

répertoire culturel

INFLUX

Voici le prototype de ton futur Répertoire culturel INFLUX. Il a été réalisé dans le cadre du cours d'arts plastiques de secondaire 4 offert à distance.

BIENVENUE

Bienvenue au cœur du projet INFLUX !

Dans le cadre de la création d'un cours d'arts plastiques à distance, notre équipe a travaillé sur un second projet. Nous te le présentons ici. Il s'agit de la création du Répertoire culturel INFLUX.

Présentement en phase de prototypage, ce projet inclut la création d'une interface numérique regroupant :

- 1) une base de données d'au moins 500 œuvres du patrimoine québécois ;
- 2) une banque de ressources gratuites offertes par des organismes culturels et scolaires ;
- 3) une galerie permettant à tous les élèves du Québec d'exposer leurs œuvres ;
- 4) un espace d'échange et de partage pour les élèves et leurs enseignants.

La visée de ce projet est de créer des ponts entre ta culture immédiate, les médias numériques ainsi que le patrimoine artistique du Québec. INFLUX répond aussi au besoin de revoir nos modèles d'enseignement des arts pour les actualiser et les harmoniser avec les pratiques d'art actuel inspiré du postmodernisme. Ainsi, il t'offrira l'occasion de dialoguer avec des œuvres québécoises en les invitant à faire une « appréciation interprétative » de celles-ci¹. Cela renvoie à la compétence « Interpréter » que l'on retrouve en art dramatique, en danse et en musique.

¹ Boucher, A.-C. et C. Faucher. (s.d.). Dialogue à propos des nouvelles modalités de création en classe d'arts. *Vision*. Repéré le 18 août 2020 au <http://revuevision.ca/dialogue-a-propos-des-nouvelles-modalites-de-creation-en-classe-dart/>





LES VISÉES DU RÉPERTOIRE INFLUX

- Rendre accessible le patrimoine québécois.
- Promouvoir et conserver vivant le patrimoine québécois.



- Explorer pour mieux expérimenter les nouvelles modalités de création et les nouveaux gestes transformateurs numériques.
- Respecter la propriété intellectuelle.
- Être créatif et créateur.



POURQUOI INFLUX ?

Le choix du nom INFLUX, qui signifie, en latin, « de façon fluide », met en évidence le désir de créer un outil fluide et convivial. C'est aussi un hommage au mouvement artistique Fluxus des années 60. Ce mouvement visait, entre autres, à supprimer les frontières entre toutes les formes artistiques et la vie, la science et les techniques. Il s'agit au fond d'être dans l'air du temps, de nous connecter à notre histoire pour nous projeter dans le monde avec les outils d'aujourd'hui.

Au cœur de ce projet réside la volonté de mettre en valeur le patrimoine artistique du Québec et de te permettre d'élargir ton bagage culturel et de développer un regard critique sur la culture de masse, notamment celle des plateformes numériques par abonnement.

Nous espérons pouvoir t'offrir un tel répertoire dans un avenir rapproché.

D'ici là, voici réunis quelques repères culturels aussi inspirants qu'utiles !

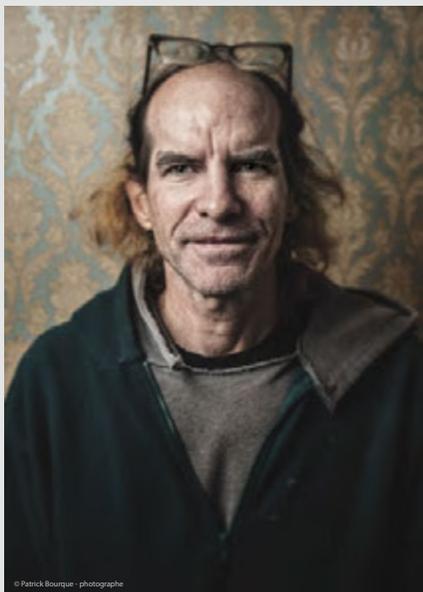
Andrée-Caroline Boucher, responsable du projet



FICHE D'ŒUVRE



FICHE D'ŒUVRE



Souris Punk de Guy Boutin

Guy Boutin. (2016). *Souris Punk*, huile sur toile, 183 cm x 122 cm

L'ARTISTE

Guy Boutin est peintre et bédéiste. Couleurs, traits, signes, graffitis, visages surréels, murales... Selon cet artiste de Montréal, toutes les surfaces peuvent être transformées en œuvres d'art. La recherche d'expressivité et d'intensité l'a mené de la bande dessinée à l'art contemporain.

