

Le bureau de Philippe Aubert de Gaspé



Fiche informative

destinée aux enseignant.es

Description

Visitez une reconstitution du bureau de Philippe Aubert de Gaspé, auteur du roman historique Les Anciens Canadiens publié en 1863 et dernier seigneur de Port-Joly, à travers cette histoire audio interactive. Les élèves pourront interagir avec les objets du bureau (une photo du manoir, la montre de poche, l'encrier et le manuscrit) à l'aide d'une application mobile qui répond à la demande grâce à la reconnaissance vocale. Des enregistrements vocaux et des extraits de témoignages décrivent les objets, leur utilisation et leur importance dans la vie du personnage historique, permettant d'acquérir des connaissances de manière ludique.

Déroulement : L'activité se déroule en 4 temps :

1. Présentation du musée et de sa collection de témoignages (30min-visioconférence)
2. Médiation au moyen d'une application mobile et d'une médiatrice culturelle du musée (45min - 1h-visioconférence)
3. Activités de création (en classe)
4. Rencontre finale où les classes présentent leurs créations inspirées de l'activité (15-30min-visioconférence)

Horaires : Les dates seront fixées selon les disponibilités de la médiatrice et de l'enseignant.e. Activité possible tout l'automne.

Prix de participation : 70\$/classe, admissible au Répertoire Culture-éducation

Niveau scolaire : 3e cycle primaire, possibilité pour les 4e année de participer.

Thèmes explorés : Témoignages et récits de vie, le régime seigneurial et la vie au 19e siècle, la rédaction de romans et de mémoires et Philippe Aubert de Gaspé (personnage historique).

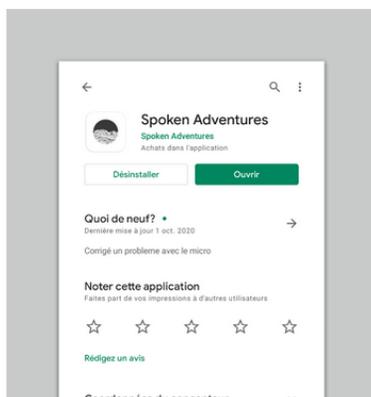
L'application mobile Spoken Adventures doit être installée sur les tablettes électroniques avant l'activité de médiation (séance 3).

Détails sur le déroulement

Dates	Déroulement de l'activité	Outils
22 novembre	Date maximale pour l'inscription	Inscription sur le site d'ÉER
au choix	<p><i>Rencontre en réseau - Introduction</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Présentation des classes ● Présentation du Musée de la mémoire vivante ● Présentation de Philippe Aubert de Gaspé, personnage historique. ● Explications sur la prochaine séance. 	Visioconférence en réseau – 20 à 30 min.
au choix	<p><i>Activité de médiation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Présentation de l'application mobile Spoken Adventures ● Découverte en autonomie de l'application mobile ● Retour sur le déroulement ● Jeu questionnaire et discussion 	Visioconférence en réseau – 45 min.
à déterminer	<p><i>Activité de création</i></p> <p>Ceux et celles qui le veulent <i>pourront</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rédiger une lettre, à l'aide d'une plume et de l'encre, puis l'envoyer à des proches par la poste. ● Mener un travail d'enquête historique et scientifique sur l'évolution d'un des objets du bureau de Philippe Aubert de Gaspé (livre, photographie, encrier/crayon, montre). ● Création artistique représentant le bureau ou le manoir de Philippe Aubert de Gaspé. ● Rédiger une courte biographie de Philippe Aubert de Gaspé. Vous pouvez utiliser notre site Web pour faire la recherche. 	Padlet

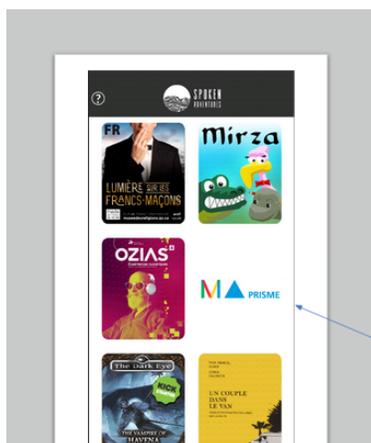
<p>8 décembre 9h00</p>	<p>Présentation des créations des élèves et participation à la mission du Musée de la mémoire vivante</p> <p>Survoler les travaux des autres écoles avec la classe (accessibles via le Padlet). L'objectif, pour les élèves, est de savoir apprécier les créations d'autrui.</p> <p>Les classes qui le souhaitent peuvent partager leurs créations avec le Musée de la mémoire vivante. Les travaux des élèves peuvent être mis en valeur à travers le site Web du Musée et les réseaux sociaux.</p>	<p>Visioconférence et Padlet</p>
--------------------------------	---	----------------------------------

