L'EAU – Projet d'apprentissage MATIS 5e année

Axe des temps virtuel

Production MATIS

40 min x 3

Ontario

AFEAO arts en direct

MATIS-STIAM et Littératie

Dans le projet MATIS-STIAM et Littératie en 5e année, nous avons approfondi le thème de l'eau comme facteur d'exploration du Canada.
Consulter le document, Planification d'un projet MATIS. Prenez connaissance d'une variété d'idées de réalisations comme pistes à produire.

Note
À cette étape, *La feuille de route* du document permet d'évaluer les objectifs de la démarche et l'investissement de l'élève vers l'innovation et la compréhension du concept MATIS.

Exemple développé plus loin :
En petites équipes, concevoir un produit artistique résumant l'histoire de la Nouvelle-France sous forme d'un axe des temps virtuel.

Intention de la démarche de production MATIS

Réaliser une production Mathématiques – **A**rts – **T**echnologie – **I**ngénierie - **S**ciences.

Qu'est-ce que ça veut dire?

Es-tu artiste? Aimes-tu les calculs? Es-tu curieux de découvrir, comprendre ou connaître ce qui se passe dans ton environnement? Peux-tu créer avec peu, es-tu donc patenteux? Connais-tu des applications technologiques de création et de communication?

Les activités explorées et expérimentées en art dramatique et français sont le point de départ de la création MATIS, *Axe de temps virtuel de la Nouvelle-France.*

Les élèves mènent à bien leur projet de façon autonome.

Ils vont :

- chercher les informations qui leur manquent;
- essayer;
- rétroagir à leurs échecs et leurs réussites;
- chercher encore jusqu'à ce que leur projet aboutisse.

Ils vont découvrir qu'il y a des connaissances, des techniques ou des pratiques qui leur manquent.

Tout au long de leur travail, les élèves sont amenés à faire le bilan de leur avancement pour atteindre le but fixé au départ.

L'élève s'autoévalue en continu, dans la *Feuille de route, MATIS – Axe des temps virtuel,* de la page suivante.

ANNEXE - FEUILLE DE ROUTE : MATIS : Axe des temps virtuel

ÉVALUE ton cheminement en cochant la grille lorsque l'étape est complétée.

DE QUELLE MANIÈRE AS-TU RÉUSSI LA DÉMARCHE MATIS?

		Pas du tout	Un peu	Beaucoup
En continu	**RECHERCHE DE DONNÉES/PRÉPARATION**	1	2	3
	Je démontre du sérieux dans la recherche de données historiques et technologiques.	1	2	3
	Je fais preuve d'autonomie, essaie et value les données et outils.	1	2	3
	Je m'investis dans la préparation des matériaux et de l'espace. Je vois les faiblesses du projet et cherche des solutions.	1	2	3
	PRODUCTION/PRÉSENTATION			
	Je calcule la meilleure méthode pour atteindre le but du projet. Je propose des solutions.	1	2	3
	Je m'engage dans la réalisation du projet seul ou avec mes camarades.	1	2	3
	RÉTROACTION			
	Je commente la réussite de ma démarche et présente les défis rencontrés lors du déroulement du projet Matis.	1	2	3
	J'identifie de nouvelles idées à développer dans l'esprit MATIS.	1	2	3
	Je rétroagis à l'expérience du travail de groupe lors du bilan final.	1	2	3

Cherchons des informations, essayons de nouvelles approches, questionnons-nous, essayons encore, et tout cela, en équipe et en partageant nos points forts!

Organisation

Le projet MATIS de l'*Axe des temps virtuel* t'invite à tout cela.
Possibilité de répartition des tâches dans l'équipe. (Nous pourrions en décider autrement aussi. Ce qu'on vise c'est l'efficacité et la réussite du projet!)

- Recherche de faits;
- Illustration du fait sur la tablette;
- Scénarisation / déroulement;
- Prise de vue / vidéo et son
- Présentation / jeu dramatique / diction du narrateur.

Qui fait quoi?

Travaillons en équipe.

Dans le temps donné, avec des ressources limitées, tu résous des problèmes à divers niveaux: recherchiste, illustrateur/dessinatrice, scénariste, comédiens, vidéaste?
Sans doute, tu auras plusieurs chapeaux à porter!

Commençons!