SES INFLUENCES SONT MULTIPLES

- Picasso
- Dubuffet
- Basquiat
- Jean-Charles Blais

L'ŒUVRE

Souris Punk est une œuvre inspirée de la bande dessinée et de l'art urbain. Elle se situe à la limite du figuratif et de l'abstrait. Elle a été réalisée à la peinture à l'huile, ce qui est assez surprenant pour une œuvre de cette taille, à notre époque où la peinture acrylique est meilleur marché.

« C'est la bande dessinée [avec ses récits autobiographiques éloignés de l'anecdote, mais pas de l'humour] qui m'a amené à la peinture et désormais, c'est la peinture qui nourrit ma bande dessinée. »

- Guy Boutin

En savoir +

-  [Guy Boutin : peintre et bédéiste](#)
-  [De la bédé à la peinture et inversement](#)
-  [Galerie Robert Poulin](#)

FICHE D'ŒUVRE



FICHE D'ŒUVRE

Autoportrait dans l'atelier de Théophile Hamel

Théophile Hamel. (1849). *Autoportrait dans l'atelier*, huile sur toile, 53,8 cm × 42 cm

Pour en savoir plus sur l'œuvre et l'artiste, consulte le site Web du Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ). [Tu y trouveras un album consacré à Théophile Hamel.](#)



Astuce !

Inspire-toi de la collection du MNBAQ : fais une recherche avec le mot-clé « Autoportrait ». Tu découvriras ainsi comment les artistes se représentent grâce à la peinture, à la photographie, à la sculpture.

En savoir +

-  [Théophile Hamel](#)
-  [Biographie](#)

FICHE D'ŒUVRE

Soleil prisonnier

Bill Vazan. (1974). *Soleil prisonnier*, Cibachrome, 2/30, 40,6 cm x 50,8 cm



FICHE D'ŒUVRE

Pression/Présence

Bill Vazan. (1979, tirage 2006). *Pression/Présence*, épreuve numérique (à partir d'une épreuve au colorant azoïque) imprimée au jet d'encre sur vinyle, 363 x 305 cm



FICHE D'ŒUVRE

Tricot-graffiti

Karine Fournier. (2018). *Tricot-graffiti*, école Chomedey-De-Maisonneuve

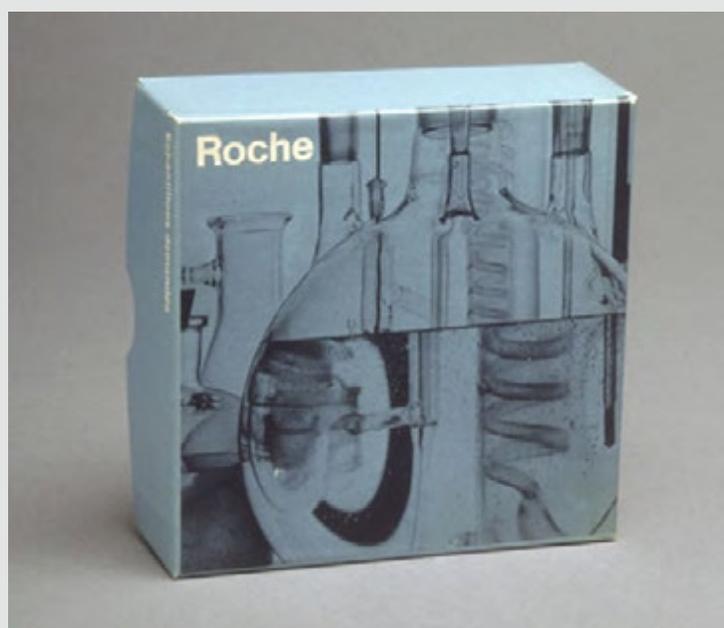


FICHE D'ŒUVRE

Boîte à échantillon médical « Roche »

Rolf Harder pour Hoffmann-La Roche. (1966-1974).

