

The background is a vibrant stained glass design. It features large, irregular shapes in shades of yellow, orange, and blue, separated by thick black outlines. There are also some green and light blue sections. Four small, orange and black butterflies are scattered across the upper right portion of the image.

Île-du-Prince-Édouard

G É N I E

Arts

S M A R T S

Prince Edward Island

The background is a colorful stained glass pattern. It features a central sunburst or starburst shape in shades of yellow and white, surrounded by various colored segments in red, green, blue, and orange, all separated by dark outlines.

Relevez le défi...

Ouvrez votre esprit...

Libérez votre imagination...

Créez...

Innovez!

Ouvrez vos esprits, apprenez par les arts

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.

Formulaire d'intention d'expérience d'apprentissage

Afin que nous puissions respecter nos échéanciers, nous sommes heureux de vous inviter à présenter votre formulaire d'intention d'expérience d'apprentissage pour 2016-2017 **d'ici le 14 novembre 2016.**

Dès que le financement sera confirmé et que les expériences d'apprentissage seront examinées, nous communiquerons avec les personnes responsables des expériences d'apprentissage choisies pour qu'elles puissent compléter leur soumission.

(Voir les formulaires formatés sur le site Web de GénieArts Î.-P.-É. - www.artssmartspei.ca/fa .



**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.

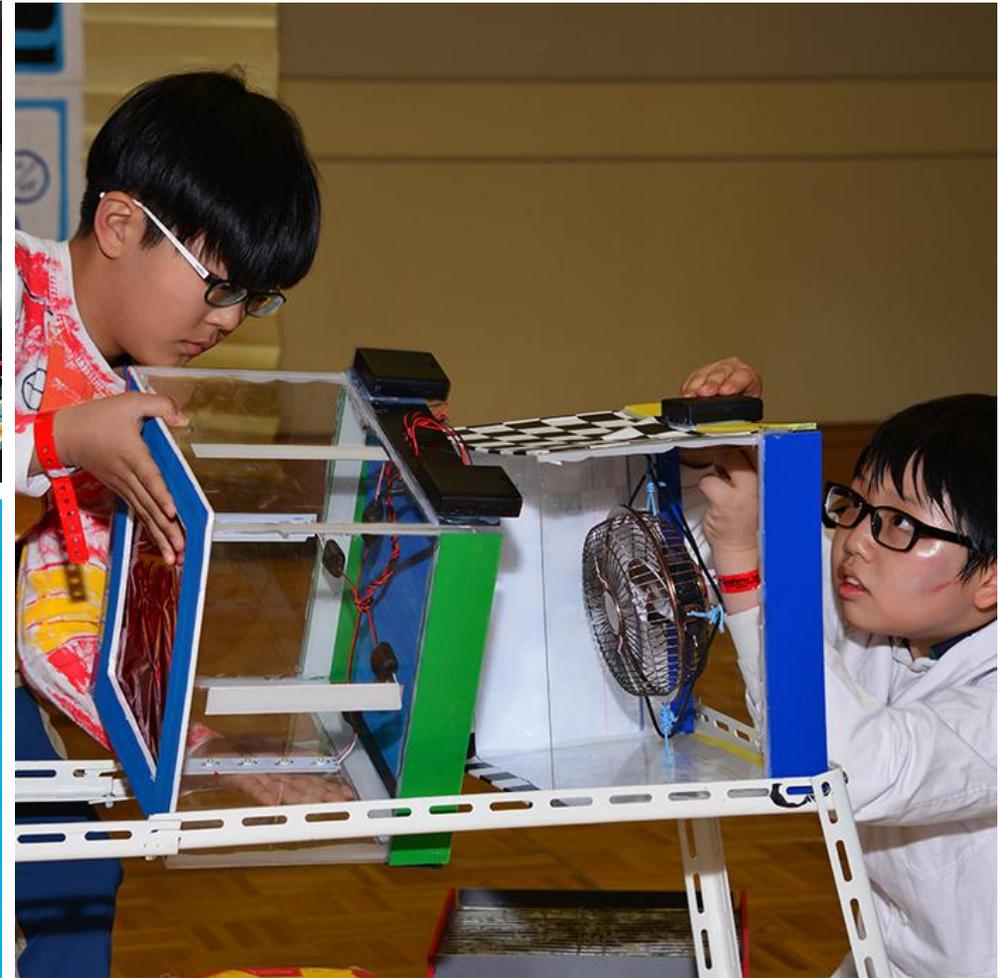
Aperçu du programme – Destination Imagination

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



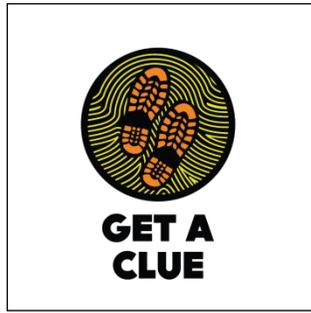
Le Défi structurel demande aux équipes de concevoir, de bâtir et de tester des structures portantes en se servant de matériel précis.