EXPLORATION - Recherche de faits illustrant l'évolution de la Nouvelle-France

Matériel : tablettes (Chromebook)

Recherchons des faits en lien avec les dates. Chaque date sera illustrée par :

1- un montage (dessin/texte projeté) comme décor;
2- deux tableaux vivants mimant 2 faits.

Organisation des équipes

Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
1600 - 1er poste de fourrures à Tadoussac **1604** - 1re exploration de Samuel de Champlain **1608** - Québec est fondée par Samuel de Champlain.	**1610** - Étienne Brûlé mène des excursions au pays. **1615** - Début des missions en Huronie **1617**- Louis Hébert, 1er colon	**1634** - Trois-Rivières est fondée **1642** - Ville-Marie (Montréal) est fondée **1665**- Arrivée de Jean Talon, Intendant de la Nouvelle-France	**1666** - Régiment de 719 hommes / 45 femmes (de 16 à 40 ans) **1666** - Début de l'arrivée des Filles du roi **1667** - La population est de 6 705 personnes.	**1686** – 1re exploration vers la Baie-James, de Pierre Le Moyne d'Iberville **1688** - La population est de 11 562 personnes. **1713** - Construction de la Forteresse de Louisbourg, à l'Ile Royale (Cap-Breton, Nouvelle-Écosse)

Exemples de ressources

https://www.youtube.com/watch?v=ag9Y6E39BlU – Le territoire de la Nouvelle-France
https://fr.wikipedia.org/wiki/Nouvelle-France
https://fr.wikipedia.org/wiki/Pays-d'en-Haut
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean_Talon
https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/98-187-x/4064812-fra.htm

Nom des élèves dans le groupe :

_____

Cherchons. Deux faits pour illustrer des dates données à l'équipe sous forme de dessin à projeter en arrière-plan du tableau vivant.

Date 1 :

faits_____

_____

Ajout visuel à dessiner : _____

Date 2 :

faits_____

_____

ajout visuel à dessiner : _____

Date 3 :

faits_____

_____

Ajout visuel à dessiner : _____

Exemple :

1535 :

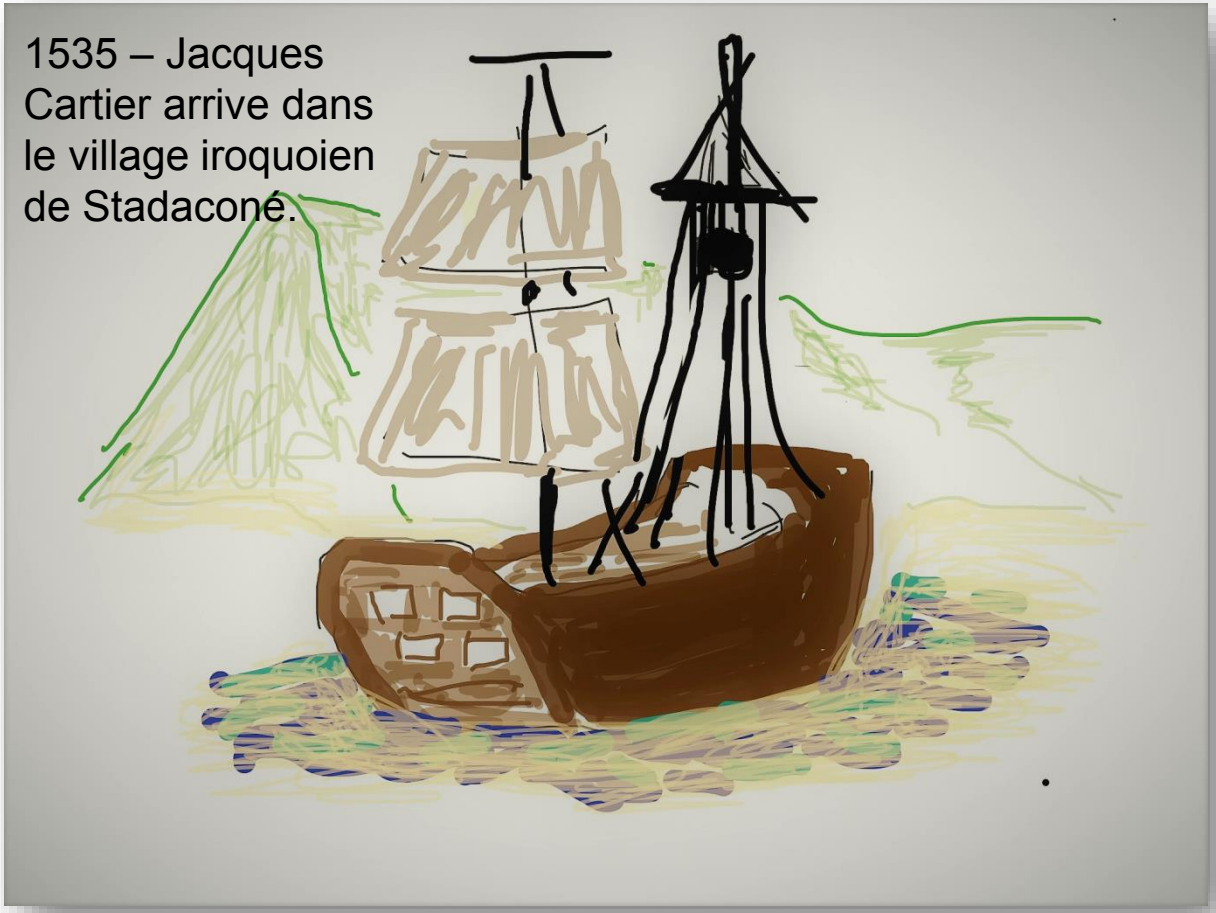
Faits (pour tableaux vivants) : Jacques Cartier arrive dans le village iroquoien de Stadaconé avec une centaine d'hommes. Le chef Donnacona accueille ses deux fils, de retour d'Europe, qui accompagnent Jacques Cartier.

