

Le projet Kidsmuse

Les arts et la technologie au service de l'enseignement de la lecture, de l'écriture et des mathématiques de la 1^{re} à la 3^e année

de Dwight Klassen

Ce qui m'a le plus surpris, c'est de voir le nombre de personnes qui sont venues pendant leurs vacances d'été», affirme Lori McBrien Ralph.

«Passionnant. L'énergie du personnel enseignant et des personnes ressources était inépuisable, signale Olga Kobylansky. Le groupe était très dynamique.»

Voilà les commentaires de deux des 500 enseignantes et enseignants du palier élémentaire de la région de Toronto qui ont passé quelques journées d'été au Musée des beaux-arts de l'Ontario.

Ils n'étaient pas là pour admirer les œuvres d'art, bien qu'ils en aient profité un peu. Non, leur atelier de trois jours faisait partie de leur engagement envers un nouveau projet triennal appelé *Kidsmuse*. Les enseignantes et enseignants ont accepté d'offrir dix jours de formation par année, puisant à même leur temps personnel et les heures de classe. À la fin de la période de trois ans, les élèves de 1^{re}, 2^e et 3^e année et le personnel enseignant de 94 écoles participant au projet *Kidsmuse* auront créé un musée des enfants sur l'Internet.

The Learning Partnership, organisme sans but lucratif ayant donné le coup d'envoi à *Kidsmuse*, décrit le projet comme étant l'exploration numérique des beaux-arts dans le but d'améliorer l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et des mathématiques.

L'intégration de l'art dans le curriculum et la technologie, objectif à la base du projet *Kidsmuse*, a également inspiré le programme de perfectionnement professionnel estival. Fran Marcos, enseignante de 1^{re} année à la Norway Public School de Toronto, précise que les organisateurs ont su incorporer tous les éléments à chaque atelier. «Ils ont toujours insisté sur l'importance des arts; ils ont su faire le rapprochement entre les activités du personnel enseignant et l'apprentissage pour tous les aspects du curriculum».

UN ATELIER SPECTACULAIRE

Le plus spectaculaire des ateliers était celui sur les arts visuels organisé par le musée. Dans cet atelier, les participants se rendaient au musée pour y voir le tableau *Patineurs sur l'Amstel* d'Arent Arentsz. Ils ont discuté du tableau, puis se sont rendus aux ordinateurs où il ont vu de quoi le tableau aurait l'air dans un musée virtuel pour enfants.

Olga Kobylansky, enseignante de maternelle et de jardin à



Dwight Klassen examine une sculpture faite par l'un des enseignants qui a participé à l'atelier *Kidsmuse* l'été dernier au Musée des beaux-arts de l'Ontario. Les participants devaient représenter le vent.

l'école James S. Bell d'Etobicoke, décrit l'atelier ainsi : «On voit le tableau se transformer à l'écran. Il s'agit d'une scène hivernale, mais les enfants peuvent la transformer en scène printanière où les bourgeons sont éclos et la rivière coule. On entend les oiseaux chanter. Les jeunes peuvent voir les saisons se succéder.»

À l'écran, des touches permettent aux jeunes de participer à des activités en langue, en sciences, en mathématiques et en arts

visuels. Un participant raconte : «Le tableau montre un couple patinant sur une rivière gelée. En cliquant sur un nuage, on fait démarrer une expérience scientifique sur le vent et la vitesse éolienne. En cliquant sur «brise légère», les feuilles des arbres se mettent à trembler. En cliquant pour que le vent devienne plus fort, les arbres commencent à plier, le vent se met à hurler et les chapeaux s'envolent. Par contre, si on clique sur le couple, l'activité porte sur l'interaction sociale.»

Dans un autre atelier, il fallait préparer un site web et explorer l'Internet, peu importe son niveau de connaissance des ordinateurs. «Il y avait toujours quelqu'un pour nous apprendre quelque chose et à qui montrer quelque chose», affirme M^{me} Kobylansky, qui n'avait qu'une connaissance de base en informatique.

En plus d'améliorer ses compétences en informatique, les participantes et participants se sont renseignés sur la musique, la danse et le théâtre, et ont pu en profiter immédiatement. Enseignante en 1^{re} année à l'école James S. Bell, Judy Lewis a pu chanter avec ses élèves une chanson qu'elle venait tout juste d'apprendre, et ce dès le premier jour d'école.

Elle vante aussi les mérites des cours de danse et de théâtre. «Il a fallu devenir plus conscients de l'espace et de nos corps. Nous avons travaillé en groupe pour créer différentes chorégraphies.»

Lorie McBrien Ralph, qui enseigne la 2^e année à l'Heritage Glen Public School d'Oakville, dit qu'on a beaucoup insisté sur l'importance des arts tout au long de la formation et «qu'un enfant doit puiser à même sa propre créativité avant de pouvoir l'insérer dans un ordinateur».

Elle a été impressionnée de voir l'importance accordée à la musique et au théâtre et de constater le lien entre les activités musicales et artistiques et le curriculum. «La moindre activité, même la plus banale, peut illustrer l'exemple d'un enfant qui a de la difficulté à lire, à faire des structures répétitives ou à construire des phrases.»



Patineurs sur l'Amstel, Arent Arentsz, Musée des beaux-arts de l'Ontario, don de W. Redelmeier

Chaque école participante pouvait déléguer un enseignant ou une enseignante, féru en technologie, qui passait trois jours dans un autre atelier pour apprendre à connaître le logiciel et le matériel utilisés, appelés Silicon Graphics O2. Cette personne servira de personne-ressource au personnel enseignant et aux élèves au fur et à mesure que le projet *Kidsmuse* se concrétisera davantage.

