



Île-du-Prince-Édouard

G É N I E



S M A R T S

Prince Edward Island

The background is a colorful stained glass pattern. On the left, there is a large sun with yellow and orange segments. On the right, a hand is shown holding a pencil, with the pencil tip pointing towards the center. The overall color palette includes light blue, yellow, orange, and green.

Take the Challenge...

Open your mind...

Imagine... Create...

Innovate!

What is ArtsSmarts?

ArtsSmarts is the largest education initiative in Canada dedicated to improving the lives and learning capacity of learners by including arts into academic programs. The importance of engaging young people in artistic activity is critical to their evolution as creative thinkers and doers.

ArtsSmarts

- **ignites** young people's excitement about learning curricula through the arts;
- **inspires** collaboration among artists and educators, schools and communities;
- **invests** financially and strategically in learning networks at local, regional, provincial and national levels to build capacity for arts and educators ;
- **supports** a new vision for public educators.

Mission

The purpose of the ArtsSmarts PEI Learning Experience is to develop global creative / innovative thinkers and doers by integrating the creative process of the arts into school curricula.

The mission of ArtsSmarts PEI is to:

- offer schools and their communities the chance to emphasize educational activities related to the arts;
- encourage students to develop their intellectual skills by participating in arts activities;
- enable students to be able to find their identity, life balance, and personal well being; and
- inspire artists and educators to work together to integrate arts activities into subject areas with direct links to educational outcomes.

Objectives

To nurture and develop:

- the creativity within every person
- the creative process
- the creative environment
- the creative product
- creative teaching
- life balance and personal well-being



Learners are expected to be able to:

- Demonstrate an understanding of integrated learning outcomes through the arts;
- Recognize that innovation is the application of the creative process;
- Demonstrate divergent thinking and a willingness to embrace complexity and ambiguity;
- Gather information through all the senses to inspire imagination, exploration, synthesis, and the construction of new knowledge;

Learners are expected to be able to ...

- Develop and apply various creative and innovative methods and art forms through open-ended experiences to communicate ideas, knowledge, perceptions and feelings;
- Demonstrate a willingness to take responsible risk, explore and experiment, seek and respond to critical feedback, refine, reflect, and persist;
- Collaborate with others in creative and innovative endeavors;
- Critically reflect on the creative and innovative products and processes;
- Value the contribution of innovation and creative processes in daily life, cultural identity and diversity, the environment, and the economy.

How ArtsSmarts Works

- In order to support this creative learning process, artists work with teachers to create student centered learning experiences that integrate arts into all their learnings...and find a context for it in their lives.

Principles of ArtsSmarts

- The ArtsSmarts learning experience awakens the creativity of all students, not only the most talented or gifted.
- The educational learning experience makes use of a wide range of art forms and learning styles.
- The artist and the teacher must work together closely during the planning and execution stages so that the educational learning experiences being carried out target learning outcomes in various subjects through the arts.

ArtsSmarts is learning through the creative process



Exploring and Experimenting

- *Uses a range of techniques, conventions, and elements or principles in response to the challenges, stimulus, or inspiration*
- *May allow the process to guide further discoveries*

Producing Preliminary Work

- *Commits to choices and process, and works to make his or her purpose clear for an intended audience*
- *Creates the template, prototype or product (i.e., the nature of the idea)*

Revising and Refining

- *Shares preliminary work with peers; invites outside opinions; develops and refines the formal concepts*
- *Reworks the product, building on strengths and incorporating feedback*
- *Develops and modifies initial idea; makes choices, adapts, and shapes*

Exhibiting, Presenting, Performing, and Sharing

- *Identifies an audience (e.g., teachers, parents, peers, community) and prepares a strategy and space for sharing the work; finalizes his or her production/presentation*

Reflecting and Evaluating

- *Reflects on the process and the degree of success, and identifies further learning goals and opportunities and next steps*



École Saint-Augustin's students engaged in ArtsSmarts

Project Title: Un nouveau regard (A new look)

- 35 students – Grades 1 to 6
- Artists involved: Louise Daigle, Ginette Tourgeon and Lennie Gallant

The students created a compilation of texts on the Acadian history, traditions and culture of the Rustico area. They also assisted and inspired the composition of a song with a well-known singer-songwriter, Lennie Gallant. The students put the song into images by creating a mural.

Un nouveau regard (A new look)

Goals:

- Affirm students' cultural identity
- Develop enriched writing
- Apply knowledge when writing text
- Conserve heritage
- Develop problem-solving skills
- Develop musical skills

The Process:

- The students were able to use the learning they acquired in French, social studies, music and art.
- The project allowed students and teachers of École Saint-Augustin to explore the French language as well as Acadian culture and identity.
- Students discovered their Acadian history through a number of learning experiences regarding their community.