- 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



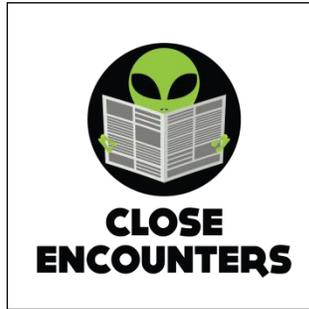
Pour relever le Défi des beaux-arts, les élèves doivent faire appel à leurs talents artistiques en explorant de fascinants médias et oeuvres littéraires.



- 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

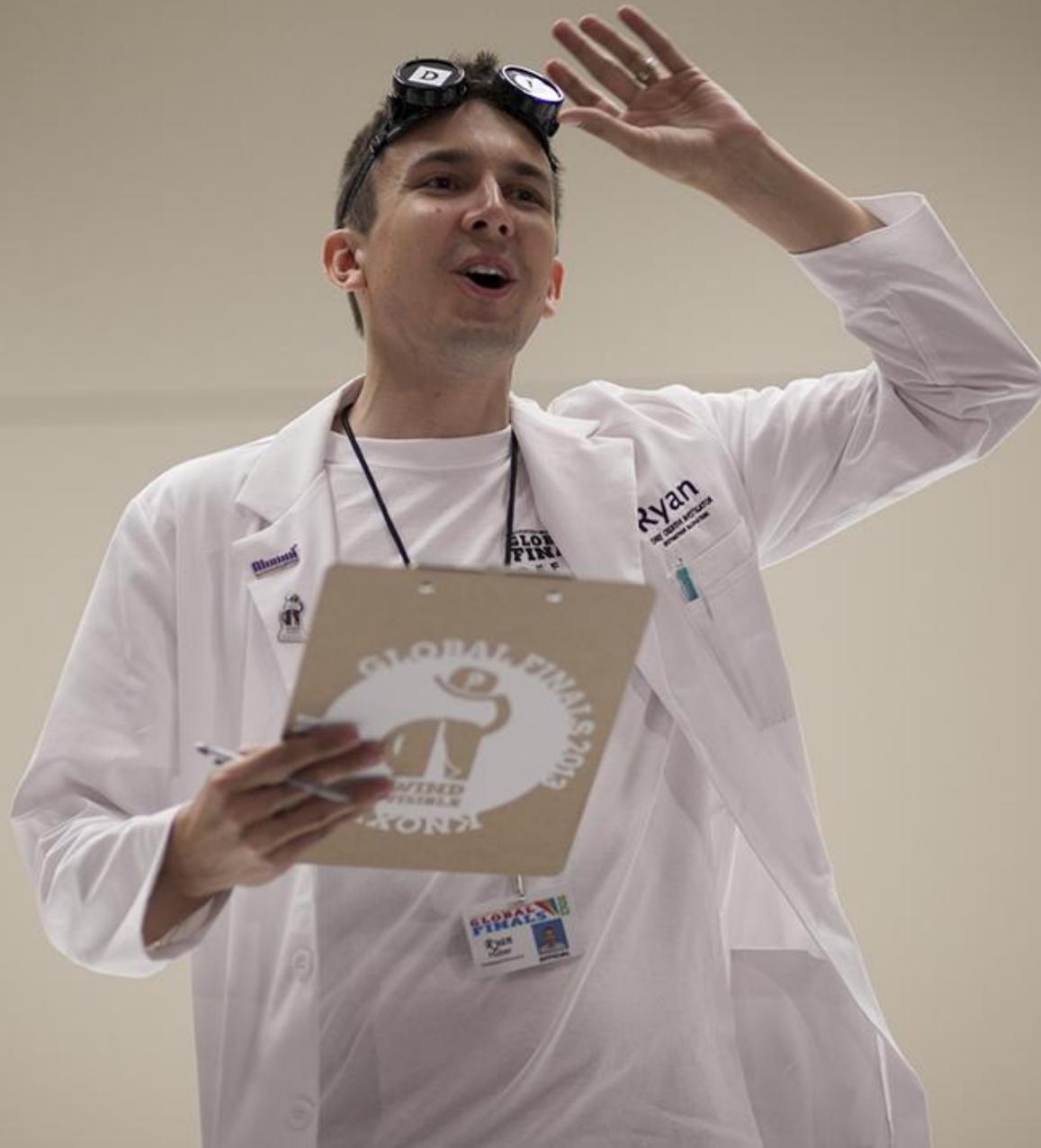


Défi : Bâtir la plus haute structure possible, placer une plume au sommet, puis la faire atterrir le plus loin possible.

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.



MERC