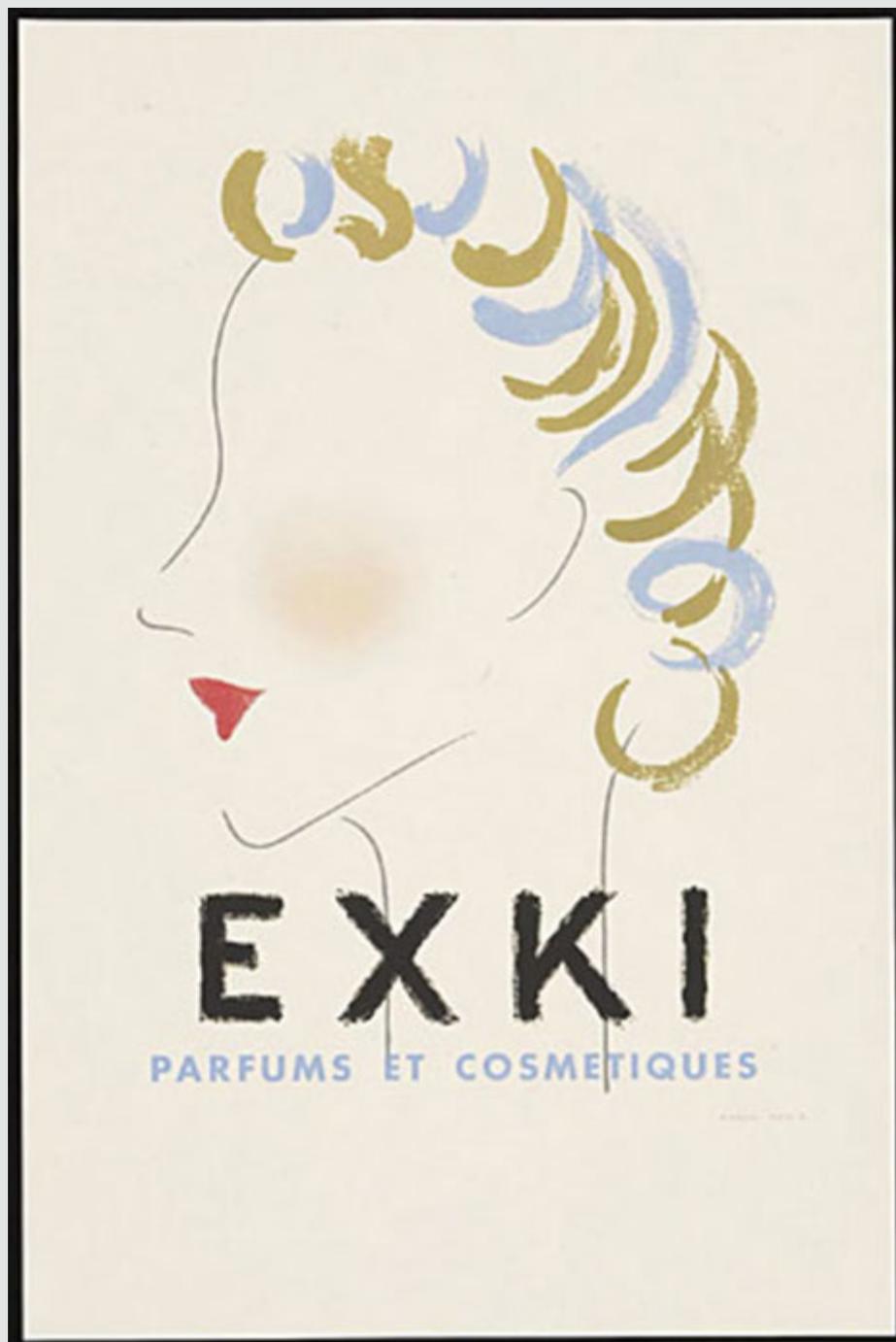
Boîte à échantillon médical « Roche », offset, 10,5 x 10,5 x 3,3 cm



FICHE D'ŒUVRE

Exki parfums et cosmétiques

Raoul Bonin. (1940). *Exki parfums et cosmétiques*, sérigraphie, 48,1 x 31,8 cm



FICHE D'ŒUVRE

Une cosmologie sans genèse

Ludovic Boney. (2015). *Une cosmologie sans genèse*, aluminium, aluminium coulé, pigments et câbles d'acier, 1 570 x 800 cm



FICHE D'ŒUVRE

Espace fractal

Jean-Pierre Morin. (2004). *Espace fractal*, sculpture, aluminium et acier corten, 15 m, BAnQ



FICHE D'APPRÉCIATION

Titre de l'œuvre : _____

Nom de l'artiste : _____

Photo ou esquisse de l'œuvre

Source: _____

Mon appréciation

- Ce que je repère

- Ce que je ressens

- Ce que je remarque sur les plans sociohistorique et culturel

- Les liens que je fais
Mon jugement

Ce que je retiens de l'artiste

Ses influences

Nom et niveau : _____

École : _____

FICHE THÉMATIQUE

Lors de la planification du cours, les membres de notre équipe ont mis en commun leurs idées et leur expertise pour partager avec toi des thématiques et des repères culturels liés à la programmation du cours.