LE MUSÉE DES ENFANTS

Une fois le projet *Kidsmuse* terminé, n'importe qui ayant accès à l'Internet pourra visiter le musée des enfants.

Il s'agit d'un projet de réalité virtuelle, mais sans le casque. Dans ce monde virtuel, vous arrivez aux portes principales du musée et vous entrez en vous servant de votre souris. Vous pouvez ensuite aller à gauche en tournant votre souris dans la même direction.

La scène change, comme si vous étiez au volant d'une voiture. Vous êtes maintenant devant une porte sur laquelle est inscrit «Œuvres des enfants». Vous entrez et pouvez maintenant admirer les tableaux réalisés par les enfants. Vous êtes libre de les regarder de très près, ou de loin, comme dans un musée. Et ce n'est que le début de la visite.

Pour les enfants et le personnel enseignant qui participent au projet *Kidsmuse*, l'aventure qui consiste à bâtir le musée est déjà commencée. La démonstration préparée par le Musée dans le cadre de l'atelier sur les arts visuels, quoique inachevée, illustre bien une salle possible dans le musée des enfants. Au cours des trois prochaines années, il se créera d'autres images de ce type.

Le projet *Kidsmuse* est en cours à la Heritage Glen Public School d'Oakville qui a présenté ses réalisations lors de l'atelier estival. Sa galerie d'arts est devenue un labyrinthe dans lequel on se déplace à vol d'oiseau. En cliquant sur l'œuvre d'un

enfant, on découvre des activités diverses ou même un conte. Même si *Kidsmuse* est conçu pour les enfants de la 1^{re} à la 3^e année, l'école n'a pas négligé les plus grands. «Les élèves plus âgés sont devenus des formateurs en technologie, souligne la directrice Dorothy Fowler. Nous avons fait appel aux talents artistiques des plus jeunes et aux talents technologiques des plus vieux.»

Selon The Learning Partnership, la recherche montre que les jeunes élèves qui participent à des programmes axés sur les arts réussissent mieux en lecture, en mathématiques et en sciences que leurs collègues inscrits au curriculum ordinaire et qu'ils bénéficient de cette longueur d'avance pour longtemps. Ce principe est à la base du projet *Kidsmuse*, comme de l'atelier de trois jours.

UN DON GÉNÉREUX

C'est la participation de Silicon Graphics qui a donné vie au projet. L'entreprise fournit des systèmes et logiciels interactifs à haut rendement au gouvernement ainsi qu'aux industries de la fabrication, de la science, des télécommunications et du spectacle.

Silicon Graphics s'est associée à The Learning Partnership et a fait don de 102 postes de travail, de logiciels et ressources techniques aux écoles, soit un don s'élevant à 16 millions de dollars.

Silicon Graphics veut produire plus de programmes pour le palier élémentaire. Le projet *Kidsmuse* lui permet de voir si ses appareils peuvent être utilisés par le personnel enseignant et les élèves et de déterminer quels genres de programmes seraient utiles à ce niveau.

Les postes de travail utilisés pour le projet *Kidsmuse* seront installés dans 94 écoles du Grand Toronto. Les écoles seront reliées par un intranet, ce qui leur permettra de communiquer les unes avec les autres et de collaborer à la

construction du musée virtuel des enfants. Après le lancement du musée, tous pourront y accéder sur l'Internet.

Les 17 conseils scolaires qui participent au projet ont accepté de fournir leur appui, notamment en installant les câbles nécessaires pour brancher les appareils de Silicon Graphics aux ordinateurs qui existent déjà dans les écoles. Cela permettra aux enfants de créer des œuvres d'art ou de les scanner sur un ordinateur Macintosh ou IBM et de les acheminer à l'ordinateur de Silicon Graphics.

Le Programme favorisant les partenariats en technologie du ministère de l'Éducation et de la Formation a affecté 2 millions de dollars au projet.

Les enseignantes et enseignants savent qu'ils peuvent utiliser les arts pour améliorer l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et des mathématiques et qu'ils peuvent le faire sans technologie. Mais la technologie facilite la mise en commun et la collaboration entre les élèves, le personnel enseignant et les écoles.

De toute évidence, les personnes qui ont participé à *Kidsmuse* sont très enthousiastes. L'idée de collaborer avec des collègues d'autres écoles et de trouver des moyens intéressants d'incorporer les arts à l'enseignement de la lecture, de l'écriture et des mathématiques leur plaît beaucoup.

Dorothy Fowler n'est pas la seule à apprécier le fait que le projet soit toujours en voie de développement : «Avec la technologie, dit-elle, il n'y a jamais de temps mort.»

The Learning Partnership est un organisme sans but lucratif dont le mandat est de favoriser la formation de partenariats entre les écoles, les entreprises et la communauté pour le bénéfice des écoles financées par les fonds publics. Dwight Klassen enseigne dans les écoles du Conseil de l'éducation d'Etobicoke où il s'occupe du programme Technology Across the Curriculum. On peut communiquer avec lui par courrier électronique à l'adresse dklassen@interhop.net



Les enseignantes et enseignants ont participé à des ateliers sur l'informatique, la danse, le théâtre et la musique. Chaque atelier visait l'intégration des arts à tous les aspects du curriculum.