacles qu'elle a rencontrés et aux différentes étapes qu'elle a dû franchir. Comment était-elle perçue par les autres ? S'est-elle sentie encouragée ? Lorsqu'elle était au secondaire, pensait-elle un jour posséder sa propre entreprise ?
- ◆ Le travail peut aussi faire l'objet d'une présentation en classe. Si l'élève a filmé l'entrevue, il peut la présenter en classe ou même inviter l'entrepreneur à s'adresser directement à la classe. Proposez un plan d'entrevue aux élèves afin qu'ils puissent structurer leur entretien (*voir Ressources sur tfo.org/tshianu*).



Matériel requis :
Papier et crayons.

Facultatif : caméra vidéo,
magnétoscope, téléviseur.



Activité 2 Imaginer une entreprise.

Cette activité exige un travail de recherche, de rédaction et de présentation de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ L'élève imagine sur papier un projet d'entreprise qui correspond à ses propres intérêts. Il peut s'agir d'une entreprise de services ou de produits.
- ◆ Si l'élève est en premier cycle du secondaire, le projet peut comporter une dimension plus fantaisiste. L'élève devra alors se concentrer sur le nom de l'entreprise, sur les services ou les produits offerts, sur la clientèle, sur l'aménagement des bureaux et sur d'autres questions du genre, comme un slogan publicitaire ou une campagne de publicité.
- ◆ Si l'élève est en deuxième cycle du secondaire, il peut s'initier à des tâches plus spécifiques, comme la conception d'un plan d'affaires, la réalisation d'une petite étude de marché ou la comparaison de son entreprise à une entreprise réelle. Ce projet pourra faire aussi faire l'objet d'une présentation en classe.



Matériel requis :
Papier et crayons.

Retour en groupe

Dans le cadre d'une discussion en classe qui sera modérée ou fera appel au bâton de parole, amorcez une réflexion sur le fait d'entreprendre avec les autres et de démarrer des entreprises.

- ◆ Quels sont les avantages de démarrer sa propre entreprise ? Y a-t-il aussi des inconvénients ou des risques liés à un tel projet ? Certains idéalisent le démarrage d'entreprise, s'imaginant qu'ils n'auront ainsi plus de patron et jouiront d'une liberté totale. Cette perception semble-t-elle réaliste ? D'autres, au contraire, mystifient cette possibilité, voyant celle-ci comme trop éloignée de leur propre réalité.
- ◆ Qui sont les gens qui partent à leur compte ? Qu'ont-ils fait de particulier ? Tout le monde peut-il devenir entrepreneur ? Quelles sont les compétences à développer ? À qui un entrepreneur peut-il demander des conseils ?
- ◆ L'entrepreneuriat peut-il être une solution à la pauvreté et à la précarité du marché du travail ? Pourquoi le gouvernement encourage-t-il de plus en plus les projets d'entreprise ? Quels sont les enjeux de vouloir faire affaire avec une clientèle d'une culture autre que la sienne ?





C Sujet d'exploration ● ● ●

Se découvrir par l'expérience

Apprendre à se connaître personnellement et en relation avec la communauté

Objectifs

- ◆ Amener l'élève à prendre conscience de ce qui le caractérise comme individu.
- ◆ Permettre à l'élève de cerner des objectifs pour lesquels il a envie de se surpasser.
- ◆ Amener l'élève à prendre position et à défendre ses opinions.

Mise en contexte

On dit souvent que nous apprenons toute notre vie à nous connaître. Il existe toutefois des situations qui nous amènent davantage à nous connaître que d'autres, comme par exemple lorsque nous cherchons à nous surpasser ou à entrer en contact avec nos semblables, ou lorsque vient le temps de prendre une décision importante. Pour se découvrir à travers l'expérience, il faut d'abord apprendre à faire un retour sur soi.

La période de transition qu'est l'adolescence est un période où l'on apprend à se découvrir. Les élèves du secondaire ont à faire face à de nombreux changements et se questionnent souvent sur leur identité. Ils doivent prendre position en ce qui concerne leurs valeurs, cerner ce qui est le plus important pour eux et commencer à déterminer le genre d'adulte qu'ils veulent devenir.

Rose-Aimé Dubé, Jimmy Dubé et Martha-Karine Awashish (tous d'origine atikamekw) se sont servi de la radio communautaire pour entrer en contact avec leur propre culture et ainsi mieux la faire connaître aux membres de leur communauté. Ils ont également utilisé la radio pour sensibiliser leurs concitoyens face à d'importantes questions comme le suicide. David Gill (un métis d'origine québécoise et innue) désire de son côté devenir un athlète olympique. Discipliné et fier de ses racines autochtones, David fait preuve d'une très grande détermination dans sa quête du dépassement de soi. Finalement, Joe Delaronde et Sonny Joe Cross (tous deux Mohawk) débattent si oui ou non un casino devrait être construit sur la réserve de Kahnawake. Comme le dit si bien un membre de la famille White, peu importe l'issue des élections, l'essentiel est que les autochtones se soient conscientisés et prennent position.

Activités autour du sujet *Se découvrir par l'expérience*

Activité 1 *Débattre en classe.*

Cette activité exige un travail de présentation de la part de l'élève.

Étapes à suivre

- ◆ S'inspirant de l'épisode Décider, qui est disponible sur tshinanu.tv, les élèves reproduisent le débat autour du casino. Un sujet différent peut aussi être choisi.
- ◆ La classe est divisée en deux ou trois groupes. Un groupe est choisi au hasard pour faire partie du camp du « non » et un autre pour faire partie du camp du « oui ». Un troisième groupe peut aussi être créé pour représenter les journalistes qui posent des questions et font ressortir ceux qui défendent le mieux leurs opinions.
- ◆ Les membres de la classe votent pour l'équipe la plus convaincante.



Matériel requis :
Papier et crayons.



