

Note : vous pouvez consulter des photos supplémentaires de ce projet dans le document :

« *exp_Secondaire_photos.pdf* »

Le milieu des écoles secondaires

La présente annexe rapporte l'expérience menée au niveau des écoles secondaires. Nous présentons d'abord l'équipe pédagogique qui a élaboré et conduit l'expérience en contexte. Ensuite, nous décrivons l'expérience en tenant compte d'aspects logistiques, pédagogiques, matériels et humains. Enfin, nous joignons à l'annexe une « boîte à outils » qui pourraient s'avérer utiles pour assister un enseignant souhaitant développer un projet utilisant la plateforme ARTGrid dans son école. Cet instrument didactique comprend :

- Une description des installations matérielles et logicielles des milieux d'expérimentation;
- Un scénario pédagogique pour l'initiation plastique et médiatique à la création et à la production 3D faisant usage de la plateforme ARTGrid;
- Un modèle de permission parentale advenant une diffusion des travaux d'élèves dans Internet;
- Un calendrier montrant un exemple d'une semaine type de travail;
- Des exemples de tutoriels en « pas à pas » permettant de faciliter l'opération de l'environnement informatique.

Présentation de l'équipe pédagogique



Yves Amyot, Adriana de Oliveira, Antoine Roy-Larouche

Yves Amyot

Yves possède une maîtrise en arts visuels avec une spécialisation en éducation. Il détient aussi un baccalauréat en enseignement des arts plastiques. Il se spécialise, depuis plus de 10 ans, dans l'intégration des nouvelles technologies, en particulier la vidéo de création, en enseignement des arts. Il enseigne la didactique des arts médiatiques à l'Université du Québec à Montréal. Sa recherche doctorale analyse les liens entre les dimensions plastique et médiatique en enseignement des arts visuels. Il a publié en 2003 chez L'Harmattan : *Le marcheur-pédagogue, amorce d'une pédagogie rhizomatique*.

Dans le cadre du projet ARTGrid, Yves a agi comme coordonnateur du volet pédagogique qui a eu lieu à l'école Cardinal et au Collège Mont-Royal. Il a été responsable de la sélection de l'équipe pédagogique, des écoles et des élèves. Il a aussi travaillé en étroite collaboration avec l'équipe, à déterminer les objectifs et à élaborer les contenus des ateliers plastiques et médiatiques.

Adriana de Oliveira

Adriana de Oliveira détient une maîtrise en Beaux-Arts (Enseignement des Arts) de l'Université Concordia et enseigne les arts visuels aux adolescents au sein du milieu scolaire, communautaire et parascolaire depuis plusieurs années. Elle favorise l'art contemporain, la culture populaire ainsi que le croisement entre le plastique et le numérique dans ses créations pédagogiques. Elle enseigne également au département d'enseignement des arts à l'Université du Québec à Montréal et à l'Université Concordia.

Dans le cadre du projet ARTGrid, Adriana était responsable de la dimension pédagogique du projet tout en dispensant l'enseignement auprès des jeunes en collaboration avec Antoine Roy-Larouche

Antoine Roy-Larouche

Antoine est finissant au profil enseignement du baccalauréat en arts visuels et médiatiques de l'UQAM. Sa pratique éducative et artistique mêle l'animation, la vidéo de création et le documentaire.

Dans le cadre du projet ARTGrid, il a porté le volet pédagogique du projet dans deux écoles secondaires en tant que responsable technique et comme enseignant responsable des ateliers médiatiques. À ce titre, il a développé le contenu des scénarios pédagogiques avec Adriana de Oliveira et développé une maîtrise solide de la modélisation 3D, notamment en utilisant le logiciel libre Blender.

Pierre Magloire

Pierre détient une maîtrise en technologies de l'information de l'École des Technologies de l'Information de Montréal (ETS-Téluq). Il possède plus de 15 années d'expériences comme consultant en systèmes d'information.

Dans le cadre du projet ARTGrid, Pierre a enseigné Blender et offert du support technique aux utilisateurs.

Description de l'expérience

Contexte de l'expérimentation

L'expérimentation en milieu secondaire a mis en relation neuf étudiants provenant de deux écoles secondaires soit le collège Mont-Royal de Montréal et l'école Cardinal d'Outremont. Les élèves ont été en mesure d'expérimenter le travail en réseau dans le cadre d'un projet collaboratif mettant en jeu des notions d'identité personnelle et sociale. Plus particulièrement, il était question de créer des personnages légendaires en s'inspirant du mythe du grand Antonio ainsi que de celui du géant Beupré.

