

JANVIER 2019

Le Bulletin électronique du **RÉCIT ARTS**

récit

no.

37

Le nouveau site du RÉCIT ARTS !

Voici enfin le fruit d'un travail de longue haleine, plus de 6 mois de mise en place pour en arriver à ce **nouveau site du RÉCIT ARTS**, qui nous espérons, répondrons à vos besoins formations, ressources, réseautage, etc. Vous trouverez les dernières publications dans la rubrique Actualité à la page d'accueil. Nous vous

invitons à naviguer, à fouiller et à partager dans les médias sociaux. Il est possible qu'il demeure différentes coquilles ou bogues techniques, si c'est le cas, n'hésitez pas à communiquer avec nous afin de les corriger dans les plus brefs délais : servicenational@recitarts.ca



YOUTUBE



TWITTER



FACEBOOK

LA FAB À L'ÉCOLE !

Le partenariat se poursuit, 4 nouvelles SAÉ et un sondage pour vous



Le partenariat avec la Fabrique culturelle et l'UQTR a donné lieu à la publication de quatre nouvelles SAÉ en lien avec leurs vidéos culturelles. Vous êtes invités à les consulter, les tester et même, si vous le voulez nous les commenter. Le tout pour vous inciter à exploiter ces ressources en ligne qui reflètent la culture du Québec.

- Musique primaire : Brigitte-Louise Lessard a choisi de travailler l'appréciation de façon ludique et technologique en créant un questionnaire en ligne inclus dans la capsule culturelle via edPuzzle. Sa capsule présente des musiciens atypiques jouant du Didgeridoo : **J'APPRENDS À APPRÉCIER**
- Musique secondaire : François Pelletier a décidé de travailler la direction d'orchestre et de se familiariser avec les signes traditionnels d'un chef d'orchestre d'harmonie scolaire : **LA DIRECTION D'ORCHESTRE**
- Art dramatique primaire : Aurélie Spooren nous propose d'explorer les modulations de voix pour les réinvestir ensuite dans l'interprétation du conte de Boucle d'Or et les 3 ours afin de créer un livre sonore : **PROMENONS-NOUS DANS LES VOIX !**
- Arts plastiques secondaire : Amélie Bernard invite les élèves à imaginer qu'ils sont créateurs d'oeuvres d'art public : **COOKE SASSEVILLE, UNE OEUVRE À 1 % !**

De plus pour vous faire profiter au maximum des capsules vidéo culturelles de la Fabrique Culturelle, Télé-Québec vous invite à participer à un sondage afin de vérifier vos besoins et intérêts (voir encadré).

Enseignants et enseignantes recherchés pour répondre à un sondage

Une carte-cadeau pour vous remercier !

Dans le cadre du projet «La Fab à l'école», la Fabrique culturelle de Télé-Québec travaille à la conception d'un site web à l'usage des enseignantes et enseignants en arts. Afin que ce nouvel outil réponde bien aux besoins des utilisateurs et utilisatrices, nous sommes à la recherche de volontaires pour répondre à un court sondage dans les prochains jours.

Nous ferons tirer 4 cartes-cadeaux d'une valeur de 40 dollars chez le Réseau Les Libraires parmi les participants. Nous cherchons également une dizaine d'enseignants et enseignantes aux profils variés (primaire et secondaire, différentes disciplines), pour participer à des rencontres virtuelles, via Skype ou un équivalent. Ces rencontres auront lieu au début mars et dureront environ une heure. Les participants à ces rencontres recevront une carte-cadeau en guise de remerciement.

Les personnes intéressées à participer peuvent communiquer avec Manon Laplante de Télé-Québec à l'adresse mlaplante@telequebec.tv. Merci d'inclure les informations suivantes dans votre courriel: votre nom, le nom de votre école, la ville et la région dans laquelle vous travaillez, ainsi que la discipline et le niveau d'enseignement.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE POUR APPRÉCIER !



Associées de prime abord à l'univers des jeux vidéos, la réalité virtuelle et la réalité augmentée présentent de nombreux avantages dans le domaine de l'éducation. Elle permet notamment aux élèves de vivre une expérience profondément immersive ainsi qu'un apprentissage efficace et engagé. De plus, ces technologies accessibles s'inscrivent de façon significative dans la culture des jeunes.

C'est donc en exploitant la réalité virtuelle et augmentée que nous avons choisi de développer la compétence « apprécier » dans le but de simuler un jeu d'aventure. C'est une façon de se réconcilier avec cette compétence souvent délaissée par manque de temps ou d'outils.

Ces scénarios pédagogiques ludiques visent à développer la compétence APPRÉCIER ainsi que différentes compétences transversales. Concrètement, l'élève pourra vivre une immersion ludique dans l'univers de différents artistes.

Le concept d'aventure, emprunté aux jeux vidéo, rassemble plusieurs missions qui sont en lien avec les différentes composantes de la compétence. Certaines de ces missions sont en réalité virtuelle et d'autres en réalité augmentée.

Toutes ces aventures sont accompagnées d'un carnet de traces qui effectue un dialogue constant entre les différentes missions, l'apprentissage et la réflexion.

Ces scénarios sont nés d'une expérimentation audacieuse auprès d'enseignants n'ayant pas froid aux yeux. En effet, à l'école Coeur-Soleil de la Commission scolaire de Laval, 4 enseignantes se sont mises à la tâche afin de trouver une nouvelle façon d'apprécier des oeuvres : Caroline Labbé, Maryse Brisson, Adriana-Aïda Lenea et Julie Vézina.

