

POUR NOUS
LES PROFS!



Fiches pédagogiques
#78 _ novembre 2021

CURIUM

→ Expose tes pixels

Cette activité propose aux élèves de découvrir les arts numériques et de visiter plusieurs expositions virtuelles. Ils devront par la suite endosser le rôle de chroniqueur artistique et produire une critique de leur visite. Ils auront également à s'interroger sur la place du numérique dans les différentes formes d'arts actuelles et concevoir une application cellulaire innovatrice.

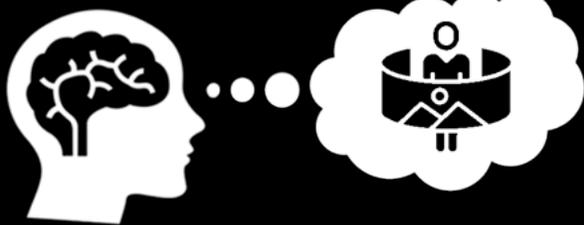
Compétences en français : lire et apprécier des textes variés, écrire des textes variés

Compétences en art plastique : créer des images personnelles et des images médiatiques

Compétences en éducation financière : prendre position sur un enjeu financier



1. L'enseignant(e) questionne les élèves au sujet des arts numériques. Sont-ils familiers avec cette forme d'art émergente? On peut présenter aux élèves différentes œuvres pour aborder la question.
 - Quels sont les différents médiums utilisés dans les arts numériques?
 - En quoi l'art numérique se distingue-t-il des autres formes d'art?
2. Les élèves sont invités à faire la lecture du dossier « *Expose tes pixels* », aux pages 11 à 19 du magazine *Curium* du mois de novembre 2021. Ils peuvent lire le dossier dans son intégralité ou lire certaines sections. Lorsque la lecture est terminée, l'enseignant(e) effectue un retour en grand groupe:
 - Étiez-vous déjà familier avec les arts numériques? En étiez-vous déjà un grand consommateur?
 - Que pensez-vous des NFT? Cette nouvelle technologie est-elle là pour rester?



Mise en contexte :

Dans cette activité, vous incarnerez le rôle de chroniqueur artistique. Votre objectif ? Réaliser une visite virtuelle et produire une critique.

3. Individuellement ou en équipe, sélectionnez l'une des visites virtuelles suivantes. Si vous souhaitez travailler sur une visite virtuelle ne faisant pas partie de la liste, faites approuver votre sujet par votre enseignant(e).



- Lien vers le site internet : artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum?hl=en



- Lien vers le site internet : www.virtualyosemite.org/



- Lien vers le site internet : www.chateauversailles.fr/decouvrir



- Lien vers le site internet : my.matterport.com/show/?m=QqJVy4hjk4i



MUSÉE NATIONAL DES BEAUX-ARTS DU QUÉBEC

- Lien vers le site internet: www.mnbaq.org/exposition/turner-et-le-sublime-1283

LE MUSÉE DES CIVILISATIONS

- Lien vers le site internet: www.mcq.org/fr/expositions/en-ligne

LE LOUVRE

- Lien vers le site internet: www.louvre.fr/visites-en-ligne

THE BRITISH MUSEUM

- Lien vers le site internet: britishmuseum.withgoogle.com/



4. Lorsque la visite virtuelle est complétée, remplissez les tableaux suivants :



Appréciation de la navigation sur le site internet :



Appréciation des œuvres disponibles dans la visite virtuelle :



Appréciation du graphisme et de l'esthétique du site internet :



Appréciation des explications et des renseignements :



Appréciation de l'ambiance sonore et de la musique :



5. À l'aide des tableaux de la page précédente et des notions du texte justificatif, réalisez une critique de votre visite virtuelle. Cette activité peut faire l'objet d'une évaluation en écriture. L'enseignant(e) peut adapter la difficulté et la longueur du texte en fonction du niveau des élèves.

Partie informative:

Partie appréciative :

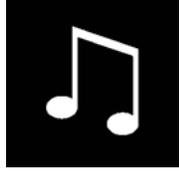
6. Lorsque votre critique de la visite virtuelle est complétée, vous pouvez préparer une présentation orale pour vos camarades.





Mise en contexte :
Dans cette activité, vous incarnerez le rôle de concepteur d'applications en art numérique. Saurez-vous développer et commercialiser des applications pour le cellulaire capables d'exploiter différentes formes d'arts ?

