



<http://www.collegecaribe.com/wp-content/uploads/2010/05/croffit1.jpg>

# GUIDE DE L'ENSEIGNANT

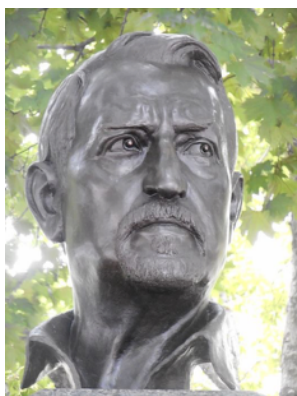
Aventure Pellan

VERSION FÉVRIER 2019

Il est à noter que certaines œuvres de cette aventure peuvent être soumises à des droits d'auteur. Des démarches de demandes de droits d'auteur sont présentement en cours.

# LE CONCEPT DE L'AVENTURE

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.

Ce scénario pédagogique ludique vise à développer la compétence APPRÉCIER ainsi que différentes compétences transversales. Concrètement, l'élève pourra vivre une immersion ludique dans l'univers de l'artiste visuel québécois : [Alfred Pellan](#).

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.

Toute l'aventure est accompagnée d'un carnet de traces qui effectue un dialogue constant entre les différentes missions, l'apprentissage et la réflexion.

L'aventure Pellan est née 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 d'art.

Pour en savoir plus sur ce scénario, visionner les capsules vidéo suivantes :

- Le projet général : <https://youtu.be/6F9ww5r5Uyo>
- L'Aventure Pellan : [https://youtu.be/LocHe\\_T5GVU](https://youtu.be/LocHe_T5GVU)

---

« Selon O'Neil et coll. (2005), il pourrait être efficace d'utiliser le jeu sérieux en classe, et ce, surtout pour assurer le **transfert** des notions apprises, plutôt que de viser la découverte des notions par le jeu. En ce sens, un **étayage** de la part de l'enseignement serait de mise, afin d'accompagner les élèves dans la structuration des savoirs touchés par le jeu. Source : <http://rire.ctreq.qc.ca/2016/04/jeux-serieux-ecole/>

# LES MISSIONS

Le principe de dialogue entre le carnet de traces et les stations de jeu en lien avec la réalité virtuelle et augmentée est illustré ici en spécifiant les outils et les applis nécessaires.

## MISSION #1

### RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉCOUVRIR LA MAISON DE PELLAN EN RÉALITÉ VIRTUELLE (Google Street View + StorySphères : ouverture et mise en contexte.



## MISSION #2

### RÉALITÉ AUGMENTÉE

OBSERVER DES OEUVRES EN RÉALITÉ AUGMENTÉE (HP Reveal) : appréciation



## MISSION #3

### RECHERCHE

CHERCHER DES INFOS : recherche d'informations



# LES MISSIONS

---

## MISSION #4 ESQUISSE

ESQUISSEUR UNE OEUVRE :  
appropriation d'une oeuvre



## MISSION #5 RÉALITÉ AUGMENTÉE

TESTER SES CONNAISSANCES AVEC  
LA RÉALITÉ AUGMENTÉE (MetaVerse) :  
vérification des connaissances