LAND ART : JOUER AVEC LA NATURE

Les artistes du land art explorent de nouveaux espaces de création ; ils sortent des lieux traditionnellement réservés à l'art. Ils questionnent notre environnement et s'intéressent aux sites naturels. Leurs créations sont en fait une contestation politique du marché de l'art et des lieux traditionnels d'exposition.

▶ **Capsule culturelle sur le Land art**

Pour en apprendre plus sur le land art, visionne cette capsule.

📄 **Aide-mémoire Land art**

Télécharge cet aide-mémoire pour ne rien oublier.



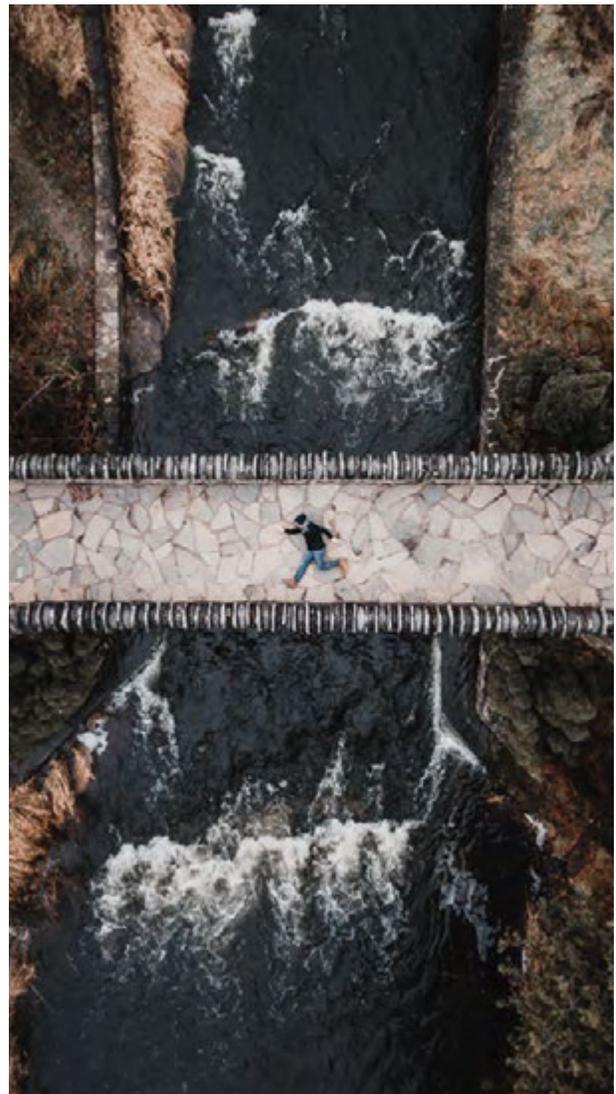


QUELLES SONT LES CARACTÉRISTIQUES DU LAND ART ?

- Les œuvres sont éphémères et soumises aux éléments naturels.
- Les traces à long terme des œuvres sont des photos ou des vidéos.



- Les artistes exploitent des gestes transformateurs atypiques, comme creuser, déplacer, transporter, accumuler, griffer, tracer, planter, assembler... tout en tentant de ne pas abîmer la nature.
- Les artistes du land art veulent quitter les musées et les galeries, se libérer des conventions et « sortir des sentiers battus ». Ils questionnent l'accessibilité et le rapport à la nature.



FICHE D'APPRÉCIATION

Art québécois	Art international
<p>Bill Vazan Daniel Corbeil Karine Fournier</p>	<p>Robert Smithson Andy Goldsworthy Giorgio de Chirico Max Ernst Sophie Calle</p>

♥ Mes coups de cœur

Je les nomme et j'explique pourquoi.