1. En équipe de deux à trois élèves, combinez le pouvoir de votre imagination pour élaborer un concept d'application cellulaire dans chacune des formes d'art suivantes. Résumez votre concept à l'aide d'une courte description dans chacun des tableaux suivants :

	L'architecture et l'urbanisme
	La littérature et la poésie
	La musique
	Le cinéma et le montage
	Le théâtre et les arts de la scène
	La bande dessinée
	La photographie



Le dessin et la peinture



La sculpture



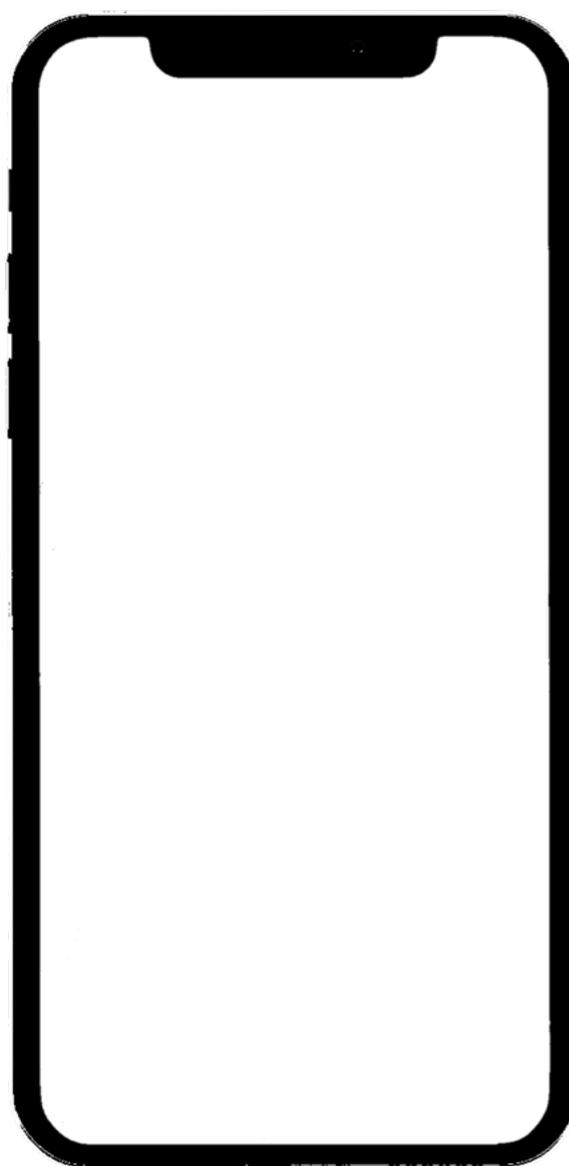
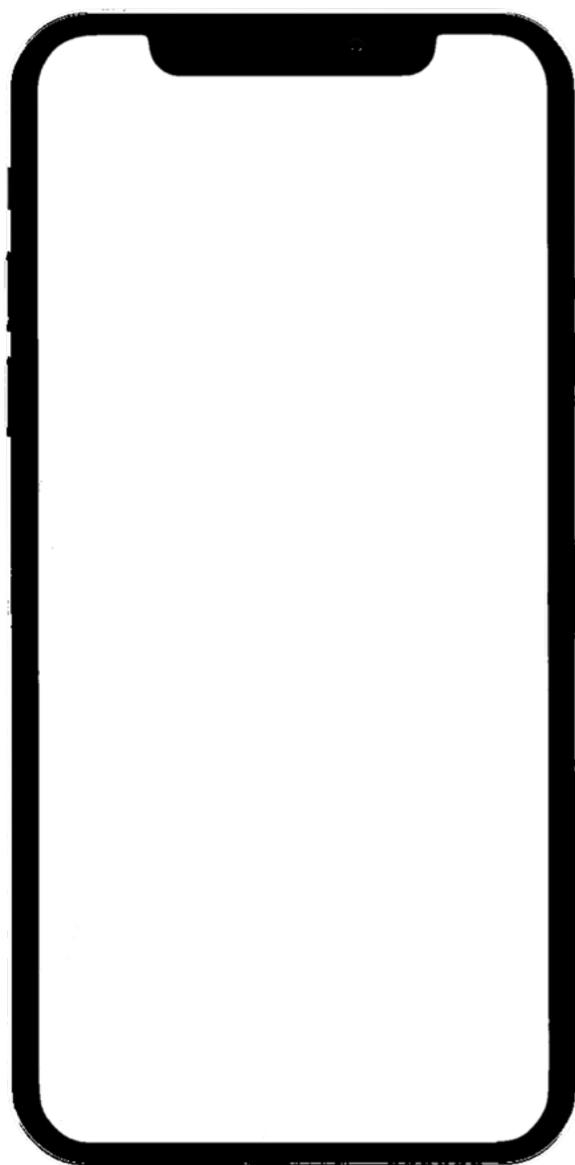
La radio



La gastronomie



2. Utilisez les illustrations ci-dessous pour élaborer un croquis du fonctionnement de votre application. À quoi celle-ci ressemblera-t-elle? Quels seront les gestes requis pour les utilisateurs?