Why ArtsSmarts worked for the École Saint-Augustin students

- With this learning experience, the teachers wanted to build the students' feeling of pride and belonging to their school, language and culture.
- The ArtsSmarts program had a profound effect on both the students and teachers.
- They learned to express the reasons why the French language is so dear to them, and learned to recognize the important cultural symbols of Prince Edward Island's Acadian history.
- The mural images and song were created for future generations of students at École Saint-Augustin. These images will remain etched in their minds for many years to come.

Parents and Teachers

Since the school has only been open since 2000, we are still trying to establish our place in the community. We are working to build school spirit and a feeling of belonging for students who choose our French school. This project was an opportunity to come together and build a common identity. All the participants - students, teachers, artists, parents and community members - felt the benefits. We knew that we were part of something special.

How to participate

Who may submit projects

- A member of the teaching staff for his or her class.
- A group of teachers who are working on a common theme or concept at the same time of the year.
- A school for an educational learning experience involving several classes or all the classes at the school.
- An artist who has taken the initiative of developing an educational learning experience with one or more teachers.

Educational Learning Experience Intention Form

In order to ensure that we are able to meet our timelines, we are pleased to invite you to submit an educational learning experience intention form for 2017-2018 by **November 10, 2017**. Once funding is confirmed and educational learning experience intentions are reviewed, we will contact the individuals responsible for the learning experience so that they can complete their submission.

(Please see the fillable forms on the ArtsSmartsPEI Web site at www.artssmartspei.ca.)



Île-du-Prince-Édouard

G É N I E

Arts

S M A R T S

Prince Edward Island

Relevez le défi...

Ouvrez votre esprit...

Libérez votre imagination...

Créez...

Innovez!

Qu'est-ce que GénieArts?

GénieArts est la plus importante initiative en éducation du Canada visant à améliorer la vie et la capacité d'apprendre des enfants en incorporant l'art aux programmes scolaires. L'importance d'encourager les jeunes à participer à des activités artistiques est cruciale pour le développement de leur esprit créateur et novateur.

GénieArts

- **suscite** l'intérêt des jeunes pour l'apprentissage des programmes de base par l'entremise des arts;
- **inspire** la collaboration entre les artistes, les enseignants, les écoles et les collectivités;
- **investit** financièrement et stratégiquement dans des réseaux d'apprentissage créatifs aux échelons local, régional, provincial et national afin de renforcer la capacité pour les arts et l'éducation;
- **appuie** une nouvelle vision pour les éducateurs publics.

Mission

Les expériences d'apprentissage de GénieArts ont pour but d'intégrer le processus de création artistique dans les programmes scolaires afin de former des gens d'action et de réflexion globale qui sont à la fois créateurs et novateurs.

La mission de GénieArts Î.-P.-É. est :

- d'offrir aux écoles et à leurs collectivités la possibilité de mettre l'accent sur des activités éducatives reliées aux arts;
- d'encourager les élèves à s'épanouir sur le plan intellectuel en s'engageant à des activités artistiques;
- de permettre aux élèves de trouver leur identité, leur équilibre de vie ainsi que leur mieux-être personnel; et
- d'inspirer les artistes et les éducateurs à travailler ensemble à intégrer l'enseignement artistique à diverses matières avec des liens directs aux résultats d'apprentissage.

Objectifs

Alimenter et développer :

- la créativité chez chacun des participants
- le processus de création
- le milieu créatif
- le produit créatif
- les techniques d'enseignement créatives
- l'équilibre de vie et le mieux-être personnel



Les élèves doivent apprendre à :

- démontrer leur compréhension des résultats d'apprentissage par le biais des arts;
- reconnaître l'innovation qui caractérise l'application du processus de création;
- démontrer une pensée divergente et s'ouvrir à la complexité et à l'ambiguïté;
- recueillir de l'information en se servant de tous leurs sens pour stimuler l'imagination, l'exploration, la synthèse et la construction de nouveaux savoirs;

Les élèves doivent apprendre à (suite)

...

- développer et appliquer diverses formes artistiques ou méthodes créatives et novatrices pour communiquer des idées, des connaissances, des perceptions et des sentiments lors d'expériences ouvertes;
- être disposés à prendre des risques responsables, à explorer et à expérimenter, à recevoir et à prendre en compte des commentaires critiques, à se perfectionner et à persévérer;
- collaborer avec d'autres à des projets créatifs et novateurs;
- jeter un regard critique sur les produits et processus créatifs et novateurs;
- apprécier la contribution de l'innovation et des démarches de création à la vie quotidienne, à l'identité et à la diversité culturelles, à l'environnement et à l'économie.