FICHE THÉMATIQUE

L'ART PUBLIC, ÇA NOUS APPARTIENT

Que ce soit à la bibliothèque municipale, à l'école de quartier, au centre communautaire de la ville, à la station de métro, à l'hôpital, il y a en général une œuvre intégrée à l'espace, c'est-à-dire *in situ*. L'art public est démocratique et fascinant, car il nous invite à garder l'œil ouvert partout où nous allons. Nous avons le défi de le repérer dans le paysage urbain. À toi de trouver les œuvres d'art public de ta région !

▶ **Capsule culturelle sur l'art public**

Pour en apprendre plus sur l'art public, visionne cette capsule.

☰ **Aide-mémoire Art public**

Télécharge cet aide-mémoire pour ne rien oublier.





QUELLES SONT LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ART PUBLIC ?

- L'art public est l'ensemble des œuvres réalisées sur commande par une collectivité publique (exemples : ville, village) et placées dans l'espace urbain.
- Ces œuvres sont permanentes, souvent de grande dimension et installées dans un espace accessible à la population. Le but peut être la commémoration, l'embellissement d'un parc ou d'une place ou encore l'intégration à l'architecture.
- Elles sont fréquemment installées à l'extérieur des bâtiments, mais elles peuvent aussi être à l'intérieur, souvent près de l'entrée principale.



- Au Québec, depuis 1961, une mesure gouvernementale a été mise sur pied pour réserver un certain pourcentage du budget de construction d'un bâtiment public, soit 1 %, à la réalisation d'œuvres d'art spécialement conçues pour celui-ci.
- Les œuvres d'art public sont donc plus accessibles à l'ensemble de la population. Il s'agit d'une façon de démocratiser l'art.



FICHE D'APPRÉCIATION

Art québécois	Art international
<p>Jean-Pierre Morin Melvin Charney Nicholas Baier Alain Paiement Michel DeBroin BGL</p>	<p>Anish Kapoor Christo et Jeanne-Claude</p>

♥ Mes coups de cœur

Je les nomme et j'explique pourquoi.

AIDE-MÉMOIRES

en collaboration avec



Aide-mémoire

➤ Le processus d'appréciation

Arts plastiques
Secondaire



Voici un aide-mémoire pour t'aider à mieux apprécier des œuvres d'art, des images médiatiques, des objets culturels du patrimoine artistique.

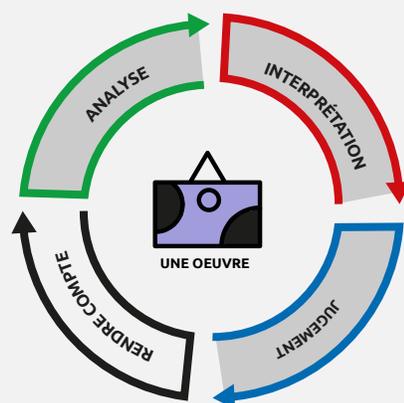
Le processus d'appréciation est une stratégie efficace pour apprécier les œuvres que tu observes. Une fois que tu l'auras bien compris, tu pourras l'exploiter à ta guise, à l'école mais aussi dans ta vie de tous les jours, lorsque tu entres en contact avec une œuvre ou une image, que ce soit sur la rue, dans un musée, dans un livre ou sur les médias sociaux.

Ce processus est composé de 3 étapes incontournables.

C'est une stratégie inspirée du travail des critiques d'art, des historiens de l'art ainsi que des gens simplement sensibles à l'art. L'infographie suivante en présente les étapes. Nous y avons ajouté l'étape « rendre compte ». Nous y reviendrons plus tard.

COMMENT APPRÉCIER ? EXPLOITER LE PROCESSUS D'APPRÉCIATION

SECONDAIRE



1. Imprègne-toi de l'oeuvre et observe les émotions que tu ressens
2. Dégage des éléments du langage plastique
3. Repère des aspects historiques et socioculturels
4. Établis des liens entre ces éléments

1. Repère les éléments expressifs et symboliques
2. Fais des liens entre éléments reconnus et les émotions que tu ressens
3. Compare avec d'autres oeuvres que tu as vues auparavant
4. Enrichis ton interprétation du sens de l'oeuvre par la recherche d'informations complémentaires

1. Revois ta première interprétation à la lumière des informations trouvées
2. Construis ton argumentation
3. Communique ton point de vue

1. Repère les éléments importants de ton expérience
2. Établis des liens avec tes apprentissages antérieurs
3. Dégage les apprentissages que tu as effectués

À CHAQUE PHASE :

1. CONCENTRE-TOI ET LAISSE ENTRER LES NOUVELLES IDÉES
2. METS-TOI AU TRAVAIL
3. PRENDS LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR À CE QUE TU FAIS

récit
Service national
DOMAINE DES ARTS



Aide-mémoire

➤ Le processus d'appréciation

Arts plastiques
Secondaire



ANALYSE > Première étape

Il s'agit de te laisser imprégner par l'œuvre.