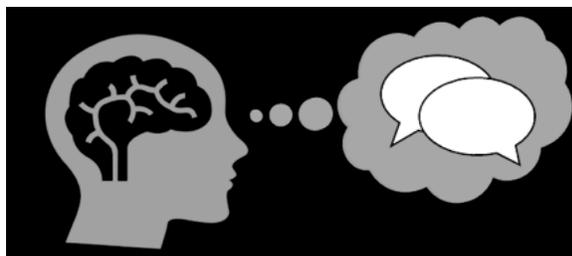


3. Lorsque votre plan d'affaires est complété et que le concept de votre application est finalisé, produisez une présentation digne de ce nom, capable de convaincre vos collègues d'investir dans votre projet.

Tenez compte des éléments suivants dans votre présentation :

- Définition de la forme d'art sélectionnée
- Qualité visuelle de l'application
- Fonctionnement de l'application
- Identification du public cible
- Technologies impliquées dans le fonctionnement de l'application
- Présentation de partenaires d'affaires
- Droits de propriété des œuvres réalisées
- Présentation de la stratégie *marketing*





Mise en contexte :

Pour cette activité de débats et de réflexions, vous devrez aiguïser votre sens critique et mettre en pratique vos talents d'orateurs et oratrices.

1. Chacune des questions suivantes peut faire l'objet d'un débat ou d'une discussion en classe. L'enseignant(e) s'assure de modérer les interventions des élèves et de faire respecter le droit de parole.

**Les arts numériques sont-ils plus polluants que les formes d'arts traditionnelles?
Justifiez votre réponse :**



**Quel est l'intérêt de posséder une œuvre qui n'est pas tangible dans le monde réel?
Justifiez votre réponse :**



**L'émergence de l'art numérique peut-elle menacer l'achalandage dans les musées?
Comment ceux-ci devront-ils s'adapter? Justifiez votre réponse :**

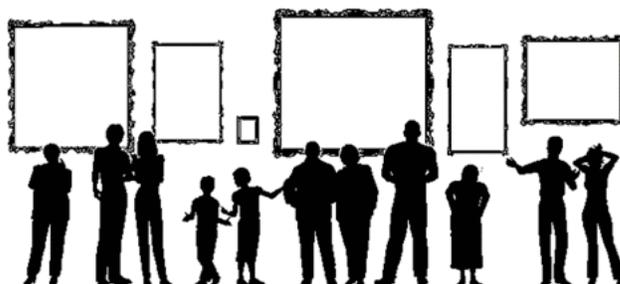




La commercialisation de l'art numérique engendre-t-elle des enjeux de sécurité?
Justifiez votre réponse:



Les arts numériques démocratiseront-ils davantage l'accès à l'art?
Justifiez votre réponse:



→ Équipe gagnante

Cette activité propose aux élèves de réaliser une tâche d'écriture chronométrée, pour laquelle ils devront travailler en équipe et réfléchir sur leurs méthodes de travail. Parviendront-ils à accomplir la tâche dans les temps et à faire preuve de diplomatie, malgré la pression de l'inexorable tic-tac? Cette activité a pour objectif plus large d'entamer une discussion sur les bonnes pratiques à adopter dans les travaux d'équipe.



Compétences en français: lire et apprécier des textes variés, écrire des textes variés

Compétences en éthique et culture religieuse: pratiquer le dialogue

1. L'enseignant(e) questionne les élèves au sujet de leurs habitudes de travail pour les tâches en équipe. Comment sélectionnent-ils leurs coéquipiers? Quelles sont leurs stratégies? L'enseignant(e) peut alimenter la discussion avec les questions suivantes:

- Habituellement, avec qui préférez-vous réaliser des travaux d'équipe?
- D'après vous, quelles sont vos qualités et vos forces au sein d'une équipe?

2. Les élèves sont invités à faire la lecture de l'espace perso « *Équipe gagnante* », aux pages 38 à 40 du magazine *Curium* du mois de novembre 2021. Lorsque la lecture est terminée, l'enseignant(e) effectue un retour en grand groupe:

- À la lumière de votre lecture, croyez-vous que vos méthodes de travail en équipe soient optimales?
- Le texte vous donne-t-il envie d'essayer de nouvelles stratégies de travail pour vos prochains travaux?



Mise en contexte :
Pour cette activité, vous devrez former une équipe gagnante, capable de surmonter une tâche défi. La diplomatie et les compromis seront de mise!