## MISSION #6 RÉFLEXION

RÉFLÉCHIR ET SE SOUVENIR :  
métacognition



## MISSION #7 CRÉATION

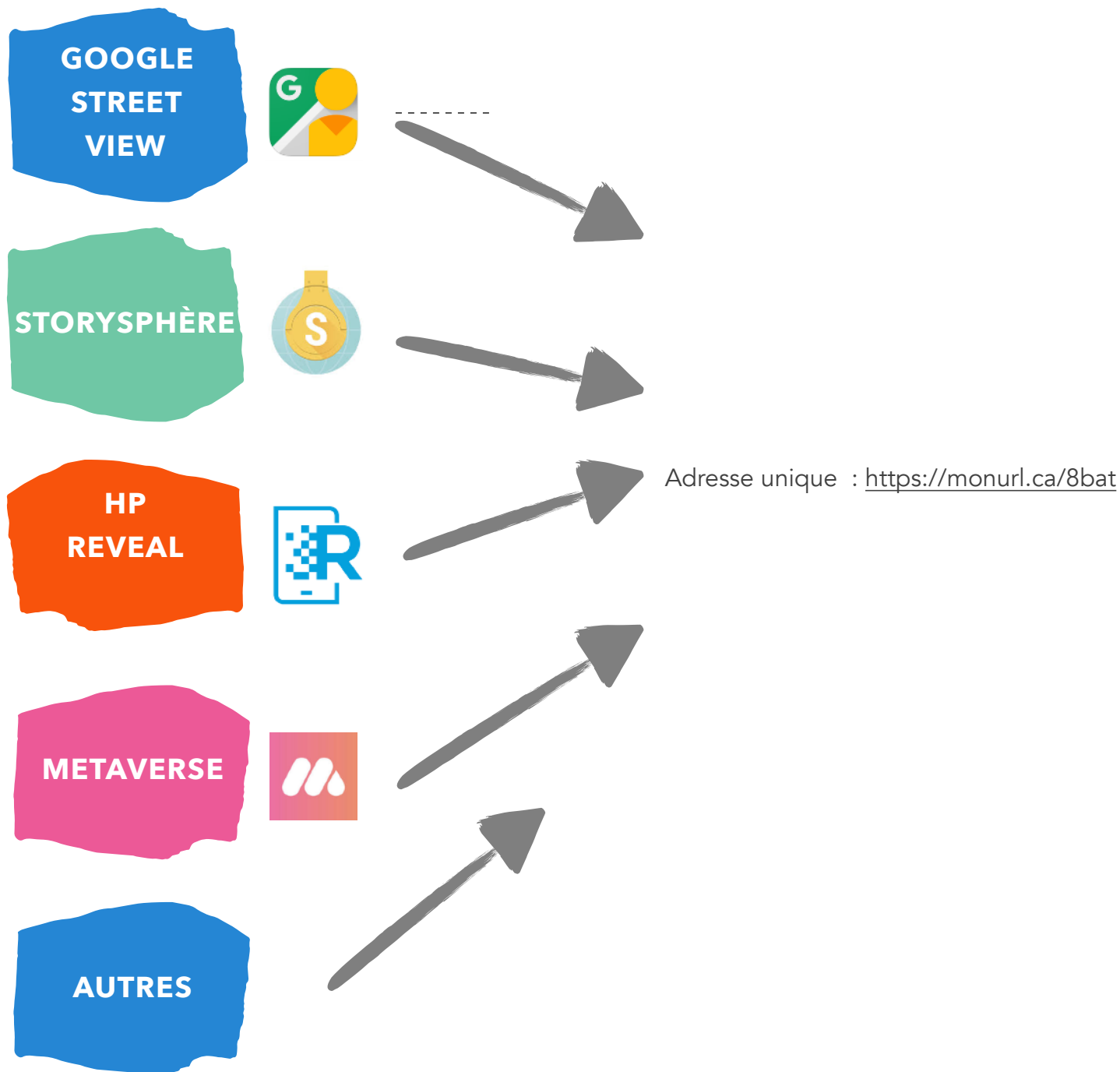
IMAGINER ET CRÉER :  
réaliser une création





# LES TUTORIELS

---



# AUTOÉVALUATION

Nom : \_\_\_\_\_ Groupe : \_\_\_\_\_





Date : \_\_\_\_\_

- ☐ **Compétence 1:** Créer des images personnelles.
- ☐ **Compétence 2:** Créer des images médiatiques.
- ☐ **Compétence 3:** Apprécier des oeuvres d'arts et des objets culturels...

Titre de l'oeuvre : \_\_\_\_\_




Nom de l'artiste : \_\_\_\_\_

*Échelle d'appréciation*

de façon très satisfaisante	de façon assez satisfaisante	de façon plus ou moins satisfaisante	de façon non satisfaisante
			





- ☐ *Cohérence des liens entre les éléments constitutifs de l'image, ce que l'élève a ressenti et son appréciation*

**1- J'ai fait des liens entre ce que j'ai vu et ce que j'ai ressenti :**

- ☐ *Pertinence des aspects historiques repérés dans la réalisation*

**2-J'ai repéré des éléments qui m'indiquent le mouvement ou l'origine de cette oeuvre :**





- ☐ *Prise en compte des critères d'appréciation retenus*

**3-J'ai pris en compte les critères choisis en classe :**




- ☐ *Présence d'éléments personnels dans son interprétation*

**4-J'ai interprété l'oeuvre de façon personnelle :**

- ☐ *Efficacité de l'utilisation du vocabulaire disciplinaire pour communiquer son appréciation*

**5-J'ai utilisé les mots justes pour décrire mon appréciation :**

- ☐ *Utilisation adéquate de la langue parlée et écrite pour communiquer son appréciation*

**6-J'ai écrit ou parlé de façon adéquate pour communiquer mon appréciation :**

Évaluation globale de l'enseignant :

- ☐ *Espace à cocher servant à signaler les critères ciblés, s'il y a lieu.*

*Document de travail*

*Lyne Meloche et Andrée-Caroline Boucher pour le Service national du RÉCIT, domaine des arts, 2006*

# NOTES

---

# AVENTURE PELLAN

Un projet d'expérimentation en partenariat avec le Service national du RÉCIT, domaine des ARTS et la commission scolaire de Laval, École Coeur-Soleil, ainsi que le service du RÉCIT à l'enseignement privé.

Andrée-Caroline Boucher, Caroline Labbé, Maude Lamoureux, Julie Vézina.