Indice visuel : une goélette au fil de l'eau.

EXPLORATION - Recherche d'outils technologiques de dessin/photo/vidéo

Outil numérique de dessin pour créer le décor à projeter. Le dessin réalisé situe l'action par un indice. La date est précisée.

Par exemple, essai ci-dessous avec une application de dessin.



Analyse/évaluation de l'outil :

- dessin facile
- beaucoup de couleurs
- enregistrement puis envoi par courriel

Bons points :

- Fonction photo
- Fonction vidéo

Critique :

- Ne permet pas l'ajout de textes sur le dessin.
- Textes ajoutés dans PowerPoint.

Note : la date est ajoutée sur la diapositive. L'application gratuite ne permettait pas de le faire sur la tablette.

EXPLORATION - Recherche d'outils technologiques de dessins/photos/vidéos

Nom des élèves dans le groupe :

_____

1- Recherchons des applications de dessins pour créer l'élément de décor souhaité.

Un grand nombre d'applications existe. Critères de sélection:

- Gratuite;
- accessible sur les tablettes de l'école ou à la maison avec envoi de l'illustration vers l'espace personnel à l'école (autres moyens que tu connais);
- permettant d'intégrer du texte ou des chiffres.

2- Dressons une liste d'applications à partager dans le tableau ci-dessous.

Nom de l'application	Évaluation - Encercle les qualités de chacune
1	facile ajout - texte partage photo vidéo
2	facile ajout - texte partage photo vidéo
3	facile ajout - texte partage photo vidéo
4	facile ajout - texte partage photo vidéo
5	facile ajout - texte partage photo vidéo
6	facile ajout - texte partage photo vidéo

Nom des élèves dans le groupe :

Déroulement de la mise en place et de la répétition

1. Préparons les tableaux vivants. (Voir l'activité tableau vivant du document, *Suspense au fil de l'eau*).
2. Pratiquons les tableaux, évaluons et recommençons.
3. Vérifions la scénarisation (espace, temps et durée des étapes, cadrage...)
4. Projetons l'arrière-plan (dessin projeté), évaluons et ajustons.
5. Essayons les présentations des tableaux vivants devant les projections.
6. RÉTROACTION:
    - Avez-vous tous les outils pour réaliser votre partie de l'axe des temps virtuels?
    - Que vous manque-t-il?
    - Comment allez-vous faire pour parvenir au produit final?
    - Combien de temps avez-vous besoin?

PRODUCTION : PRÉSENTATION ET RÉTROACTION

ORGANISEZ VOTRE ESPACE POUR LES PRÉSENTATIONS
Espace scénique : il est mesuré pour coordonner l'entrée en scène devant l'écran de projection, le mime du premier tableau, la sortie de scène et le retour pour le 2e tableau.

