

Plan de travail et grille d'évaluation

Enseignant(s)	J-P. Payer	Discipline	Histoire		
Titre de l'unité	Classe-Musée en réalité augmentée et virtuelle 3D	Année du secondaire	1	Durée du projet	8 mois

Étape 1 : Définition des concepts et du contexte

Concepts clés	Concept(s) connexe(s)	Contexte
1- La sédentarisation 2- L'émergence d'une civilisation 3- Expérience de démocratie 4- La romanisation 5- La christianisation 6- L'essor urbain et commercial	Société -Division du travail - Échange -Hiérarchie sociale Pouvoir -Production -Propriété -Territoire -Civilisation Communication -Justice -Religion -Démocratie -Cité-État Citoyen -Éducation -Espace privé -Espace public -Institution Philosophie -Régime politique -État -Culture -Droit -Empire Infrastructure -Peuple -Occident -Chrétienté -Croisade - Culture -Église -Féodalité -Science -Bourgeoisie -Bourg - Capital -Charte -Grand commerce -Institution -Urbanisation.	Le travail de recherche est basé sur la pertinence historique. L'élève doit interroger et interpréter les réalités historiques à l'aide de la méthode historique et dans une perspective historique.
Énoncé du projet		
Le but du travail de produire une exposition itinérante dans la communauté de la Ville de Québec en utilisant la réalité augmentée et virtuelle 3D. Les élèves représentent des réalités historiques sur une frise chronologique connectés et déclenchés par la réalité augmentée et virtuelle 3D. Pour ce faire, ils doivent utiliser la méthode historique et effectuer une recherche d'informations qui leur serviront à enregistrer un texte descriptif en français, en anglais et en espagnol pour ensuite élaborer un montage audio-vidéo pour chaque réalité historique.		
Questions de recherche de l'enseignant		
Comment peut-on établir la pertinence historique quand il y a un nombre incalculable de sites d'informations sur le Web ?		

Évaluation sommative

Compétences à développer :	Brève description de la (des) tâche(s) d'évaluation sommative :	Relations entre la (les) tâche(s) d'évaluation sommative et la question de recherche :
<p>CD1 : <u>Interroger les réalités sociales dans une perspective historique.</u></p> <p>➤ L'élève doit être capable de CONSIDÉRER LES RÉALITÉS SOCIALES SOUS L'ANGLE DE LA DURÉE avec la composante suivante :</p> <p>- Se questionner sur les réalités sociales à l'aide des repères de temps (chronologie, périodisation, antériorité, postérité, synchronie)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève doit être capable de se référer à des repères de temps pour situer sa réalité historique. ➤ L'élève situe sa réalité historique en considérant la chronologie de l'histoire. 	<p>En répondant à la question de recherche, l'élève devra faire la preuve de sa compréhension pour établir la pertinence historique des réalités sociales qu'il aura choisies ainsi que sur la composante de la chronologie. Le texte descriptif devra être pertinent pour expliquer l'élément historique dans son contexte à l'aide des concepts connexes.</p>
<p>CD2 : <u>Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique</u></p> <p>➤ L'élève doit être capable d'ÉTABLIR LES FAITS DES RÉALITÉS SOCIALES avec les composantes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se documenter sur divers aspects de ces faits ➤ Sélectionner des documents pertinents ➤ Identifier des témoins et des acteurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'élève est capable de se documenter avec diverses sources pour situer sa réalité sociale. ➤ L'élève situe sa réalité sociale en utilisant la pertinence historique. ➤ L'élève est capable d'identifier sa réalité sociale en utilisant des personnages historiques. 	<p>En répondant aux questions de la fiche de recherche, l'élève devra se documenter en sélectionnant des sources pertinentes et en identifiant les témoins ou acteurs pour s'assurer d'établir les faits des réalités sociales qu'il aura à construire.</p>

Approches de l'apprentissage

Les approches préconisées sont la pédagogie par projets et par découverte. Les élèves doivent se servir des plates-formes numériques ainsi que des nouvelles technologies. L'ensemble du travail repose sur une pédagogie active centrée sur l'élève comme moteur de ses propres apprentissages. Les élèves sont constamment en action à l'intérieur de sa classe où le décroisement est la norme. L'élève a donc le choix de se placer en équipe ou seul. Les élèves apprennent à travailler avec Google Drive parce qu'il souhaite leur apprendre à travailler dans un environnement de partage et de collaboration. Les élèves sont régulièrement placés en équipe sur cette plate-forme et développent de façon significative les compétences liées à la collaboration, à la communication et aux technologies de l'information et des communications. En résumé, les élèves apprennent à développer leurs habiletés sociales, leurs connaissances culturelles ainsi que leur conscience citoyenne, atouts essentiels pour évoluer dans le monde d'aujourd'hui.

Étape 2 : Planification de l'enseignement et de l'apprentissage

Contenu	Processus d'apprentissage
<p>1- Contenu théorique des modules du programme en classe (septembre à avril).</p> <p>2- Formations aux outils numériques (septembre à novembre).</p> <p>3- Initiation à la programmation pour la réalité augmentée (avril à juin).</p> <p>4- Initiation à la programmation pour la réalité virtuelle 3D (avril à juin).</p> <p>5- Planification et réalisation des expositions en juin 2018 à la bibliothèque Félix-Leclerc et au Musée de la Civilisation de Québec (avril à juin).</p>	<p><u>Enseignement magistral :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Exposé sur la chronologie de l'histoire ☺ Exposé sur les outils numériques ☺ Exposé sur les applications d'Apple <p><u>Enseignement individuel et interactif:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Apprentissage par l'exploitation de l'information (numérique) ☺ Expérimentation de la fiche de recherche sur Google Drive ☺ Apprentissage par les facilitateurs de la bibliothèque Félix-Leclerc <p>Évaluation formative et sommative</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Auto-évaluation (formative) ☺ Évaluation avec la grille d'évaluation (sommative) ☺ Évaluation par les pairs (formative) ☺ Entrevue avec l'enseignant <p>Concours</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Jugement des montages audio-vidéo par un jury
Ressources	
<ul style="list-style-type: none"> - Facilitateurs et laboratoire numérique de la bibliothèque Félix-Leclerc. - Plates-formes web et numériques tels : Google Drive, Google Classroom et Via. - Archéo-Québec pour le prêt d'artefacts en lien avec l'histoire de l'Amérique. - Musée du Royal 22^e régiment avec le prêt d'objets relatant l'histoire militaire du Royal 22^e régiment. - Musée National des Beaux-Arts avec le prêt d'objets d'arts en lien avec l'histoire québécoise. - Musée de la Civilisation de Québec, accès aux collections. - L'école secondaire L'Odysée et les services éducatifs des jeunes (SEJ) de la CS de la Capitale pour la conception et la réalisation du projet. - Ubisoft pour la réalité virtuelle 3D 	