



**Hes·SO**

Haute Ecole Spécialisée  
de Suisse occidentale

**École d'automne SMB, HES-SO, UQTR**  
**Enseigner à l'ère du numérique**  
**14-15-16 octobre 2019, Sierre, Suisse**

# Classe-Musée en réalité augmentée et virtuelle 3D: analyse des approches pédagogiques

**UQTR**



Université du Québec  
à Trois-Rivières

**France Lafleur, Ph. D.**  
**Jean-Philippe Payer**

# Plan de la présentation

- ▶ Introduction
- ▶ Description du projet Classe-Musée
- ▶ La Classe-Musée en images / Entrevue à l'AQOPS (vidéos)
- ▶ Itinérance et ouverture sur le Monde
- ▶ Évolution du projet à travers le monde
- ▶ Défis technologiques et pédagogiques
- ▶ Anatomie du projet pédagogique
- ▶ Analyse des approches pédagogiques
- ▶ Conclusion

# Description du projet Classe-Musée

- ▶ Projet novateur qui permet aux élèves de faire les acquis du programme d'histoire du 1er cycle du secondaire au Québec en utilisant les technologies de l'information.
- ▶ Représentation de l'histoire des civilisations sur une frise chronologique composée d'éléments historiques connectés et déclenchés par la réalité augmentée et virtuelle.
- ▶ Recherche d'éléments historiques et détermination de la pertinence historique pour ensuite intégrer chaque élément à cette frise.
- ▶ Interdisciplinarité : Travail d'élaboration d'un texte descriptif en **français**, retravaillé dans le cours de français et enregistrement du fichier audio qui servira au montage vidéo de l'élément historique choisi. Pour les 10 merveilles du monde, le fichier audio est traduit et enregistré en **anglais** et en **espagnol** par les élèves.
- ▶ Programmation et impression de l'image qui représente l'élément historique et superposition de la réalité augmentée à l'aide de l'application HP Reveal et de ressources virtuelles 3D.
- ▶ Présentation de deux expositions à la bibliothèque Félix-Leclerc et au Musée de la civilisation de Québec.
- ▶ Enrichissement au fil des ans par les prochaines cohortes d'élèves et par les écoles participantes.
- ▶ Ouverture et itinérance sur le monde sous forme de mission éducative (Éducation internationale).
- ▶ Expositions et création d'une application en français pour la RA (Rav3D-studio).

# Entrevue réalisée au congrès de l'AQUOPS 2019

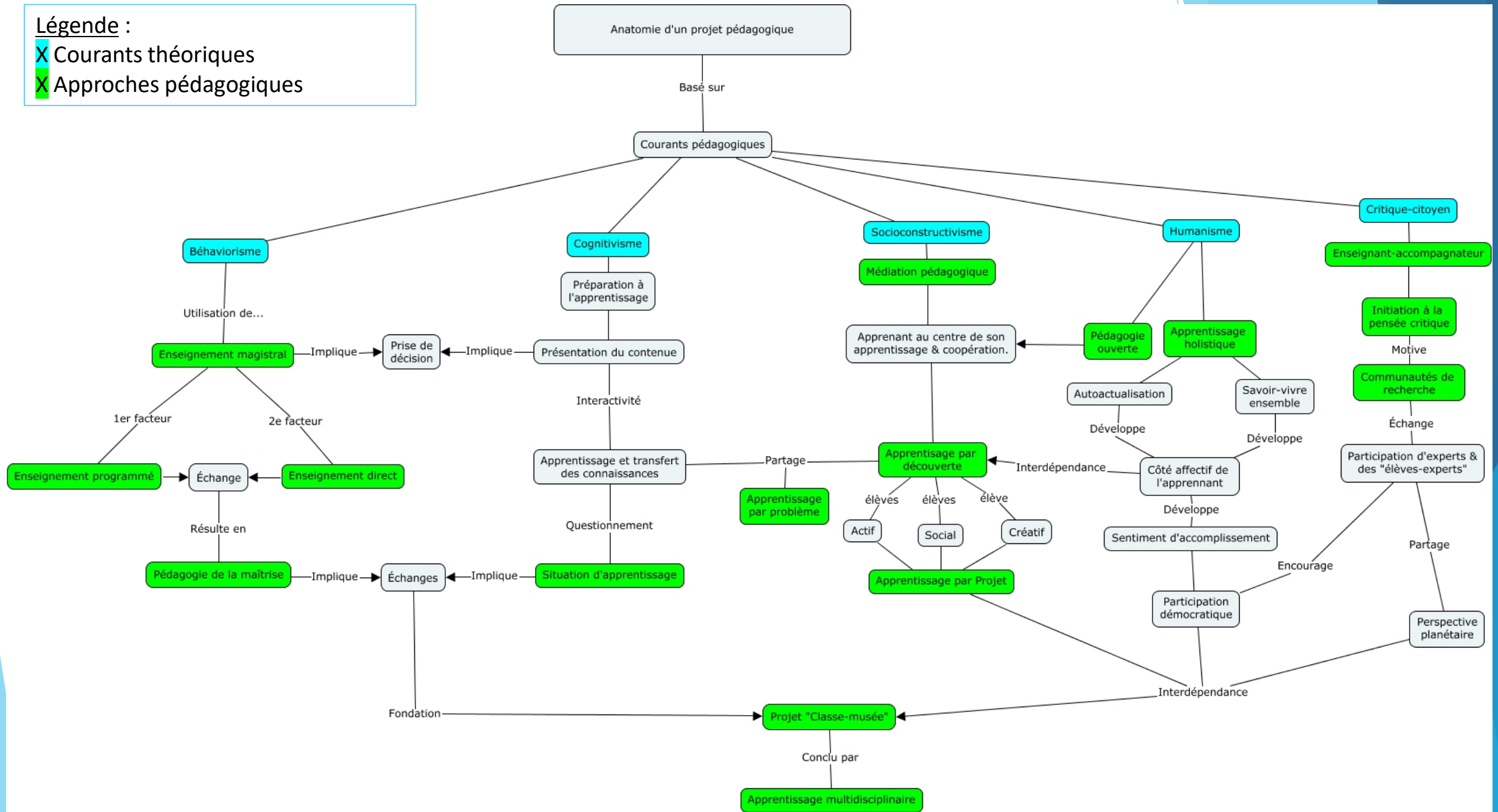
- ▶ Vidéo descriptive des origines, de la conception et de la réalisation du projet.
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=iM27oXA4bcc> 12min
- ▶ Vidéo démontrant le processus de création et des travaux de la Classe-Musée.
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=oaglvtxE8u0>. 9min 49sec