Pour consulter ces 3 scénarios :

• [L'aventure Pellan](#)

• [L'aventure Vigneault](#)

• [L'aventure De La Pire Espèce](#)



DES FORMATIONS GRATUITES À NE PAS MANQUER

Voici nos formations disponibles gratuitement. Cette année, nous vous offrons de les suivre de 3 manière différentes.

1) Campus RÉCIT : asynchrone à distance, ces cours se donnent en autoformation. Vous êtes seul et autonome pour suivre cette formation à votre rythme. Pour ce faire vous devez vous inscrire sur [Campus RÉCIT](#).

2) Cours à la carte : synchrone à distance, ces cours peuvent être demandés par votre conseiller pédagogique RÉCIT. Nous vous offrons 3 demi-journées selon votre calendrier de commission scolaire. Pour en savoir plus : andree-caroline.boucher@recitarts.ca

3) ArticoPraTIC : synchrone à distance, ces cours sont en visioconférence avec un animateur en direct, sous forme de 3 demi-journées de libération aux dates préétablies. Vous serez dans une classe virtuelle en compagnie d'autres enseignants du Québec. [Voir toutes nos formations.](#)

Voici les cours disponibles cette année :

ART DRAMATIQUE ET DANSE

- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN ART DRAMATIQUE ET DANSE - TABLETTE TACTILE
- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN ART DRAMATIQUE ET DANSE - TNI



ARTS PLASTIQUES

- CRÉER ET APPRÉCIER EN ARTS PLASTIQUES - TNI DÉBUTANT
- CRÉER EN ARTS PLASTIQUES - TRAITEMENT DE L'IMAGE
- CRÉER ET APPRÉCIER EN ARTS PLASTIQUES - TABLETTE TACTILE

MUSIQUE

- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN MUSIQUE - ENREGISTREMENT AUDIONUMÉRIQUE
- CRÉER EN MUSIQUE - CRÉATION SONORE MIDI
- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN MUSIQUE - TNI DÉBUTANT
- CRÉER EN MUSIQUE - NOTATION MUSICALE
- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN MUSIQUE - TABLETTE TACTILE
- CRÉER, INTERPRÉTER ET APPRÉCIER EN MUSIQUE - TNI INTERMÉDIAIRE

4 ARTS

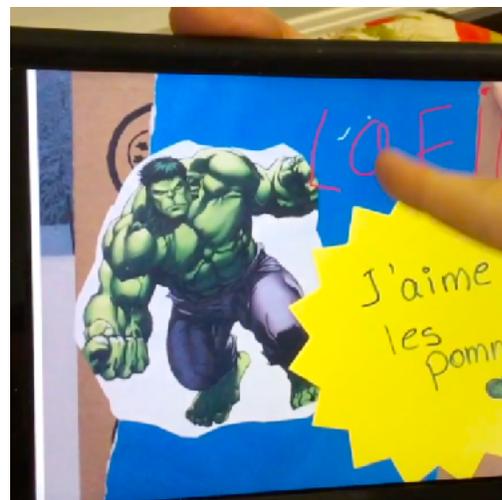
- CRÉER ET APPRÉCIER EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE - 4 ARTS
- CRÉER UN SITE WEB - 4 ARTS
- EXPLOITER L'INFONUAGIQUE - 4 ARTS

Parlez-en à vos collègues et bonne formation !

Une SAÉ pour les élèves ayant un trouble du spectre de l'autisme (TSA)

Isabelle Lauzon, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de Marguerite-Bourgeois et Diane Hurtubise, enseignante avec la collaboration du RÉCIT ARTS, ont expérimenté la tablette iPad auprès de leurs élèves ayant un trouble du spectre de l'autiste (TSA).

Dans ce projet, qui allie les arts, le français et la technologie, nous avons invité les élèves à créer un livre numérique sonore et interactif. Les élèves se sont inspirés d'abord de la littérature jeunesse autour du thème des super héros et ont ensuite créé leur propre livre numérique avec images, texte et son. Ainsi, l'intention était de tisser des liens avec le programme CAPS : exploration multisensorielle afin d'assurer le transfert des apprentissages.



• [Pour voir la SAÉ, c'est ici !](#)

• [Pour voir le document de présentation lors du eColloque de la CSMB, c'est ici!](#)

LE LABORATOIRE CRÉATIF



Connaissez-Vous le concept du laboratoire créatif ?
Connu aussi sous les noms de Fab lab ou de Créa lab, le laboratoire créatif désigne un environnement d'apprentissage qui permet de concevoir et de fabriquer des objets intégrant des composantes numériques. Ces environnements offrent la possibilité d'utiliser à la fois des outils numériques de pointe comme l'imprimante 3D, de même que des outils et matériaux usuels comme la machine à coudre, les ciseaux et la colle.

Offert à tous les ordres d'enseignement, toutes sortes de projets, personnels ou de classe, peuvent aussi être réalisés dans ce laboratoire : inventer des marionnettes interactives, réparer de l'équipement musical (impression 3D, électronique, etc), créer et programmer des robots qui dansent, concevoir des installations interactives, concevoir des immersions de réalité virtuelle et plus encore.

[Pour en savoir plus, visitez le Parcours de formation du RÉCIT](#)

ou

[visitez la site Laboratoire Créatif](#)