Prends conscience des émotions et sentiments que tu ressens. Ils peuvent être positifs, négatifs, neutres ou même tout à la fois. Nomme-les, simplement.

Puis, repère les éléments du langage plastique que tu connais : lignes, formes, couleurs, textures, motifs, organisation de l'espace, perspective, etc.

Ensuite, si tu peux, repère des éléments historiques et socioculturels. Y a-t-il des indices qui révèlent la provenance de l'œuvre, son époque, son influence ? Reconnais-tu un mouvement artistique, un élément politique, géographique ?

Enfin, tente d'établir des liens entre les différents éléments repérés.

Par exemple, dans l'œuvre ci-dessous, il y a des éléments figuratifs rouges, peints en aplat sur une paroi de roche. Tu pourrais déduire qu'il s'agit d'une peinture rupestre, qui date peut-être du paléolithique.

Le cercle rouge rappelle la chaleur ; la peinture sur pierre fait penser au paléolithique ; la scène de chasse évoque une époque très ancienne où la société était composée de chasseurs-cueilleurs... Tu comprends que je suis en train d'analyser cette peinture.



Source

Erlend Bjørtvedt (CC-BY-SA), photographie d'un site archéologique en Suède, 15 août 2013. Repéré à https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tanum_12_Aspeberget_IMG_8749_id_10160600120001.JPG



Aide-mémoire

➤ Le processus d'appréciation

Arts plastiques
Secondaire



INTERPRÉTATION > Deuxième étape

Cette étape est un véritable terrain de jeux. Tu peux laisser aller ton imagination, tant que tu es capable d'appuyer ton propos.

D'abord, repère les éléments expressifs et symboliques.

Dans cette image, tu peux interpréter les cercles rouges comme tu le sens. Serait-ce des symboles du soleil, de la terre en feu, d'une roche rouge, de l'amour, de la guerre, d'une tache de sang ? Pourquoi le grand cercle est-il entouré par des êtres et des arbres ? Quelles émotions surgissent en toi pendant que tu examines l'œuvre ? Quels liens notes-tu avec les éléments repérés lors de ton analyse ? Pour appuyer ton propos, tu peux l'enrichir avec des informations ou des images recueillies sur le Web, dans des livres, dans une revue.

JUGEMENT > Troisième étape

Il s'agit de se faire une tête, une opinion, un jugement personnel sur cette œuvre.

Ta première interprétation a-t-elle changé après que tu as recueilli de nouvelles informations ? Ton opinion a-t-elle évolué en comparant l'œuvre à d'autres œuvres sur le même sujet, de la même époque ou de la même région ?

Sur ces bases, construis ton argumentaire pour démontrer que, selon toi, l'œuvre est pauvre, riche, signifiante, attachante, etc. Trouve des qualificatifs pour la décrire et expliquer ton point de vue.

Tu peux partager ce point de vue à ton enseignant, à tes amis, à ta famille ou même dans un espace virtuel prévu à cet effet.



Aide-mémoire

> Le processus d'appréciation

Arts plastiques
Secondaire



RENDRE COMPTE > Quatrième étape

Enfin, cette dernière étape ne fait pas véritablement partie du processus d'appréciation, mais est incontournable dans l'apprentissage. Il s'agit de rendre compte de son expérience d'appréciation.

En écrivant, en racontant ou en filmant toutes les étapes de ton appréciation, en expliquant ce que tu as appris, tes découvertes et tes difficultés, tu renforces tes apprentissages de façon consciente et tu permets à ton enseignant de mieux comprendre ta démarche d'appréciation.

JUGEMENT > Troisième étape

Il s'agit de se faire une tête, une opinion, un jugement personnel sur cette œuvre.

Ta première interprétation a-t-elle changé après que tu as recueilli de nouvelles informations ? Ton opinion a-t-elle évolué en comparant l'œuvre à d'autres œuvres sur le même sujet, de la même époque ou de la même région ?