Afin de situer le contexte, mentionnons d'abord que ces deux écoles font affaire avec des clientèles assez différentes. D'une part, la clientèle de Cardinal est plutôt multiethnique et se compose essentiellement d'élèves provenant de milieux défavorisés et ayant certains problèmes d'apprentissage. Le groupe témoin était constitué de jeunes âgés entre 15 et 17 ans. Ces élèves possèdent actuellement l'équivalent d'une scolarité de 6^e année du niveau primaire. D'autre part, les élèves du Collège Mt-Royal, situés dans la même tranche d'âge, sont des jeunes inscrits dans le programme art et communication. Ils sont issus de la classe moyenne et possèdent un parcours académique que l'on pourrait qualifier de standard.



Collège Mont-Royal, Montréal



École Cardinal, Outremont

Pédagogie et disparités socioculturelles

Il est intéressant de noter que ces caractéristiques n'ont pas eu d'incidences sur la qualité de l'appropriation du projet par les élèves. Indépendamment des disparités économiques et socioculturelles, on a pu observer des différences marquées entre les intérêts des garçons, davantage attirés par la manipulation de la technologie, et ceux des filles qui ont démontré un plus grand intérêt pour la partie créative des ateliers plastiques.

De façon générale, l'expérience a démontrée que la dynamique relationnelle et créative du groupe de Cardinal manifestait un niveau d'expression et de solidarité plus foisonnant et plus débridé qu'au collège Mont-Royal. Cependant, ce groupe avait assurément besoin davantage d'encadrement disciplinaire. Parallèlement, les élèves du Collège Mont-Royal semblent mieux structurés, respectant les règles et adoptant des attitudes conformes.

Le caractère plus compétitif d'un milieu d'enseignement versus celui plus éclaté d'un autre pose donc certaines problématiques de rencontre de ces deux univers. En ce sens, et puisque la plateforme ARTGrid offre un contexte d'échange structurant et rassembleur, nous croyons que les projets qui l'utilisent peuvent mettre en œuvre des stratégies pédagogiques plus neutres et transparentes afin de développer des compétences à créer, à coopérer et à travailler en équipe.

Constitution des groupes

Lorsque le projet a démarré, l'équipe pédagogique a demandé à ce qu'une présélection de candidats soit faite par le corps professoral de chaque milieu. En effet, il fallait choisir des candidats qui étaient en mesure de manifester un intérêt plus marqué pour les arts plastiques, l'informatique et le travail en collaboration. À partir de cette présélection, l'équipe pédagogique leur a fait passer une entrevue individuelle et a ainsi pu sélectionner, dans chaque milieu, 6 élèves répondant aux critères attendus par le projet. Ils ont aussi gardé une banque d'élèves en disponibilité au cas où un élève se désisterait ou ne rencontrerait plus les attentes du projet.

Cette précaution aura été utile puisqu'un élève peu assidu de Cardinal a dû être remplacé dès la 2^e semaine et un autre a abandonné vers la 3^{ième} semaine. Enfin, un dernier élève de Cardinal a aussi abandonné vers la 6^e semaine. Les deux abandons n'ont cependant pas été remplacés car la séquence des apprentissages est progressive d'une part, et d'autre part, la phase d'appropriation technologique est trop importante pour être entreprise à mi-parcours. Les deux premières semaines étaient donc très importantes pour bien démarrer le projet et aussi pour assurer une certaine cohésion du groupe.



Élèves de l'école Cardinal



Élèves du Collège Mont-Royal

Horaire et place du projet dans le programme

Le groupe du collège Mont-Royal disposait de 2 périodes de 75 minutes intégrées à leurs cours réguliers en art et communication et une troisième en arts plastiques ainsi que de 2 périodes de 60 minutes en parascolaire pour un total se situant entre 4 à 5 heures par semaine. L'horaire était mouvant puisque ce milieu utilise un calendrier flottant sur 6 jours.

Le groupe de l'école Cardinal disposait de 12 heures réparties en 2 journées consécutives. Ce projet s'intégrait pour eux dans le cadre d'un stage menant à l'obtention d'un diplôme d'insertion sociale et professionnelle en milieu de travail. Afin de les responsabiliser face à l'enjeu de la réussite de leur stage, ils ont donc signé un contrat d'engagement entre eux, l'équipe pédagogique et un superviseur de stage de Cardinal.

De façon générale, les ateliers sur la 3D étaient répartis équitablement entre la partie plastique et la partie médiatique. Vers la 7^e semaine, les élèves de Cardinal ont pu bénéficier d'un laboratoire au sein de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) afin de poursuivre leur stage. L'idée de faire sortir les élèves de leur milieu et de les amener à l'UQAM visait justement à répondre au besoin qui sous-tend la tenu d'un stage c'est-à-dire d'expérimenter un ensemble de compétences dans un milieu professionnel.

