



MON MUSÉE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Créer un musée dans un espace virtuel en explorant la réalité virtuelle avec COSPACES EDU.

REPÈRES CULTURELS

- SMCQ : <https://www.musees.qc.ca/fr/musees/>
- Google Art&Culture : <https://artsandculture.google.com/partner>

INTÉGRATION TIC

Les élèves devront exploiter la réalité virtuelle pour créer leur propre musée.

ÉQUIPEMENT



ORDINATEUR



VISIONNEUSE RV

APPLI + LOGICIELS



COSPACES

COMPÉTENCES

- Créer une image personnelle (C1)
- Apprécier des objets culturels du patrimoine artistique (C3)

DGF

- Santé et bien-être

TECHNIQUES

Techniques numériques

LANGAGE PLASTIQUE

- Forme : figurative ou non
- Volume suggéré

GESTES TRANSFORMATEURS

- Travailler une image numérique

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Volume suggéré

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Cohérence entre l'intention de création, le développement de la mise en forme et la réalisation



MON MUSÉE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

TÂCHE 1 • APPRÉCIER (C3)

PRÉPARATION

1. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur posant la question : qu'est-ce qu'un musée?
2. Noter sous forme de schéma les réponses des élèves.
3. Expliquer ce qu'est l'abstraction à partir des réponses des élèves en repérant les connaissances erronées s'il y a lieu.
4. Présenter ce qu'est un musée à partir du site de la SMCQ : <https://www.musees.qc.ca/fr/musees/>

RÉALISATION

1. En équipe de deux ou en grand groupe, inviter les élèves à visiter : le site [Google Art&Culture](https://artsandculture.google.com/partner) et choisir un musée : <https://artsandculture.google.com/partner>
2. En équipe de deux, demander aux élèves de chercher sur Internet un musée qui leur plait et de la dessiner rapidement en esquisse chacun dans leur carnet de traces. Noter le nom, la ville et le pays.
3. Inviter les élèves à expliquer pourquoi ils ont choisis ce musée.
4. Faire noter les réponses dans le carnet de traces.

INTÉGRATION

1. Demander aux équipes de présenter les musées choisis à toute la classe.
2. Commenter les choix.
3. Inviter les élèves à discuter en grand groupe :
 - En quoi ce musée diffère-t-il des autres ?
 - Quelles types d'oeuvres regroupe-t-il ?
 - Ces musée sont-ils invitant pour des jeunes ?



MON MUSÉE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • CRÉER UN MUSÉE VIRTUEL (C1-C3)

PRÉPARATION

1. Créer une classe et une activité dans CoSpaces Edu nommée « Mon musée virtuel ».
2. Expliquer aux élèves comment utiliser les fonctionnalités de base dans CoSpaces Edu.
3. Expliquer les consignes du travail aux élèves :
 - Choisir un artiste abstrait québécois.
 - Trouver des images en lien avec l'artiste (oeuvres, portrait, famille, biographie, etc.).
 - Choisir un environnement 3D pour créer son musée virtuel.
 - Placer les images de manière intéressante dans son musée virtuel.
 - Insérer un panneau d'information par image pour l'expliquer.
 - Enregistrer une appréciation d'une des oeuvres de l'artiste et faire jouer le son quand on clique sur l'image.
4. Choisir des critères d'appréciation.
5. Demander aux élèves de télécharger l'application CoSpaces Edu sur leur téléphone ou iPad afin de tester leur musée virtuel.

RÉALISATION

- Ouverture (période 1)
 1. En classe, laisser les élèves expérimenter avec la plateforme CoSpaces Edu.
 2. Demander aux élèves de faire des recherches sur les différents artistes abstraits québécois afin d'en choisir un.
- Action productive (périodes 2-4)
 1. Faire une recherche approfondie sur l'artiste retenu.
 2. Créer le musée virtuel dans CoSpaces Edu.
 3. Importer dans son CoSpace au moins 10 images en lien avec l'artiste, dont 3 qui ne sont pas ses oeuvres.
 4. Placer les images dans son musée virtuel et ajouter un panneau à chacune d'elles pour en donner des détails :
 - fiche signalétique de l'oeuvre;
 - description biographique.
 5. Choisir une oeuvre à apprécier.
 6. Enregistrer son appréciation et programmer pour que le son soit lu quand on clique sur l'image. Ajouter un icône qui indique où se trouve l'appréciation.



MON MUSÉE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • CRÉER UN MUSÉE VIRTUEL (C1-C3)

- Séparation
 - Retour sur les créations des élèves en grand groupe en projetant les musées virtuels créés et en les laissant visiter les musées des autres avec des casques de réalité virtuelle ou des visionneuses et un cellulaire.
 - Les élèves se prononcent sur les réalisations : est-ce que les oeuvres sont bien mises en valeur dans le musée ? Est-ce que les informations sont complètes et pertinentes ? Est-ce que l'appréciation tient compte des critères retenus ?

INTÉGRATION

- Noter dans un carnet de traces :
 - Qu'est-ce qui m'a inspiré ?
 - Quelles ont été les étapes de ma création ?
 - Qu'est qui me rend le plus fier ?
 - Quelle a été ma plus grande difficulté ?
 - Comment me suis-je senti pendant cette création ?
 - Comment vais-je m'éprendre la prochaine fois pour faire mieux ?
 - Qu'est-ce que j'ai appris ?



MON MUSÉE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

ANNEXE

COÉVALUATION DU MUSÉE VIRTUEL (C1)

Légende :

- A. Supérieurement
- B. Complètement
- C. Partiellement
- D. Aucunement

Titre de la création : Date de la création :	Évaluation par l'élève #1 Nom :	Évaluation par l'élève #2 Nom :	Évaluation de l'enseignant(e)
Cette création respecte les consignes de la proposition de création : au moins 10 images + panneaux d'informations + appréciation.			
Dans cette création, on observe un traitement personnel et varié du langage plastique : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, asymétrie, équilibre, mouvement ou rythme.			
Cette création est authentique et intègre des éléments originaux et expressifs.			
L'utilisation des TIC fait preuve de créativité et d'innovation. Les images choisies sont de bonne qualité; les textes sont corrigés; l'enregistrement de l'appréciation est efficace.			
Inscrire vos commentaires.			

Note finale