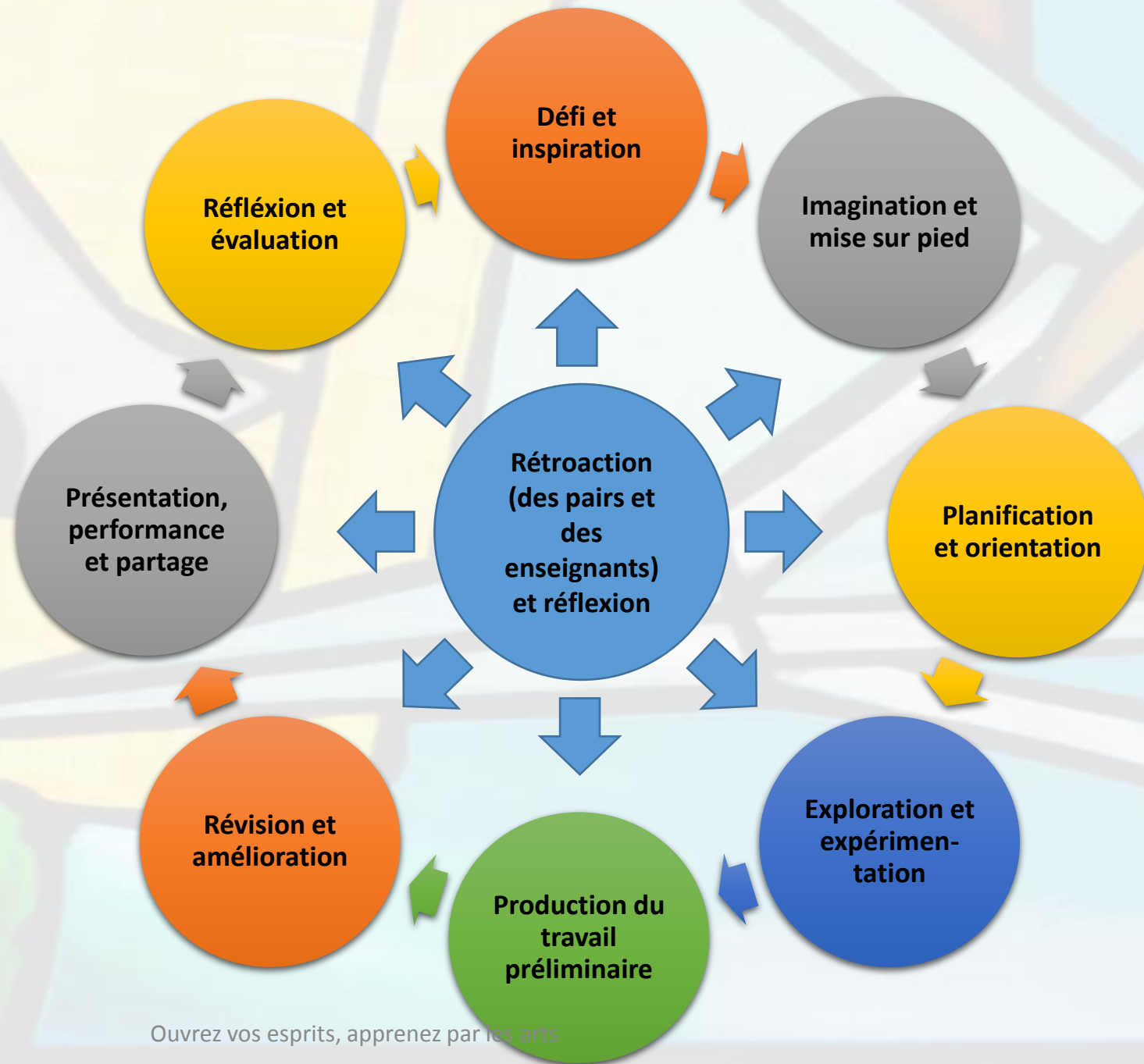
Comment GénieArts fonctionne

- Afin d'appuyer ce processus d'apprentissage créatif, les artistes travaillent de concert avec les enseignants afin de créer des expériences d'apprentissage axées sur les élèves qui intègrent les arts à tous leurs apprentissages, y trouvant un contexte dans leur vie.

Principes de GénieArts

- L'expérience d'apprentissage de GénieArts éveille la créativité de tous les élèves, pas seulement les plus talentueux ou les plus doués.
- Elle fait appel à un large éventail de formes d'art et de styles d'apprentissage.
- L'artiste et l'enseignant doivent travailler en étroite collaboration aux étapes de la planification et de la réalisation afin que les expériences d'apprentissage exploitées touchent à des résultats d'apprentissage reliés aux matières scolaires par le biais des arts.

GénieArts
c'est
apprendre
par
l'entremise
du
processus
créatif.