Il s'agissait aussi, d'autre part de découvrir le milieu universitaire, une porte ouverte pour accroître leur estime personnelle en regard de la prestance du milieu dans lequel ils avaient dorénavant le privilège d'expérimenter la création 3D en collaboration. À partir de ce moment, on a pu effectivement observer une responsabilisation et un investissement accrus de leur part.

Communication entre les participants

Lorsqu'il a été question de jumeler les équipes, la question de leur identité sur le réseau a soulevé plusieurs questions. Les élèves devaient-ils nécessairement connaître leur partenaire de l'autre école, devaient-ils se voir ? Comment allaient-ils communiquer entre eux ?

Afin de garder une zone franche entre ces deux milieux très différents l'un de l'autre, il a été convenu que les élèves communiqueraient ensemble à l'aide d'un pseudonyme, une pratique très en vogue sur les réseaux d'échange et les systèmes de messagerie instantanée. À ce propos, il a aussi été convenu que les élèves ne devraient pas communiquer autrement que par la plateforme ARTGrid. L'équipe pédagogique a donc créé la communauté OTAKU, en référence à ces jeunes asiatiques dont le mode de vie gravite autour de l'ordinateur, et a assigné à chaque élève un compte afin qu'il puisse venir y déposer leurs documents.

Approche pédagogique

La capacité de travailler dans un espace tridimensionnel virtuel (logiciel 3D) suppose au préalable une connaissance de composantes de base qui définissent la représentation d'objets ou des personnages dans l'espace. Pour ce projet, l'approche pédagogique privilégiée fût donc d'initier les élèves à l'univers plastique des formes, des textures, des éclairages et des couleurs en les faisant travailler en atelier avec des objets concrets et réels tel papier, ciseau, crayon, gouache, pâte à modeler, lampes de poche, etc.

Pour appuyer l'apprentissage de l'ensemble des connaissances nécessaires au travail en 3D, une série de présentation Power Point et des documents vidéos discutant de certains aspects de la représentation du corps dans l'espace furent présentés sur projecteur multimédia ou encore sur lecteur VHS avec moniteur TV.

Ces documents permettaient de souligner plusieurs notions liées au projet telle la compréhension des concepts de spatialisation, de modélisation, d'anatomie, d'éclairage, de cadre et d'animation. Toutes ces notions permettaient ensuite de faire des ancrages réels dans la partie médiatique des cours.

À travers l'ensemble des ateliers médiatiques, les élèves auront pu exploiter les technologies de l'information et de la communication en faisant usage de logiciels et de matériels reliés à la recherche, à la capture, à la numérisation, au traitement, à l'archivage et à la diffusion d'images de synthèse 2D et 3D.

Évaluation des apprentissages

L'évaluation des apprentissages s'est fait sur la base de plusieurs critères qualitatifs tel le respect des consignes énoncées par les enseignants (ponctualité, langage et politesse, respect de l'environnement physique et informatique), l'engagement personnel (initiative, autonomie et sens des responsabilités) et l'engagement interpersonnel (communication et collaboration).

Dans le cadre des rencontres de développement des plans et des contenus de cours, l'équipe pédagogique faisait constamment des retours sur les apprentissages et les compétences acquis ou en voie de l'être par les élèves. Pour amener ces derniers à une auto réflexion sur leur propres apprentissages, il fut donc convenu de faire des rencontres individuelles de mi-parcours entre le coordonnateur de l'équipe pédagogique et chaque élève. Ces rencontres auront permis de faire le point sur les attitudes, les acquis et compétences à développer ou à parfaire. Une autre séance de rencontres d'évaluation en fin de parcours était prévue pour faire la synthèse des apprentissages sur l'ensemble de la démarche.

Boîte à outils

- Une description des installations matérielles et logicielles des milieux d'expérimentation;
- Un scénario pédagogique pour l'initiation plastique et médiatique à la création et à la production 3D faisant usage de la plateforme ARTGrid;
- Un modèle de permission parentale advenant une diffusion des travaux d'élèves dans Internet;
- Un calendrier montrant un exemple d'une semaine type de travail;
- Des exemples de tutoriels en « pas à pas » permettant de faciliter l'opération de l'environnement informatique.

Description des installations matérielles et logicielles des milieux d'expérimentation

Configuration matérielle et logicielle des laboratoires informatiques

École Cardinal

500 boulevard Dollard, Outremont.