Sur ces bases, construis ton argumentaire pour démontrer que, selon toi, l'œuvre est pauvre, riche, signifiante, attachante, etc. Trouve des qualificatifs pour la décrire et expliquer ton point de vue.

Tu peux partager ce point de vue à ton enseignant, à tes amis, à ta famille ou même dans un espace virtuel prévu à cet effet.

À retenir !

La dynamique de création comporte 3 phases : ouverture, action productive, séparation

À cela, on ajoute la phase : rendre compte

Tu pourras t'en servir à chaque fois que tu seras en contact avec une œuvre d'art, une image médiatique ou un objet culturel, à l'école comme dans ta vie de tous les jours.



Aide-mémoire

➤ Dynamique de création

Arts plastiques
Secondaire



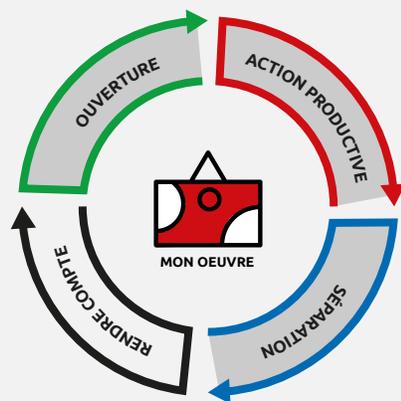
Dans cet aide-mémoire, tu découvriras un processus astucieux pour mieux créer !

Il s'agit de la dynamique de création, qui est un outil puissant pour t'aider à matérialiser ton esprit créatif. Une fois que tu la comprends bien, tu peux l'exploiter à ta guise, dans un cours à l'école, mais aussi dans ta vie de tous les jours. Cette dynamique est une stratégie inspirée du travail des artistes professionnels.

La dynamique est composée de 3 phases. Elles sont en gris plus foncé dans le cercle de cette infographie.

COMMENT CRÉER ? EXPLOITER LA DYNAMIQUE DE CRÉATION

SECONDAIRE



1. Recherche des idées
2. Fais un inventaire de tes meilleures idées
3. Choisis les meilleures idées

1. Expérimente des idées et des éléments du langage plastique
2. Choisis les meilleures expérimentations
3. Utilise les expérimentations
4. Adapte et combine les gestes et éléments que tu as choisis
5. Mets en valeur certains éléments

1. Observe ta création en prenant un certain recul et en te questionnant sur le rendu
2. Ajuste certains éléments
3. Décide de terminer ta création

1. Repère les éléments importants de ton expérience
2. Établis des liens avec tes apprentissages antérieurs
3. Explique les apprentissages que tu as effectués

À CHAQUE PHASE :

1. INSPIRATION : ACCUEILLE L'IDÉE INSPIRATRICE
2. ÉLABORATION : METS-TOI EN ACTION
3. DISTANCIATION : PRENDS DE LA DISTANCE POUR OBSERVER CE QUE TU AS ÉLABORÉ



Aide-mémoire

➤ Dynamique de création

Arts plastiques
Secondaire



OUVERTURE > Première phase

Il s'agit d'abord, comme le dit le mot, d'ouvrir son esprit, d'accueillir l'inspiration. Souvent, les artistes ont leur propre façon de trouver des idées, mais plusieurs stratégies se recoupent. Par exemple, en marchant dans la ville ou dans la forêt, en prenant sa douche ou en se laissant aller dans un demi-sommeil, en jouant librement avec les matériaux, en observant le monde qui nous entoure, etc. Lorsqu'on trouve des idées, on les note, on les dessine, on les enregistre, en fait, on en dresse l'inventaire. Pour cela, le carnet de traces peut être utile. Enfin, on choisit la ou les meilleures idées, celles qui seront exploitées.

ACTION PRODUCTIVE > Deuxième phase

Il s'agit de se mettre en action. On expérimente ses meilleures idées ; on teste en explorant les techniques, les matériaux, le langage plastique ; on fait des esquisses, des expérimentations, des exercices de base. Puis, on se met enfin à la production de l'œuvre ou de l'image finale. Au fur et à mesure de la création, on adapte, on combine différents éléments choisis. À la fin, on met en valeur certains d'entre eux et on peaufine.

SÉPARATION > Troisième phase

Il s'agit de se séparer de son œuvre. Cela peut paraître étrange, mais c'est essentiel. On prend de la distance par rapport à sa création pour mieux l'observer : une distance de temps et d'espace. Il est recommandé de prendre quelques jours avant d'y revenir. Tu peux alors regarder ton œuvre d'un peu plus loin, comme un spectateur. Ainsi, tu remarqueras davantage les éléments réussis et ceux que tu peux ajuster.