Ouvrez vos esprits, apprenez par les arts

Exploration et expérimentation

- *A recours à une gamme de techniques, de conventions, d'éléments ou de principes en réponse aux défis, aux stimulus ou à l'inspiration*
- *Peut permettre au processus de mener à de nouvelles découvertes*

Production du travail préliminaire

- *S'engage à faire des choix et à appliquer des processus, puis veille à définir un objectif clair pour le public cible*
- *Crée le gabarit, le prototype ou le produit (c.-à-d. la consécration de l'idée)*

Révision et amélioration

- *Partage le travail préliminaire avec ses pairs; sollicite l'opinion des autres; développe et raffine les concepts formels*
- *Retravaille le produit en misant sur les forces et en intégrant la rétroaction*
- *Développe et modifie l'idée initiale – fait des choix, les adapte et les oriente*

Présentation, performance et partage

- *Détermine le public cible (p. ex. : enseignants, parents, pairs, communauté) et prépare une stratégie et un espace pour partager le travail; finalise la production/présentation*

Réflexion et évaluation

- *Réfléchit au processus et au degré de réussite, puis identifie les objectifs d'apprentissage, les opportunités et les prochaines étapes.*



Les élèves de l'École Saint-Augustin participent à GénieArts

Titre du projet : Un nouveau regard

- 35 élèves – De la 1^{re} à la 6^e année
- Artistes participants : Louise Daigle, Ginette Tourgeon et Lennie Gallant

Les élèves ont compilé des textes sur l'histoire, les traditions et la culture acadiennes de la région de Rustico. Ils ont aussi contribué à la composition d'une chanson avec l'auteur-compositeur-interprète bien connu, Lennie Gallant. Les élèves ont mis la chanson en images en créant une pièce murale.

Un nouveau regard

Objectifs :

- Affirmer l'identité culturelle des élèves
- Développer plus de compétences en rédaction
- Appliquer des connaissances en rédigeant des textes
- Préserver le patrimoine
- Développer des compétences en résolution de problèmes
- Développer des habiletés musicales

Le processus :

- Les élèves pouvaient utiliser les connaissances qu'ils avaient acquises en français, en sciences humaines, en musique et en art.
- Le projet a permis aux élèves et aux enseignants de l'École Saint-Augustin d'explorer la langue française ainsi que la culture et l'identité acadiennes.
- Les élèves ont découvert leur histoire acadienne par l'entremise de plusieurs d'expériences d'apprentissage sur leur communauté.

Pourquoi GénieArts a bien marché pour les élèves de l'École Saint-Augustin

- Grâce à cette expérience d'apprentissage, les enseignants voulaient contribuer à la création, chez les élèves, de sentiments de fierté et d'appartenance à leur école, à leur langue et à leur culture.
- Le programme GénieArts a eu une incidence considérable sur les élèves et les enseignants.
- Ils ont appris pourquoi la langue française leur est si importante et à reconnaître les symboles culturels importants de l'histoire acadienne de l'Île-du-Prince-Édouard.
- Les images murales et la chanson ont été créées pour les générations futures d'élèves de l'École Saint-Augustin. Ces images marqueront leur esprit pendant des années à venir.

Parents et enseignants

Puisque l'école existe seulement depuis l'année 2000, nous sommes encore en train de tailler notre place dans la communauté. Nous tentons de créer un esprit d'école et un sentiment d'appartenance pour les élèves qui choisiront notre école de langue française. Ce projet nous a donné la chance de travailler ensemble et de construire une identité commune. Tous les participants – élèves, enseignants, artistes, parents et membres de la communauté – en ont ressenti les bienfaits. Nous savions que nous faisons partie de quelque chose de bien spécial.

Comment participer

Qui peut présenter des projets?

- Un membre du personnel enseignant pour sa classe
- Un groupe d'enseignants qui travaillent un thème ou un concept commun à la même période de l'année.
- Une école pour une expérience d'apprentissage qui implique quelques classes ou toutes les classes de l'école.
- Un artiste qui a pris l'initiative de construire un projet avec un ou des enseignants.



**DESTINATION
IMAGINATION®**

CHALLENGE PROGRAM

2016-17 SEASON / START A TEAM TODAY



About Us (Destination Imagination)

WHAT WE DO

- Student teams solve open-ended challenges and present their solutions at tournaments
- Teams learn important life skills like project management, collaboration, conflict resolution, and creative and critical thinking



About Us (Destination Imagination)

OUR IMPACT

- 200,000 participants annually
- 1.5 million alumni
- 38,000 volunteers worldwide
- 48 States & 30 countries



About Us (Destination Imagination)

WHO

- 2 to 7 members can be on a team
- Students from kindergarten through university participate
- Each team needs an adult Team Manager
- Team Managers help students stay on track but do not directly help the team develop its solution to the Destination Imagination (DI) Challenge
- Team Managers are often teachers or parents



About Us (Destination Imagination)

HOW

- Teams choose one of six Challenges
- After weeks spent creating and developing their solutions, they go to a tournament
- Top-scoring teams advance, and the top tier goes to our Global Finals tournament—the world's largest celebration of creativity
- 17,000+ attend Global Finals

About Us (Destination Imagination)

GLOBAL FINALS



“ DI is the best thing you will ever do for your child’s education, as well as for helping to shape his or her future as an innovator and leader.