<http://cardinal.no-ip.ca/>



Laboratoire informatique Cardinal

Configuration 1

Nombre de poste : 4
Processeur : Pentium 4
Vitesse d'horloge : 2,4 GHz
Mémoire vive : 128 Mg
Disque dur : 80 Gb
Écran : 17 pouces, résolution 1024X768
Divers : souris 3 boutons

Logiciels :

Blender 2 (<http://www.blender3d.com/>)
Système d'exploitation : Windows XP
Sécurité informatique : Deep Freeze (normalisation de système)
<http://www.faronics.com/html/deepfreeze.asp>

Configuration 2

Nombre de poste : 21
Processeur : Pentium 2
Vitesse d'horloge : 400 MHz
Mémoire vive : 128 Mg
Disque dur : 10 gigs
Écran : 17 pouces, résolution 1024X768
Divers : souris 3 boutons

Logiciels :

Blender 2 (<http://www.blender3d.com/>)
Système d'exploitation : Windows 98
Protection : Deep Freeze (normalisation du système)
<http://www.faronics.com/html/deepfreeze.asp>

Périphériques

Numériseur : Agfa Snapscan E40
Caméras numériques : Canon G3, G5
Imprimantes : laser Noir et Blanc, Inkjet Color Lexmark
Projecteur multimédia portatif
Station mobile multimédia : Écran TV 28 pouces, lecteur DVD/VHS

Réseautique :

Le réseau est monté pour opérer à 100 MHz et la ligne externe est sur de la fibre optique à 6 GHz/sec. Cependant, capacité de la passerelle permettant d'accéder au Web est limitée à une bande passante avoisinant les performances d'un modem téléphonique à 56 Kb.

UQAM

Pavillon Judith Jasmin, local J-1310, Montréal.



Laboratoire informatique J-1310, UQAM

Configuration

Nombre de poste : 16
Processeur : Mac G3
Vitesse d'horloge : 500 MHz
Mémoire vive : 768 Mg
Disque dur : 20 gigs
Écran : 15 pouces, résolution 1024X768
Divers : souris 3 boutons (présentes dans le local)

Logiciels :

Blender 2 (<http://www.blender3d.com/>)
Système d'exploitation : Mac OSX

Périphériques

Numériseur : 1 Epson 1260, 2 Epson 1660
Caméras numériques : Canon G3, G5
Projecteur multimédia au plafond

Réseautique :

Réseau Ethernet 10/110. Archivage des travaux des étudiants sur un serveur de l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM.

Collège Mont-Royal

2165, rue Baldwin, Montréal

<http://www.collegemont-royal.qc.ca/>



Laboratoire informatique Collège Mt-Royal

Configuration 1

Nombre de poste : 41
Processeur : Celeron
Vitesse d'horloge : 400 MHz
Mémoire vive : 192 Mg
Disque dur : 3 gigs
Écran : 17 pouces, résolution 1024X768
Divers : souris 3 boutons (fournies seulement pour les ateliers)

Logiciels :

Blender 2 (<http://www.blender3d.com/>)

Microsoft Office

Microsoft Image Composer

GifAnimator

Système d'exploitation : Win XP

Configuration 2 (bibliothèque et stations mobiles)

Nombre de poste : 6

Processeur : Pentium 2

Vitesse d'horloge : 200 MHz

Mémoire vive : 128 Mg (biblio), 256 Mg (stations)

Disque dur : 3 gigs

Écran : 17 pouces, résolution 1024X768

Divers : souris 3 boutons seulement pour les ateliers

Logiciels :

Blender 2 (<http://www.blender3d.com/>)

Système d'exploitation : Win XP

Périphériques

Caméras numériques : Canon G3 (4 Méga-pixel), G5

Projecteur multimédia

Station mobile multimédia : Écran TV 28 pouces, lecteur DVD/VHS

Réseautique :

Connexion Internet à 2.5 GHz, serveur local avec capacité de 100 Gb d'espace disque.

**Scénario pédagogique pour
l'initiation plastique et
médiatique à la création et à
la production 3D faisant
usage de la plateforme
ARTGrid**

Scénario pédagogique pour l'initiation plastique et médiatique à la création et à la production 3D faisant usage de la plateforme ARTGrid.

Développé par Adriana de Oliveira, Yves Amyot et Antoine Roy-Larouche.

Objectif de cours

Dans le cadre de ce projet pédagogique, les élèves sont amenés à construire des personnages en 3D par l'exploration plastique de la matière pour ensuite transposer ces apprentissages dans l'univers virtuel de la modélisation 3D.

