

LAPBOOKSTEAM



LE PRINCIPE

Un lapbook est une méthode interactive et visuelle qui permet aux apprenants de compiler et d'organiser des informations sur un sujet spécifique de manière compacte et attrayante. L'avantage des lapbooks est qu'ils permettent aux apprenants de montrer leur compréhension d'un sujet de manière créative tout en créant un outil de référence visuel. C'est également une excellente activité collaborative où les participants peuvent partager et présenter leurs lapbooks aux autres.

Voici comment fonctionne généralement un lapbook :

- **Matériaux de base :** Les participants commencent avec un dossier de présentation cartonné qui est plié en plusieurs sections, créant ainsi une structure en forme de livre.
- **Thème central :** Le lapbook est centré autour d'un thème ou d'un sujet d'étude spécifique. Cela peut être n'importe quoi, de l'histoire à la science en passant par la littérature.
- **Sections :** Chaque section du lapbook peut représenter un aspect différent du sujet. Par exemple, une section pourrait traiter des faits historiques, une autre des personnages clés, une autre des cartes ou des graphiques, etc.
- **Contenu interactif :** Les apprenants créent des mini-livrets, des rabats, des cartes pliantes et d'autres éléments interactifs pour chaque section. Ces éléments contiennent des informations clés, des images, des définitions, des faits, etc.
- **Assemblage :** Une fois que tous les éléments ont été créés, les participants les assemblent dans le lapbook en les collant dans les sections appropriées. Cela crée un projet global qui résume et illustre le sujet étudié.

OBJECTIF :

Permettre aux apprenants d'explorer de manière interactive les concepts liés aux STEAM tout en développant leurs compétences de recherche, de synthèse et de présentation.

MATÉRIEL :

- Dossiers cartonnés (1 par personne).
- Feuilles de papier, ciseaux, colle, crayons de couleur, marqueurs.

MÉTHODOLOGIE :

- Expliquer l'objectif du projet de lapbook et le concept.
- Demander aux apprenants de choisir un thème spécifique lié aux STEAM (ex. exploration spatiale, énergies renouvelables, robotique).
- Guider les apprenants dans la recherche d'informations sur le thème choisi, en encourageant l'utilisation de différentes sources (livres, sites Web, vidéos).
- Planification du Lapbook : inviter chacun à réfléchir sur la structure du lapbook et à planifier le contenu de chaque section. Aider les participants à déterminer quelles informations spécifiques seront incluses dans chaque section. Encourager la diversité des éléments interactifs pour rendre le lapbook plus attractif (graphiques, diagrammes, définitions, anecdotes, etc.).
- Distribuer les dossiers cartonnés et les matériaux nécessaires et s'assurer que tous comprennent comment utiliser chaque outil.
- Guider les apprenants dans la création d'éléments interactifs pour chaque section (mini-livrets, rabats, illustrations, etc.).
- Encourager la créativité en suggérant des idées d'éléments interactifs, tels que des mini-livrets pour approfondir des concepts spécifiques, des rabats pour cacher des informations, des images et des illustrations pertinentes, etc.
- Fournir des conseils sur la manière de rendre chaque élément cohérent avec le thème global du lapbook.
- Assemblage des éléments dans le lapbook de manière logique.

EXEMPLES DE THÉMATIQUES

Exploration de l'Espace :

- Science : Informations sur les planètes, les étoiles, les galaxies.
- Technologie : Découverte des télescopes spatiaux et des sondes.
- Ingénierie : Concepts de construction de vaisseaux spatiaux.
- Arts : Illustrations de paysages spatiaux.
- Mathématiques : Calculs de distances et d'échelles dans l'espace.

Énergies Renouvelables :

- Science : Explications sur les énergies solaire, éolienne et hydraulique.
- Technologie : Applications des panneaux solaires et des éoliennes.
- Ingénierie : Conception de modèles d'énergie renouvelable.
- Arts : Illustrations de paysages énergétiques durables.
- Mathématiques : Calculs de rendement énergétique.

Robotique et Intelligence Artificielle :

- Science : Compréhension des robots et de l'intelligence artificielle.
- Technologie : Applications de la robotique dans la vie quotidienne.
- Ingénierie : Conception de robots simples.
- Arts : Illustrations de robots futuristes.
- Mathématiques : Programmation et algorithmes.

Le Cycle de l'Eau :

- Science : Expliquer le cycle de l'eau et son importance.
- Technologie : Utilisation des technologies pour la gestion de l'eau.
- Ingénierie : Conception de systèmes de filtration d'eau.
- Arts : Illustrations du cycle de l'eau.
- Mathématiques : Mesures de la consommation d'eau.

Architecture et Géométrie :

- Science : Les principes scientifiques de la construction.
- Technologie : Utilisation de logiciels de conception architecturale.
- Ingénierie : Conception de modèles architecturaux simples.
- Arts : Illustrations de bâtiments emblématiques.
- Mathématiques : Utilisation de la géométrie dans l'architecture.