”
– Melissa Dick,
Parent and Team Manager

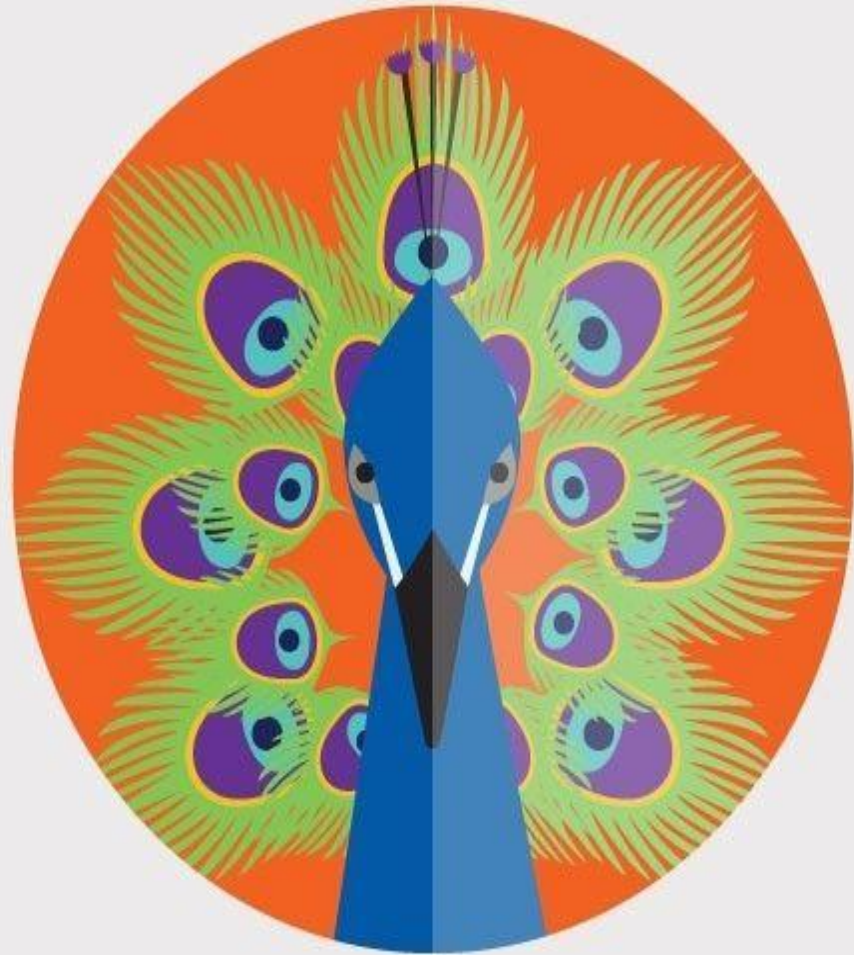
IMPROV Challenge

Our Improvisational Challenge is all about spontaneity and storytelling. Teams receive topics and produce skits right on the spot.