Puisqu'il s'agit d'un projet interdisciplinaire arrimé sur la réforme du programme de l'école québécoise, nous considérons qu'au terme de cette expérience, l'élève devrait être en mesure de

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice et de coopérer dans le cadre d'un projet d'équipe;
- D'exercer son jugement critique face à des enjeux de sociétés reliés aux thématiques abordés dans le parcours pédagogique;
- Communiquer sa pensée de façon appropriée tout en respectant la terminologie spécifique au domaine de la 3D;
- Se donner des méthodes de travail efficace en planifiant et en organisant son travail personnel et celui-là fait en équipe;
- D'exploiter les technologies de l'information et de la communication en faisant usage de logiciels et de matériels reliés à la recherche, à la capture, à la numérisation, au traitement, à l'archivage et à la diffusion d'images de synthèse 2D et 3D.
- D'actualiser son potentiel par une auto réflexion sur ses propres apprentissages et sur la manière dont il compte parfaire et partager ses connaissances et ses capacités.

Plan du cours

Cours 1

Introduction

Objectif

Introduction au projet et présentation de la plateforme Articiel. Attitudes et comportements attendus en laboratoire plastique et médiatique.

Plastique

Initiation au vocabulaire visuel spécifique à la création d'images en 2 et en 3 dimensions (lignes, formes, couleurs, volumes, proportions, textures, valeurs de tons, de teintes et d'éclairage).

Médiatique

- Démonstration de l'appareil photo numérique
- Comment photographier et numériser
- Comment ouvrir un dossier et créer un fichier
- Création d'un surnom

Cours 2

Le corps dans l'espace

Objectif

Introduction à la notion du corps dans l'espace (tableau et les types de perspectives).

Médiatique

- Introduire la notion du corps dans l'espace réel à partir des axes de hauteur, de largeur et de profondeur (x, y, z).
- Création d'un espace 3D réel avec prise de photos des élèves selon des plans conventionnels utilisés en 3D (face, profil, plongé, dos).
- Introduction et prise en charge du logiciel 3D Blender par la manipulation d'un cube.
- Connexion à la plateforme ARTGrid et dépôt d'images.

Plastique :

- Dessin d'observation d'un œil (à partir des yeux des élèves enregistrés en vidéo).
- Présentation Power Point sur la physiologie et l'anatomie de l'œil, ses fonctions, ses formes et ses couleurs.

Cours 3

Les textures

Objectif

Introduction à la notion de texture et création d'une banque de textures personnalisées.

Plastique

- Présentation PowerPoint démontrant des exemples de textures réels et virtuels (synthétisés).
- Recherche de 10 textures dans l'école à partir de la technique du frottis.
- Recherche de 10 textures dans Internet.

Médiatique

- Application de textures dans Blender sur le sol et aux yeux créés dans l'atelier précédent sur des objets variés.
- Création de rendus

Cours 4

Le corps « normes »

Objectif

Initiation à la notion de proportions du corps humain selon différents points de vue.

Plastique

- Questions éthiques et culturelles relatives à la notion du corps aperçu comme normal dans notre société et ses transformations.
- Création d'une figurine en pâte à modeler.
- Éclairer et photographier les figurines dans l'espace en utilisant les 3 axes comme point de repère.

Cours 5

Le corps géométrique

Objectif

Développer un corps géométrique en respectant les proportions corps « norme ».

Médiatique

Se familiariser avec les formes géométriques proposées par Blender.
Visite de la cinérobotèque de l'Office Nationale du Film du Canada
<http://www.nfb.ca/f/adresses/onfmtl.html>

Cours 6

Couleur : Peau et Vêtement

Objectif

Initiation à la culture et à la symbolique et aux codes sociaux des couleurs ainsi qu'au rapport et au contraste entre les couleurs complémentaires.

Plastique

- Mélange de couleurs secondaires.
- Étude sur le rapport et le contraste entre les couleurs complémentaires.

Cours 7

Le corps « hors normes » Cadavre exquis

Objectif

Projet du cadavre exquis consistant à créer un personnage en collaboration avec les élèves de la classe en explorant les éléments de formes, de couleurs, de textures et de volume.

Médiatique

- Introduction des nouvelles fonctions Blender (relief, qualité de la texture, « world »).
- Création de 4 personnages en collaboration à partir de 4 têtes de personnages qui ont été créés dans Blender...en explorant les éléments de formes, de déformation, de couleur, de textures, d'éclairage.
- Présentation des personnages et discussion sur l'expérience de collaboration.

Cours 8

Le corps « hors normes » Cadavre exquis

Plastique

En utilisant les techniques du dessin et du collage, cette partie vise à explorer les éléments de formes, de couleurs, de textures et de volume. Les matériaux utilisés sont des photocopies de leur personnage #1 créé dans le logiciel Blender suivi d'un montage plastique en utilisant ensuite papier, ciseau, crayons en bois, en couleur et en feutre, colle, revues populaires.