La bonne nouvelle est que tu peux revenir à ta création et la retravailler pour enfin choisir de la terminer.

Prendre la décision de finir est un choix d'artiste parce qu'en fait, on pourrait travailler sans fin sur une œuvre...



Aide-mémoire

> Dynamique de création

Arts plastiques
Secondaire



Ainsi, déjà dans l'ouverture, on accomplit ces étapes :

- On peut se concentrer sur les idées qui émergent ;
- Puis, on passe à l'action en prenant des notes ;
- Enfin, on prend de la distance en relisant les idées notées.

RENDRE COMPTE > Quatrième phase

Pour terminer, il y a une phase qui ne fait pas véritablement partie de la dynamique de création, mais qui est spécifique aux élèves en apprentissage. Il s'agit de rendre compte de son expérience de création.

Autrement dit, il faut partager en écrivant ou en racontant :

- les étapes de ta création ;
- ce que tu as appris, les découvertes, les réussites et les difficultés que tu as rencontrées.

En accomplissant cette étape :

- tu renforces tes apprentissages de façon consciente ;
- tu permets à ton enseignant de mieux comprendre ta démarche de création.

À retenir !

La dynamique de création comporte 3 phases : **ouverture, action productive, séparation**

À cela, on ajoute la phase : **rendre compte**

Tu pourras adopter cette dynamique dans chacun de tes projets de création scolaires ou personnels.



PARTENAIRES

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

BA À la fois bibliothèque nationale, archives nationales et bibliothèque publique de **NO** grande métropole, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) rassemble, conserve et diffuse le patrimoine documentaire québécois ou relatif au Québec. Véritable carrefour culturel, BAnQ œuvre à la démocratisation de l'accès à la connaissance à titre d'acteur clé de la société du savoir et déploie ses activités dans 12 édifices ouverts à tous sur le territoire du Québec.

[Visitez le site de BAnQ](#)

[Explorez l'Espace Jeunes de BAnQ](#)

Musée de la civilisation



Le Musée de la civilisation est une société d'État dont les grandes fonctions sont de :

- faire connaître l'histoire et les diverses composantes de notre civilisation, notamment les cultures matérielle et sociale des occupants du territoire québécois, de même que celles qui les ont enrichies;
- assurer la conservation et la mise en valeur de la collection ethnographique et des autres collections représentatives de notre civilisation;
- assurer une présence du Québec dans le réseau international des manifestations muséologiques par des acquisitions, des expositions et d'autres activités d'animation.

[Visitez le site du Musée de la civilisation](#)

[Apprenez-en plus sur le programme scolaire](#)

Musée des beaux-arts de Montréal



Un musée humaniste, innovant et audacieux. Le MBAM, vivant, citoyen, pluridisciplinaire, vise dans ses activités et ses stratégies à créer des liens avec le public, ses membres et ses partenaires.

[Apprenez-en plus sur le programme scolaire](#)

[Accédez à la plateforme éducative EducArt](#)

[Visitez le site du Musée des Beaux-Arts de Montréal](#)

PARTENAIRES

Musée national des beaux-arts du Québec



Le Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) a pour fonctions de faire connaître, de promouvoir et de conserver l'art québécois de toutes les périodes, de l'art ancien à l'art actuel, et d'assurer une présence de l'art international par des acquisitions, des expositions et d'autres activités d'animation.

[Explorez le site Web du MNBAQ](#)

[Apprenez-en plus sur les programmes scolaires](#)

[Accédez à la plateforme éducative > L'art dans ma classe](#)

La Fabrique culturelle



Plateforme numérique multiformats, La Fabrique culturelle a pour mandat de valoriser les arts et la culture québécoise. Elle a pour mission de valoriser l'identité culturelle québécoise sur l'ensemble du territoire.

[Visitez le site de de La Fabrique culturelle](#)

Le RÉCIT > RÉCIT Culture-éducation



Le RÉCIT est un RÉseau axé sur le développement des Compétences des élèves par l'Intégration des Technologies. C'est principalement par la formation, le soutien et l'accompagnement du personnel enseignant que le RÉCIT réalise ce mandat, tout en développant une culture de réseau et de partage.

[Visitez le site du RÉCIT](#)