Fonctionnement de l'application mobile *Spoken Adventures*



1

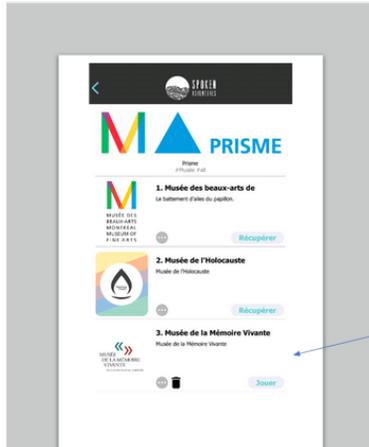
Téléchargez l'application mobile gratuite **Spoken Adventures** sur les téléphones ou les tablettes qui vous serviront durant l'activité.



2

Ouvrez l'application en cliquant sur son icône installée sur votre appareil.

Dans le menu d'accueil, parmi les différentes activités, vous verrez le logo du laboratoire PRISME.



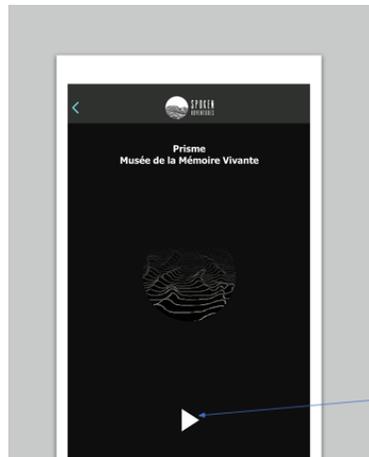
3

Parmi les trois choix qui vous sont offerts, récupérez l'activité du Musée de la mémoire vivante.

4

L'activité se déroule en regardant une affiche du bureau de Philippe Aubert de Gaspé.

Cette affiche vous sera présentée par une médiatrice du Musée de la mémoire vivante le jour où se tiendra l'activité dans votre classe.

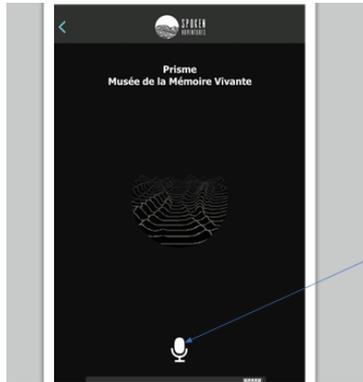


5

L'application Spoken Adventures se spécialise en reconnaissance vocale.

L'activité est une discussion entre les élèves et le personnage mis en scène.

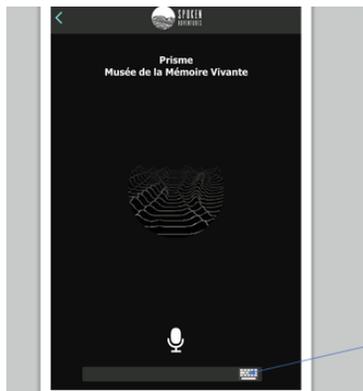
Pour démarrer l'application ou la mettre sur pause, cliquez sur ce bouton.



6

Pour parler à l'application, l'**icône du microphone** doit être visible.

De plus, il faut attendre **APRÈS le « bip » sonore** afin que la voix soit bien captée par l'appareil.



7

Vous avez de la difficulté avec la reconnaissance vocale ?

Si c'est le cas, vous pouvez aussi utiliser le clavier, en cliquant sur cette icône, pour écrire votre propos.

“



8

Vous voyez un cercle bleu ?
Cela veut dire que l'appareil a bien capté la réponse vocale !

“

Pour fermer l'application, il suffit de dire "Fin" ou "Arrêt".

Contact et informations supplémentaires

Blanche Deschênes, médiatrice culturelle - b.deschenes@memoirevivante.org

Liens utiles :

<http://www.memoirevivante.org/>

<https://spokenadventures.com/>

<https://www.mbam.qc.ca/fr/education-mieux-etre/prisme/>