Cours 9-10
Le corps « légende »

Objectif

À partir de déclencheurs issus de la culture populaire (les personnages du Grand Antonio et du Géant Beaupré) développer en collaboration un corps aux allures légendaires.

Plastique

Caractérisation des cadavres exquis déjà produits (attributs physiques, attitudes, comportement, etc).

Médiatique

Création collaborative en utilisant le concept du cadavre exquis. À partir des éléments de caractérisation envoyées à l'autre école sous forme de mots-clés, les élèves interprètent de manière personnelle ces codes et commencent la création de leur personnage légendaire.

Cours 11
Le corps « légende »

Objectif

À partir d'une procédure de création, de travail et de communication, l'exercice consiste à créer un nouveau personnage organique en collaboration.

Médiatique

Les élèves de l'école Cardinal sont en charge de la modélisation du buste (tête et tronc) alors que les élèves du Collège Mont-Royal sont chargés de la modélisation des membres (bras et jambes). Tour à tour, les élèves des deux écoles s'échangent des fragments de leurs personnages, interviennent sur ces derniers et les re-soumettent à leurs correspondants dans l'esprit d'une synergie de création collective.

Cours 12
Le corps « légende »

Objectif

À partir des images déposées sur Articiel par l'autre école, développer une réflexion sur la notion de caractérisation de personnage aux allures légendaires.

Plastique

En utilisant du papier-calque sur le personnage, créer 2 costumes pour le personnage légendaire (couleur des cheveux, accessoires, vêtements, souliers, etc..)

Médiatique

- Analyse de sites Web.
- Intégrer les vêtements et accessoires étudiés dans le plastique dans leur personnage Blender en utilisant le maillage de plusieurs matériaux.

**Modèle de permission
parentale advenant une
diffusion des travaux d'élèves
dans Internet**

Logo de l'école

Permission parentale pour la publication de matériel audiovisuel

Cher parent,

Dans le cadre du cours _____, nous désirons expérimenter un logiciel permettant de travailler en groupe sur des dessins en trois dimensions (3D). Votre enfant pourra donc être initié à la méthodologie du travail en équipe sur réseau local ou distant, une nouvelle manière de partager des ressources et des compétences à l'ère du multimédia et de l'Internet.

Pour les fins de cette expérience, nous souhaitons documenter des projets pédagogiques à l'aide de matériel audiovisuel (images, vidéo, entrevues). Nous devons donc obtenir votre permission pour utiliser des éléments audiovisuels sur lesquels pourrait figurer votre enfant ou encore les images qu'il aura créées. Ces documents seront diffusés exclusivement sur le site Web suivant, (<http://www.domaine.com>) et le nom de votre enfant n'y apparaîtra pas. Tout autre usage de ces documents devra, bien entendu, faire l'objet d'une approbation de votre part.

Pour toute question relative à cette entente, vous pouvez contacter nom_professeur au (444) 222-3456 courriel : prof@ecole.ca

Je, _____, parent de _____

1. Autorise que la photo de mon enfant soit diffusée (cochez une case)

OUI	<input type="checkbox"/>
NON	<input type="checkbox"/>

Signature : _____

2. Autorise que les travaux de mon enfant soient diffusés (cochez une case)

OUI	<input type="checkbox"/>
NON	<input type="checkbox"/>

Signature : _____

Date : _____

Téléphone : _____

**Calendrier montrant
un exemple
d'une semaine type de travail**

ArtGrid Hiver 2005

Semaine type de l'école secondaire Cardinal

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h00 à 12h00				Adrianna et Pierre	Adrianna et Antoine
13h00 à 16h00				Adrianna	Adrianna et Antoine

Total des rencontres *19 jours* *114 heures*

Cycle type du Collège Mont-Royal

	Jour 1	jour 2	jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6
10h35 à 11h35	Atelier Plastique					
12h45 à 14h45		Séminaire				

Parascolaire

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
15h00 à 16h00	Atelier Médiatique		Atelier Médiatique		

Total des rencontres *24 jours* *37 heures*

Disponibilités

René Lundi et jeudi
Pierre Lundi et vendredi
Adrianna Pas les lundis
Yves
Antoine Variable

**Exemples de tutoriels
en « pas à pas » permettant de
faciliter l'opération de
l'environnement informatique**

NOMMER ET ENREGISTRER UN FICHIER

Le nom d'un fichier est en quatre parties

1. Votre *surnom* ex. : acapulco
2. Un mot qui *décrit* ce que c'est ex. : œil, fiche, etc.
3. La *version* du fichier ex. : 1, 2, 3...
4. Le *type* de fichier ex. : .jpg .doc

Exemples de nom de fichier complet

acapulco_fiche1.doc
acapulco_cube4.blend
acapulco_oeil2.jpg

Important

Ne **pas** utiliser **d'espace** entre les mots.