3-Peat



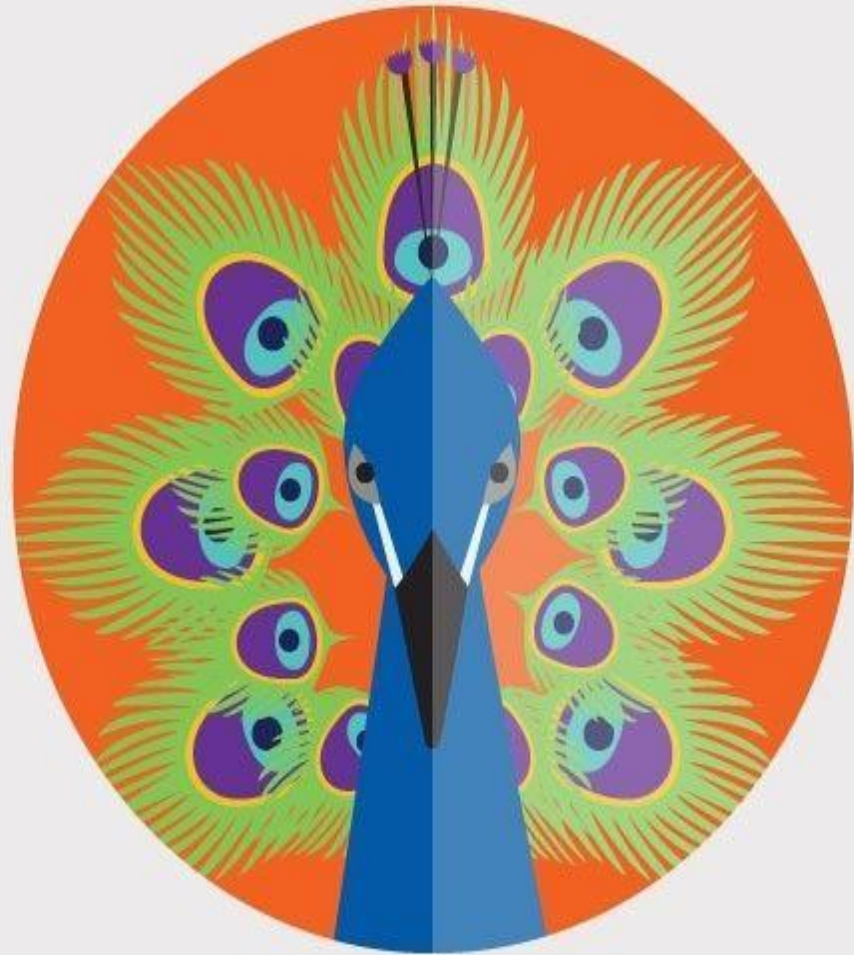


Show & Tech

Technical Challenge

The Technical Challenge prompts students to complete tasks by using engineering, research, strategic planning and related skills.





Show & Tech

Technical Challenge

- Present a show that includes an opening act and a headlining act.
- Design and build a stage on which the acts will take place and that will move a team member from one location to another.
- Enhance each act with a technical effect to amaze the audience.



Vanished!

Fine Arts Challenge

Our Fine Arts Challenge has students flex their acting and creative muscles as they experiment with different types of artistic media and theater arts, write scripts and design props.





Vanished!

Fine Arts Challenge

- Research the meanings, roles and uses of colors.
- Present a story about how the disappearance of a color changes the world.
- Create a colorful character that is involved with the color's disappearance.
- Use technical theater methods to create a vanishing act.



Top Secret

Scientific Challenge

Our Scientific Challenge blends the research and curiosity of science with the thrill and creativity of the theater arts.





Top Secret

Scientific Challenge

- Create and present a story about a secret mission.
- Research and apply methods from cryptography and steganography to reveal secret messages.
- Design and create a gadget that appears to be an everyday item.
- Create and integrate a disguised character into the story.



**Ready, Willing
& Fable**

Service Learning Challenge

Our Service Learning Challenge is designed to engage students in public service to address real-life community issues.





Ready, Willing & Fable

Service Learning Challenge

- Identify, design, plan and carry out a project that addresses a real community need.
- Create a live presentation of a team-created fable that integrates information about the project.
- Include an impact prop and a character that changes appearance.



In It Together

Engineering Challenge

Our
Engineering Challenge
asks teams to design,
build and test load-
bearing structures out of
specific materials.





In It Together

Engineering Challenge

- Design, build and test multiple free-standing structures that work together.
- Develop a strategy for placing structures to support as much weight as possible.
- Develop and present a collaborative solution to a global issue.



Instant Challenge

Instant Challenge

- At a tournament, a team will receive an Instant Challenge and the materials with which to solve it.
- The team members must think on their feet to produce a solution in a period of just five to eight minutes.
- Instant Challenges are performance-based, task-based, or a combination of the two.
- Instant Challenges are kept confidential until the day of the tournament.





**Come be Creative and Innovative!
Come Join DI!!!**





**DESTINATION
IMAGINATION®**

PROGRAMME DÉFI

**SAISON 2016-2017
CRÉEZ UNE ÉQUIPE DÈS AUJOURD'HUI!**



- À notre sujet – Destination Imagination
- CE QUE NOUS FAISONS
- Des équipes d'élèves abordent des défis en procédant à des explorations ouvertes, puis présentent leurs solutions dans le cadre de tournois.
- Les équipes développent d'importantes aptitudes pratiques, notamment la gestion de projets, la collaboration, la résolution de conflits, la créativité et la pensée critique.



- À notre sujet – Destination Imagination
- NOTRE IMPACT
- 200 000 participants chaque année
- 1,5 million d'anciens élèves
- 38 000 bénévoles dans le monde entier
- Présence dans 48 états et 30 pays



- À notre sujet – Destination Imagination
- QUI
- L'équipe peut compter de 2 à 7 membres.
- On peut y participer de la maternelle au niveau universitaire.
- Chaque équipe doit être gérée par un adulte.
- Les gestionnaires d'équipe aident les élèves à rester sur la bonne voie, mais ne contribuent pas à l'élaboration des solutions.
- Les gestionnaires d'équipe sont souvent des membres du corps enseignant ou des parents.

Aperçu du programme – Destination Imagination

QUAND

Chaque saison a lieu
d'août à mai.



Les équipes passent
habituellement de 2
à 4 mois à élaborer
leurs solutions au
Défi et à les mettre
en pratique.





- À notre sujet – Destination Imagination
- POURQUOI
 - Notre programme permet aux équipes de développer la créativité, la pensée critique, les habiletés supérieures de la pensée et l'approche collective à la résolution de problèmes.
 - Les participants vivent le processus de création, forment de nouvelles amitiés et apprennent à travailler ensemble.
 - DI montre à quel point il peut être amusant d'apprendre.
 - DI permet de cerner, de célébrer et de développer les forces de chaque élève.
 - Les expériences d'apprentissage et les évaluations de DI sont authentiques.



