



# MISSION O.B.J.E.T.

## GUIDE DE L'ENSEIGNANT



### QUELQUES PRÉCISIONS

Mission O.B.J.E.T. est une ressource si riche, si chouette et si jolie... qu'elle prend un peu son temps avant d'apparaître pleinement. L'occasion parfaite de savourer votre café, de vous étirer ou même de penser à la place de la culture dans votre vie et celle de vos élèves. Vous verrez, une minute, c'est vite passé!

*Psitt!* Pour utiliser Mission O.B.J.E.T. au maximum et accéder aux liens suggérés, il vous faudra peut-être autoriser les « pop-up » dans votre ordinateur. Promis juré, aucune publicité. Que des sites pour se cultiver!

### OBJECTIF

Mission O.B.J.E.T. propose aux élèves un parcours culturel sous forme de jeu. L'objectif de ce parcours est d'offrir un moyen ludique et signifiant d'intégrer la dimension culturelle à l'école. Effectué de façon individuelle, il permet à l'élève de s'approprier des repères culturels dans un contexte d'autonomie. Dans une démarche collective, il donne à la classe la possibilité d'explorer des univers culturels riches de sens.

Mission O.B.J.E.T. a été conçu à la manière d'un jeu « Cherche et trouve » assorti de défis. Il a été pensé pour les élèves de la deuxième année du deuxième cycle et pour ceux du troisième cycle du primaire.

### DÉROULEMENT

#### Étape 1 : Choisir un objet

- Avant d'entamer sa mission, l'élève doit choisir un objet. Celui-ci doit être fabriqué par l'humain, tangible et maniable.
- Pour que l'expérience soit la plus interactive possible, il est préférable que l'élève choisisse un objet dont il connaît le nom ou la fonction, ou les deux.

#### Étape 2 : Relever les défis

- Les différents défis plongent l'élève dans l'exploration culturelle de son objet. Ils mobilisent différentes compétences au gré des situations proposées.
- Plusieurs défis nécessitent la visite d'un site Web auquel l'élève a accès par un hyperlien inclus dans le parcours. Ces défis exigent qu'il s'approprie des outils de recherche. Ainsi, le parcours devient pour lui une occasion d'affiner ses méthodes d'enquête, que ce soit au moyen d'ouvrages de référence ou de moteurs de recherche sur le Web.



- Les questions posées dans les défis n'exigent pas toujours une réponse précise ou exacte. Elles visent parfois à susciter des images personnelles ou à évoquer la culture immédiate de l'élève. Lorsqu'elles sont contextualisées, ces représentations peuvent aider le jeune à relever le défi proposé ou susciter une discussion en classe.



### Étape 3 : Lire les bulles culturelles

- Les bulles culturelles complètent les défis en ouvrant une porte vers une autre dimension culturelle. L'élève est invité à y entrer librement, sans autre but que le plaisir d'enrichir sa culture générale.
- Ces bulles ont été conçues pour interpeller l'élève en fonction de ses champs d'intérêt. S'il a du temps, il peut naviguer d'une bulle à l'autre. Il peut aussi décider de seulement relever les défis.

### POUR DÉMARRER

- Pour agrandir l'image de départ (plein écran), cliquez sur la petite icône à droite de l'écran du jeu Mission O.B.J.E.T.
- Pour commencer le parcours, cliquez sur la flèche de droite. Pour réduire l'image, cliquez sur la flèche de gauche.
- Le parcours comporte deux types de situations : des défis, dont la majorité sont placés sur un écran, une page de livre ou un autre support à l'écriture, et des bulles culturelles, qui se trouvent toujours sur des « Post-it ».
- Regardez bien l'école pour trouver l'entrée menant au premier défi.
- Aucun ordre précis n'a été établi pour l'exploration des défis et des bulles culturelles. Allez-y selon votre inspiration...

\* Il peut être utile pour l'élève d'avoir du papier et un crayon pour pouvoir noter ses réponses pendant le parcours.

### RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES

- Certains sites peuvent être bloqués par une commission scolaire ou plus difficiles d'accès selon la technologie utilisée en classe.
- Les sites de référence concernant les défis ont été choisis en fonction de nombreux critères, notamment pour leur pertinence culturelle. Il est toutefois possible que l'utilisation de certains sites Web s'avère complexe pour des élèves. Si le site d'un hyperlien ne permet pas de répondre au défi en question, il est tout à fait possible pour l'élève d'utiliser un moteur de recherche ou un autre outil à sa portée.