Utiliser la **barre de soulignement** (_) *entre* le surnom et la description.

Utiliser le **point** (.) *avant* le type de fichier.

Où enregistrer un fichier

Tous vos fichiers doivent être enregistrés dans votre **dossier personnel**.

Votre dossier personnel est composé de votre **surnom** suivi de «**_otaku**».

Ex. : acapulco_otaku

Conception Antoine Roy-Larouche

ACCÈS À LA PLATE-FORME ARTICIEL

Adresse du site Internet

www.teleinfo.uqam.ca/articiel_05

Comment entrer dans le site

1. Entrer votre **surnom** et votre **mot de passe**
2. Choisir la communauté «**Otaku**»
3. Cliquer sur «**Login**»

Comment déposer un fichier dans Articiel

1. Cliquer sur «**Espace de travail**» dans le menu à gauche
2. Cliquer sur votre dossier «**Duo_membre**» (*pas duo_common*)
3. Cliquer sur «**Transférer**»
4. Choisir le fichier avec le bouton «**Parcourir**»
5. Cliquer sur «**Transférer**»
6. **Attendre** que le fichier apparaisse sur la page d'Articiel
7. Cliquer sur **fermer**

Important

Avant de fermer Internet Explorer

*Toujours cliquer sur la petite **porte** en haut à droite*



Manuel d'utilisation Articiel

Conception Pierre Magloire

En prenant l'explorateur Internet tu dois te rendre à l'adresse suivante soit :
http://www.teleinfo.uqam.ca/articiel_05/login.aspx

Tu parviendras ainsi à la page suivante



Page d'Accueil de la plate-forme Articiel

The screenshot shows the login page for 'ARTICIEL v1.18', described as a 'Plate-forme collaborative pour les artistes du virtuel'. The page features a login form with three input fields: 'User Login', 'Password', and 'Communities' (a dropdown menu with '---communities---' selected). Below these fields is a 'Login' button and a link for 'login as administrator'. The page also includes logos for 'UQAM', 'TÉLÉINFO', and 'CANARIE' at the bottom. A faint wireframe illustration of a human head is visible on the right side of the page.

ARTICIEL v1.18
Plate-forme collaborative pour les artistes du virtuel

User Login
Password
Communities ---communities---

[login as administrator](#)

UQAM TÉLÉINFO CANARIE

À cet endroit, tu dois valider ta session en entrant dans les cases indiquées ton surnom ainsi que le mot de passe qui ton été fournis



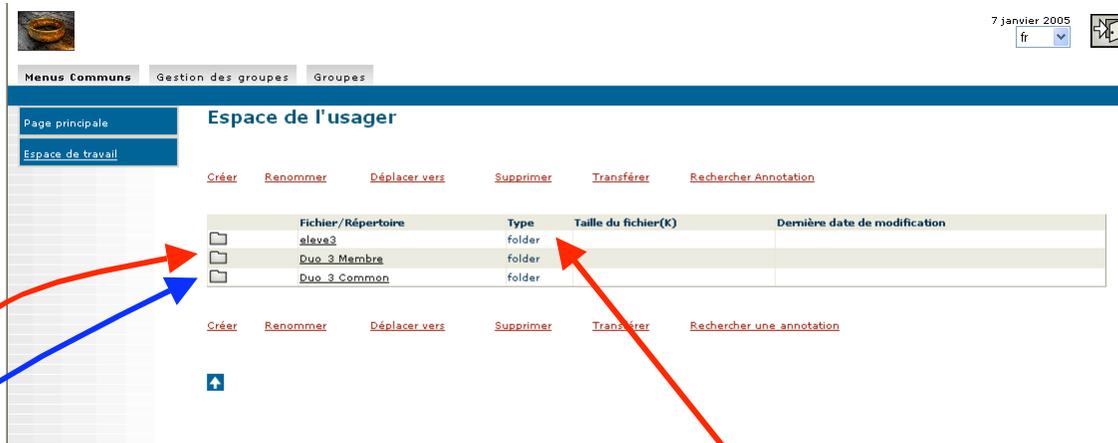
Lorsque ta session est validée tu parviendras à la page suivante qui te montre les utilisateurs qui participe au projet de Art-Grid.