Jeu théâtral : chaque tableau vivant tient la pose 20 secondes. (Insistez sur la gestuelle et les émotions). Filmez les présentations.

PRÉSENTEZ
Respecter les rôles et l'écoute requise: tantôt acteurs et tantôt spectateurs.

Discutons

- Es-tu arrivé jusqu'au bout de la création?
- Quels défis ont été les plus difficiles à résoudre?
    - Recherche : identification des données?
    - Scientifique/technologique : choix et fonctionnement des outils technologiques?
    - Artistique : réaliser un décor pour le jeu théâtral et assembler le tout?

Pour aller + loin

Des applications proposent des options de montage pour édition. Repartez à la découverte de ces applications pour les analyser/évaluer.

Présentons et partageons nos *Axes des temps virtuels de la Nouvelle-France*!

Rétroaction sur le projet MATIS

Le projet *Axe des temps virtuel* est-il arrivé à une production que les autres vont voir et reconnaître? Oui? Non? Explique pourquoi :

_____

_____

_____

Comment s'est déroulée la présentation d'*Axe des temps virtuel*? Peux-tu identifier ce qui a bien fonctionné et ce qu'il faudrait changer pour réussir la présentation du projet? Explique :

_____

_____

_____

Aurais-tu réalisé seul ce projet? Pourquoi?

_____

_____

_____

Le fait de travailler dans une équipe organisée t'a-t-il permis d'acquérir de nouvelles connaissances et donné l'envie d'en acquérir d'autres?

_____

_____

_____

Es-tu motivé à découvrir un autre projet d'apprentissage MATIS? Qu'est-ce que tu aimerais produire?

_____

_____

Le urriculum de l'Ontario, programmes-cadres Éducation artistique et Études sociales

Domaine : Art dramatique

Attentes

A1. réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.

A3. expliquer la dimension sociale et culturelle de l'art dramatique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions dramatiques d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

Contenus d'apprentissage

Production et expression

A1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses productions dramatiques.

A1.3 créer un personnage en développant plusieurs caractéristiques.

Connaissance et compréhension

A3.2 démontrer comment la technologie peut être utilisée pour ajouter un effet à une production dramatique.

A3.4 interpréter divers indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie relevés dans les œuvres étudiées.

© 2020 – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario, dans le cadre des projets MATIS en 5e année, *L'eau, le soleil et le vent* . Pour nous joindre : info@afeao.ca.

Études sociales

Attentes :

A1. utiliser le processus d'enquête pour explorer les relations entre les communautés autochtones, et entre celles-ci et les Européens sur le territoire qui deviendra le Canada.

Contenus d'apprentissage

A1.1 formuler des questions qui orienteront son enquête sur les relations entre les communautés autochtones ainsi qu'entre celles-ci et les Européens sur le territoire qui deviendra le Canada.

A1.2 recueillir de l'information se rapportant aux questions posées en consultant des sources primaires et secondaires.

A1.3 sélectionner l'information nécessaire pour interpréter ou produire un schéma, un plan ou une carte en lien avec son enquête.

A1.4 analyser l'information recueillie pour en faire l'interprétation en utilisant divers outils organisationnels.

A1.5 tirer des conclusions sur les relations entre les individus et les communautés des Premières Nations, Métis et Inuits, entre les Européens et entre les individus des Premières Nations, Métis et Inuits et les Européens en Amérique du Nord.

A1.6 communiquer en français les résultats de son enquête en utilisant le vocabulaire approprié en recourant à divers médias ou modes de présentation.

REMERCIEMENTS

L'AFÉAO remercie:

- le ministère de l'Éducation de l'Ontario pour son soutien financier. Cette ressource a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du ministère de l'Éducation;
- les enseignants et les élèves qui ont permis la mise à l'essai des activités.

ÉQUIPE AFÉAO

Concept, rédaction, mise en page et gestion de projet : Colette Dromaguet
Suivi de validation et révision linguistique : Paulette Gallerneault

© 2020 – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario, dans le cadre des projets MATIS en 5e année, *L'EAU @ Au fil de l'eau.* Pour nous joindre : info@afeao.ca.