- À notre sujet – Destination Imagination
- COMMENT
- Chaque équipe choisit l'un des sept Défis.
- Après avoir passé des semaines à concevoir et à développer leurs solutions, elles participent à un tournoi.
- Les équipes qui obtiennent les pointages les plus élevés passent à la prochaine étape. Les meilleures équipes se rendent ensuite au tournoi des finales mondiales – la célébration de créativité la plus importante au monde.
- Plus de 17 000 personnes assistent aux finales mondiales.

- À notre sujet – Destination Imagination

- FINALES MONDIALES



DI est la meilleure chose que vous puissiez faire pour appuyer l'éducation de votre enfant et l'aider à devenir un leader innovant.

– Melissa Dick, parent et gestionnaire d'équipe

• Défis d'équipe de Destination Imagination

• DÉFI STRUCTUREL



Le Défi structurel demande aux équipes de concevoir, de bâtir et de tester des structures portantes en se servant de matériel précis.



- Concevoir et bâtir une structure qui peut à la fois supporter un poids et servir d'instrument de musique.
- Jouer un solo en se servant de la structure comme instrument de musique.
- Raconter une histoire qui comprend au moins un personnage musical.
- Intégrer l'histoire lors de l'essai des poids sur la structure.
- Créer et présenter deux éléments au choix de l'équipe qui représentent les intérêts, compétences, forces et talents des membres.

• Défis d'équipe de Destination Imagination

• DÉFI DES BEAUX-ARTS



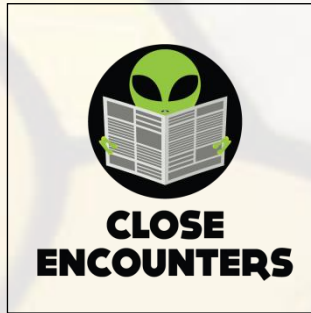
Pour relever le Défi des beaux-arts, les élèves doivent faire appel à leurs talents artistiques en explorant de fascinants médias et oeuvres littéraires.



- Présenter une histoire mystérieuse qui a lieu sur Terre à une époque choisie par l'équipe, mais antérieure à 1990.
- Sur scène, faire découvrir lequel des trois personnages douteux est l'auteur du mystère.
- Inclure un indice qui aide à résoudre l'énigme.
- Présenter l'histoire sur une scène transversale.
- Créer et présenter deux éléments au choix de l'équipe qui représentent les intérêts, compétences, forces et talents des membres.

• Défis d'équipe de Destination Imagination

• DÉFI D'IMPRO



Le Défi d'impro repose sur la spontanéité et les contes. On présente des sujets aux équipes, qui doivent alors improviser des scénarios sur place.

- Faire de la recherche sur les espaces clos fournis dans le cadre du Défi.
- Créer et présenter une improvisation de quatre minutes dans un espace clos.
- Montrer comment les personnages travaillent ensemble pour réagir à une nouvelle.
- Intégrer à la présentation un mystérieux étranger ainsi qu'un accessoire aléatoire créé par l'équipe.



• Défis d'équipe de Destination Imagination

- APPRENTISSAGE PAR LE SERVICE – PROJET DE LIAISON



Le Défi d'apprentissage par le service permet aux participants de faire des activités de service communautaires pour aborder de vrais enjeux communautaires par l'expression personnelle.



- Suivre un processus créatif pour identifier, concevoir, planifier et réaliser un projet qui répond à un véritable besoin communautaire.
- Planifier et réaliser au moins une activité communautaire qui appuie l'atteinte des objectifs du projet.
- Créer un mème efficace qui favorise l'atteinte des objectifs du projet.
- Créer une présentation expliquant le projet et son impact sur la collectivité.
- Créer et présenter deux éléments au choix de l'équipe qui représentent les intérêts, compétences, forces et talents des membres.

- Défis sur-le-champ

- AU TOURNOI



- Lors du tournoi, on donne à l'équipe un Défi sur-le-champ ainsi que le matériel pour le résoudre.
- Les membres de l'équipe doivent réfléchir rapidement, car ils n'ont que cinq à huit minutes pour produire une solution.
- Les Défis sur-le-champ sont axés sur le rendement, les tâches, ou les deux.
- Les Défis sur-le-champ restent confidentiels jusqu'au jour du tournoi.

