



L'ÉPROUVETTE

AVEC DAVID SUZUKI

FICHE PÉDAGOGIQUE

Quelles sont les conséquences de la présence humaine sur notre planète? Nous avons pris l'habitude d'utiliser la force pour manipuler la nature, mais en agissant de la sorte, quels dommages infligeons-nous à la Terre? Dans le documentaire **Suzuki - 73 ans sur la planète Terre**, le scientifique, pédagogue et environnementaliste visionnaire David Suzuki nous livre en héritage un récent exposé sur le sujet à l'Université de la Colombie-Britannique. **Suzuki - 73 ans sur la planète Terre** sera proposé aux enseignants à compter de l'automne 2011.

Pour démontrer les effets dévastateurs de la croissance exponentielle sur l'humanité, David Suzuki recourt dans **Suzuki - 73 ans sur la planète** à l'analogie de l'éprouvette qui se remplit en l'espace d'une heure à mesure que se multiplient les bactéries. Celles-ci épuisent de plus en plus de ressources disponibles, mais à la 59^e minute, l'éprouvette n'est qu'à moitié pleine et les bactéries possèdent toujours suffisamment d'espace et de nourriture pour se développer. Or, à peine une minute plus tard, l'éprouvette est remplie et il ne reste plus rien pour assurer la subsistance de la population qu'elle contient. David Suzuki et la communauté scientifique estiment qu'au rythme où nous, les humains, peuplons la planète et en consommons les ressources, notre espèce se trouve d'ores et déjà dans sa 59^e minute.

Comment utiliserons-nous alors la prochaine minute? Sur le site Web **L'éprouvette avec David Suzuki** <testtube.nfb.ca>, les élèves

peuvent entrer tout ce qui leur vient à l'esprit (dormir, fêter, faire des achats...) et leurs réponses s'ajoutent aux mises à jour de Twitter sur le même sujet dans le monde entier. Ainsi, pendant que David Suzuki continue d'exposer à l'écran l'analogie de l'éprouvette, ils voient l'espace qui l'entoure se remplir de « bactéries » qui prolifèrent et représentent les microbillets se multipliant en temps réel sur les thèmes choisis par les internautes. Voilà une façon géniale d'illustrer l'interdépendance humaine : rappeler à l'élève qu'il n'est pas unique et qu'il n'est pas seul. Rien n'empêche de continuer d'entrer de nouvelles réponses pour voir les résultats. Lorsque les élèves comprennent à quel point le temps presse, ils sont plus enclins à réfléchir sérieusement à la façon dont ils utiliseront cette dernière minute pour désamorcer la crise mondiale.

Ce jeu interactif a été conçu pour faciliter la discussion en classe et amener les élèves à prendre part aux activités pédagogiques en lien avec leur expérience.

MISE EN GARDE

Il importe de noter que cet outil interactif se trouve relié à un fil Twitter mondial non surveillé, ce qui risque de donner lieu à des découvertes inappropriées si l'animateur ne prend pas soin d'encadrer les élèves du début à la fin de leur démarche sur le site. L'utilisation d'une liste choisie de verbes étroitement liés au sujet d'étude produira les résultats les plus constructifs.





UTILISATION EN CLASSE

1. Expérimentez **L'éprouvette** en groupe (un ordinateur pour le groupe).

À l'aide d'un projecteur ou d'un grand écran, l'animateur explore le site avec le groupe et oriente la discussion sur un sujet donné. L'animateur peut solliciter des suggestions tout en examinant le site avec ses élèves.

2. Expérimentez **L'éprouvette** en petits groupes ou de façon individuelle (plusieurs ordinateurs).

Si la classe dispose de plusieurs ordinateurs, l'animateur peut permettre aux élèves d'explorer le site individuellement en utilisant un ensemble de verbes prédéterminé. Une fois l'exercice en ligne terminé, il doit amener les élèves à développer les résultats de leur parcours respectif.

ÉTAPE FINALE

Lorsque l'exercice **L'éprouvette** est terminé, les élèves discutent tous ensemble de ce que leur a inspiré la démarche. On pourra présenter brièvement les résultats du processus ou entreprendre une activité sur le sujet (exercices écrits, interprétations artistiques, artisanat, etc.).

Après avoir fait l'essai du jeu interactif, les élèves ont la possibilité d'explorer d'autres éléments de l'écran d'interface :

RECOMMENCER → leur permet d'entrer un nouveau mot clé et de voir les autres microbillets diffusés sur le sujet.

À PROPOS → décompose clairement et succinctement le message que David Suzuki souhaite faire passer au sujet de la crise environnementale mondiale que nous traversons en ce moment.

À PROPOS DU FILM → comprend un synopsis, une bande-annonce et les dates de projection du film **Suzuki - 73 ans sur la planète Terre**, dont s'inspirent le site Web et le jeu interactifs.

CE QUE D'AUTRES FONT → indique les mots les plus utilisés dans le jeu.

FILMS DE L'ONF RELIÉS → propose des documents complémentaires à visionner et à discuter.

PARTAGEZ → permet à l'utilisateur d'inviter des amis à faire l'essai de l'activité sur divers sites de réseautage social.

VOLUME → coupe le son.

PLEIN ÉCRAN → agrandit l'image.