VOTRE MISSION :
Produire un court texte narratif en équipe de deux à trois personnes. Vous devez également compléter les réflexions portant sur votre travail d'équipe et faire approuver un plan de rédaction.



LE DÉFI :
Vous devez accomplir la tâche en moins de deux périodes. (Environ 150 minutes)

**L'enseignant(e) peut adapter la longueur du texte en fonction du niveau des élèves*

3. Formez des équipes de deux ou trois élèves. Avant de commencer la tâche d'écriture défi, réalisez un tour de table et prenez le temps d'inscrire les qualités, forces et préférences de chacun des coéquipiers :

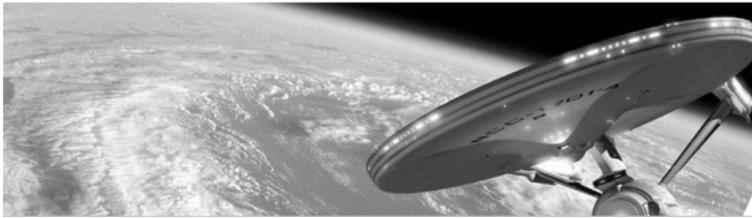








4. Toujours en équipe, prenez un moment pour sélectionner un univers narratif dans lequel se déroulera votre histoire.



**SCIENCE
FICTION**



Fantaisie



Horreur



Policier



Sociologique

Vous pouvez vous inspirer d'œuvres cinématographiques des différents univers pour réaliser votre choix.

SCIENCE FICTION

				
Star Trek	Alien	2001 l'odyssée de l'espace	La planète des singes	Bladerunner

Horreur

				
L'exorciste	L'héritage	La conjuration	Le cercle	28 jours plus tard

Fantaisie

				
Seigneur des anneaux	Harry Potter	Narnia	Star Wars	Game of Thrones

Policier

				
Infiltrés	Sicario	Sept	Le silence des agneaux	Trapped

Sociologique

				
La La Land	Quatre filles et un jean	Le fabuleux destin d'Amélie Poulain	La grande séduction	Intouchables



5. Comment avez-vous procédé pour faire votre choix? La discussion était-elle harmonieuse? Prenez un moment pour décrire votre processus de sélection :

6. Avant de commencer la rédaction du plan, définissez des rôles et responsabilités pour chacun des coéquipiers. Vous pouvez vous inspirer des responsabilités suivantes :

- Le secrétaire
- Le correcteur
- Le responsable du temps
- Le modérateur
- Le coordonnateur



Rôles et responsabilités :



Rôles et responsabilités :



Rôles et responsabilités :



7. Avant de débiter la rédaction de votre texte narratif, vous devez préparer un plan :

Situation initiale :

- Qui sont les personnages importants dans l'histoire?

- Quelles sont les qualités du ou des personnages principaux?

- Où se déroule l'action?

- Quand se déroule l'action?

- Quelle est la situation d'équilibre au début de l'histoire?



Élément déclencheur :

- Quel événement vient briser l'équilibre dans la vie du personnage principal?

Péripéties :

- Quels sont les défis & aventures des protagonistes?

Dénouement :

- Comment se termine la quête des protagonistes? Succès ou échec?

Situation finale :

- À quoi ressemble le retour à l'équilibre?



9. Lorsque la rédaction est terminée, effectuez une analyse de votre travail d'équipe. L'analyse peut se réaliser individuellement dans un premier temps, puis vous pouvez comparer vos réflexions avec celles de vos coéquipiers.

- La charge de travail était-elle bien divisée?

- Votre méthode de travail était-elle compatible avec celles de vos coéquipiers?

- Avez-vous réussi à accomplir la tâche dans les temps requis? Sinon, quel était le problème selon vous?

- Quelles étaient les forces de votre équipe? Quels sont les points à améliorer?

 Défis et obstacles	Points à améliorer 



10. Pour conclure l'activité, vous pouvez faire la lecture de votre texte devant le reste de la classe.





Mise en contexte :

Pour cette activité de débats et de réflexions, vous devrez aiguïser votre sens critique et mettre en pratique vos talents d'orateurs et oratrices.

- 11.** Chacune des questions suivantes peut faire l'objet d'un débat ou d'une discussion en classe. L'enseignant(e) s'assure de modérer les interventions des élèves et de faire respecter le droit de parole.

Êtes-vous en accord avec l'affirmation suivante :

«Soyons honnêtes, les travaux d'équipe sont généralement inéquitables...».

Justifiez votre réponse :



Une bonne équipe doit-elle forcément avoir un chef à sa tête ?