Défi sur-le-champ de Destination Imagination

L'ENVOL DE LA PLUME

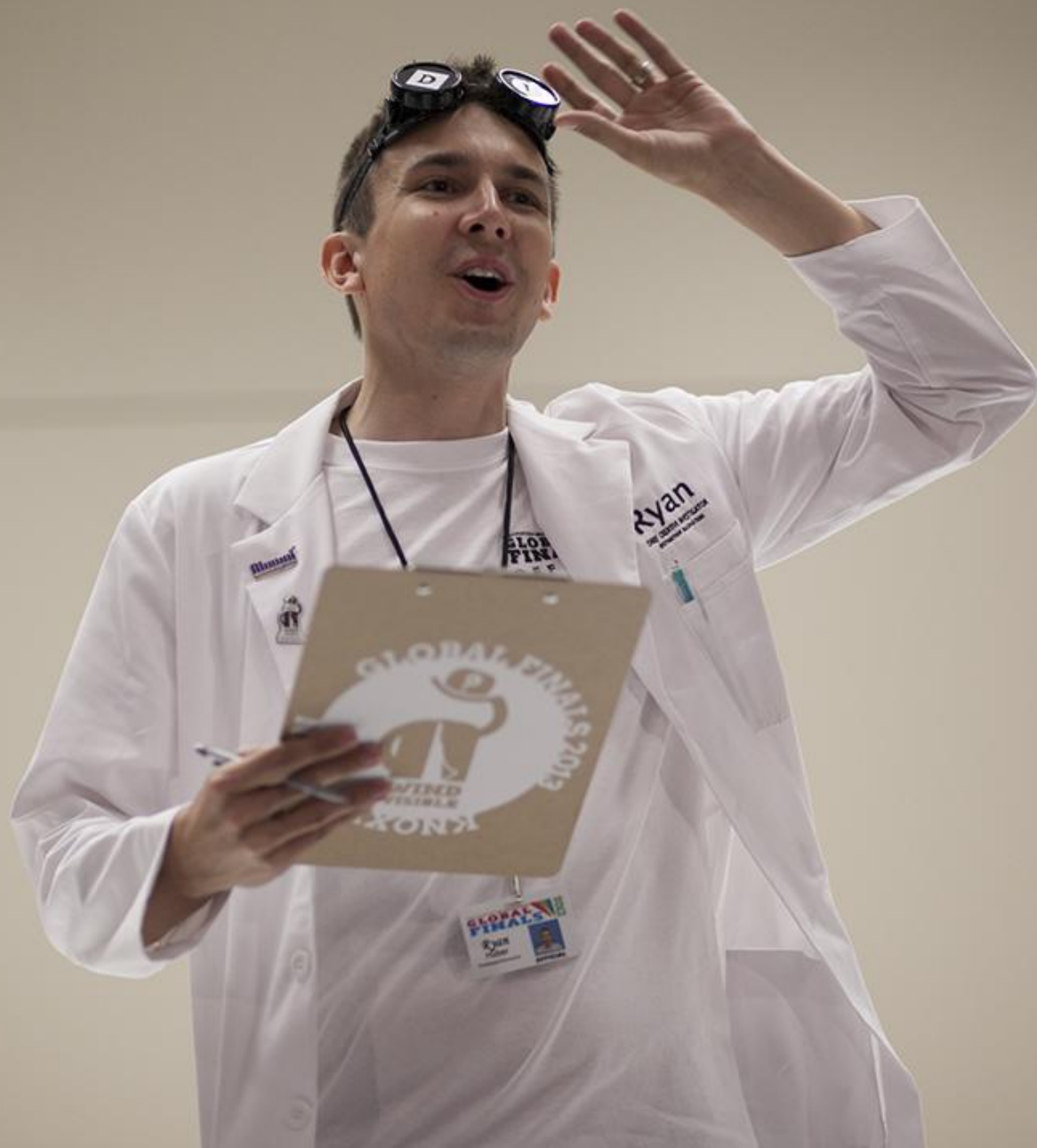


Défi : Bâtir la plus haute structure possible, placer une plume au sommet, puis la faire atterrir le plus loin possible.

Temps : Vous avez 5 minutes pour bâtir la structure à l'aide du matériel fourni. Le travail d'équipe, la créativité et l'innovation sont importants. Vous devez ensuite souffler sur la plume à une seule reprise pour la faire atterrir aussi loin que possible.

Contexte : Vous devez bâtir un nouvel accessoire pour la suite du film *The Muppets*. Il doit s'agir d'une structure autoporteuse et la construction doit être aussi haute que possible pour allonger la trajectoire de la plume. La hauteur de la structure est mesurée une fois les 5 minutes de construction terminées. Vous devez ensuite placer la plume au sommet de la structure et, avec une grande bouffée d'air, voir quelle distance elle parcourra.

Matériel : Papier d'aluminium, 2 trombones, 4 pailles, 3 feuilles de papier, 4 cure-pipes, 1 étiquette, 1 plume



• ÉVALUATION

• AU TOURNOI

- Lors du tournoi, les équipes doivent relever deux types de défis : un Défi d'équipe et un Défi sur-le-champ.
- Les équipes présentent leurs solutions à un groupe d'évaluateurs.
- Les évaluateurs sont des bénévoles de la région qui ont suivi une formation pour évaluer les solutions aux Défis.
- Pour relever les Défis sur-le-champ, les participants doivent réfléchir rapidement tout en restant critiques et créatifs.



MERCY