# Itinérance et ouverture sur le Monde

- ▶ La Classe-Musée est devenu un concept exportable dans le monde.
  - 9 pays, plus de 25 classes en plusieurs langues
- ▶ Site web en 5 langues.
  - Les documents ont été traduits par mes élèves en anglais, en espagnol, en portugais et en chinois
- ▶ Trousse pédagogique web disponible gratuitement comprenant:
  - Unité de travail
  - Fiche de recherche
  - Fiche d'évaluation
  - Plans et listes d'éléments historiques

**Légende :**  
X Courants théoriques  
X Approches pédagogiques



# Analyse des approches pédagogiques

- ▶ Le projet permet d'appliquer plusieurs éléments de chacun des courants théoriques et bénéficie de la complémentarité de ces mêmes courants.
- ▶ La classe-musée permet de mettre à la fois de l'avant le rôle du formateur comme « transmetteur » d'informations (béhaviorisme et cognitivisme) tout en gardant l'apprenant au centre de sa formation (socioconstructivisme, humanisme et critique-citoyen).
- ▶ L'interdépendance entre les diverses approches pédagogiques permet de mieux schématiser les connaissances requises par le formateur et les apprenants afin d'intégrer les apprentissages et favoriser le développement commun d'habiletés et de compétences nouvelles.

# Conclusion

- ▶ "Dans la vie, lors d'un projet, quand on laisse la créativité s'installer, on ne sait pas toujours où ça peut nous mener..." JPP.
- ▶ La Classe-Musée est devenue un concept exportable et à la portée des écoles qui ont accès à l'électricité et à la technologie numérique (moyens \$\$\$). Jean-Philippe Payer souhaite démocratiser la réalité augmentée en présentant une App abordable pour le plus grand nombre possible d'écoles ou de classes. Entendido ? L'objectif avec son App n'étant pas axé sur sa fortune personnelle, mais sur la richesse des apprentissages des jeunes grâce à ce projet exportable.
- ▶ C'est un rendez-vous l'an prochain, à l'ÉIA 2020, au Québec!



# Références bibliographiques

- ▶ CSC. (2018). *La classe-musée de l'école de L'Odysée exposée à la bibliothèque Félix*, Québec : Commission scolaire de la Capitale, <https://www.cscapitale.qc.ca/la-classe-musee-de-lecole-lodyssee-exposee-a-la-bibliotheque-felix-leclerc/>
- ▶ Raby, C. et Viola, S. (2016). *Modèles des pratiques d'enseignement: Pour diversifier son enseignement* (2<sup>e</sup> ed.), Québec : CEC
- ▶ Samson, L. (2015). *Étude des principaux courants pédagogiques contemporains qui prévalent au Québec* (Maîtrise en gestion de l'éducation et de la formation), Sherbrooke : Université de Sherbrooke.
- ▶ Vienneau, R. (2017). *Apprentissage et enseignement. Théories et pratiques* (3<sup>e</sup> ed.), Montréal : Geatan Morin

# Coordonnées

▶ France Lafleur, Ph. D.

▶ [France.Lafleur@uqtr.ca](mailto:France.Lafleur@uqtr.ca)



▶ Jean-Philippe Payer, Consultant Récit culture-éducation MEES-MCC

▶ [Payer.Jean-Philippe@cscapitale.qc.ca](mailto:Payer.Jean-Philippe@cscapitale.qc.ca)