Tu dois cliquer sur espace de travail afin de parvenir dans ton environnement que tu partageras avec ton collègue virtuel

antoine	0	hors ligne
eleve1	0	hors ligne
eleve2	0	en ligne
eleve3	0	en ligne
pierre	0	hors ligne
yves	0	en ligne

Rendez-vous et tâches d'aujourd'hui

Lorsque tu seras dans la section «espace de L'utilisateur » tu y trouveras 3 (trois) répertoires tels que ci-dessous.



The screenshot shows the 'Espace de l'utilisateur' interface. At the top right, the date is '7 janvier 2005' and the language is 'fr'. The main navigation bar includes 'Menus Communs', 'Gestion des groupes', and 'Groupes'. The left sidebar has 'Page principale' and 'Espace de travail'. The main content area has a table with the following data:

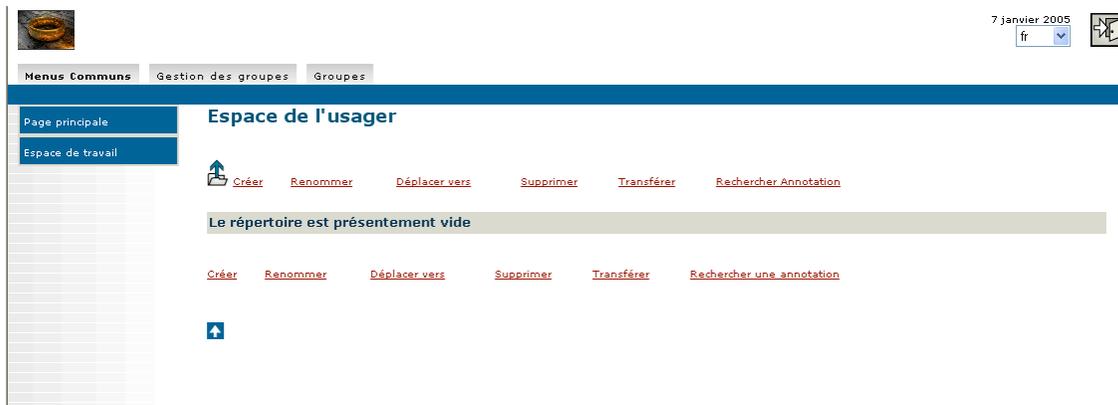
Fichier/Répertoire	Type	Taille du fichier(K)	Dernière date de modification
élève3	folder		
Duo_3 Membre	folder		
Duo_3 Common	folder		

Below the table are buttons: 'Créer', 'Renommer', 'Déplacer vers', 'Supprimer', 'Transférer', and 'Rechercher Annotation'. A blue arrow points to the 'élève3' folder, and a red arrow points to the 'Duo_3 Membre' folder.

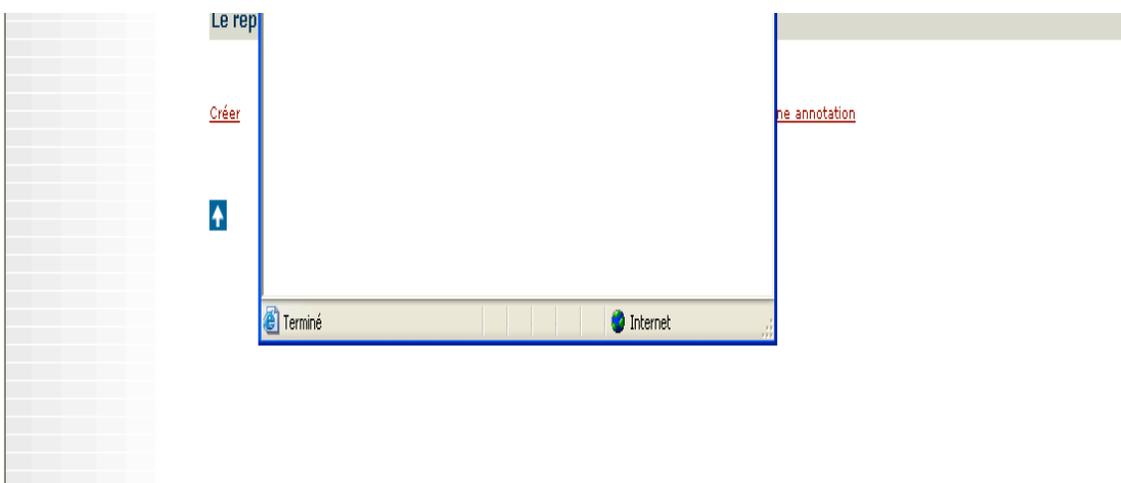
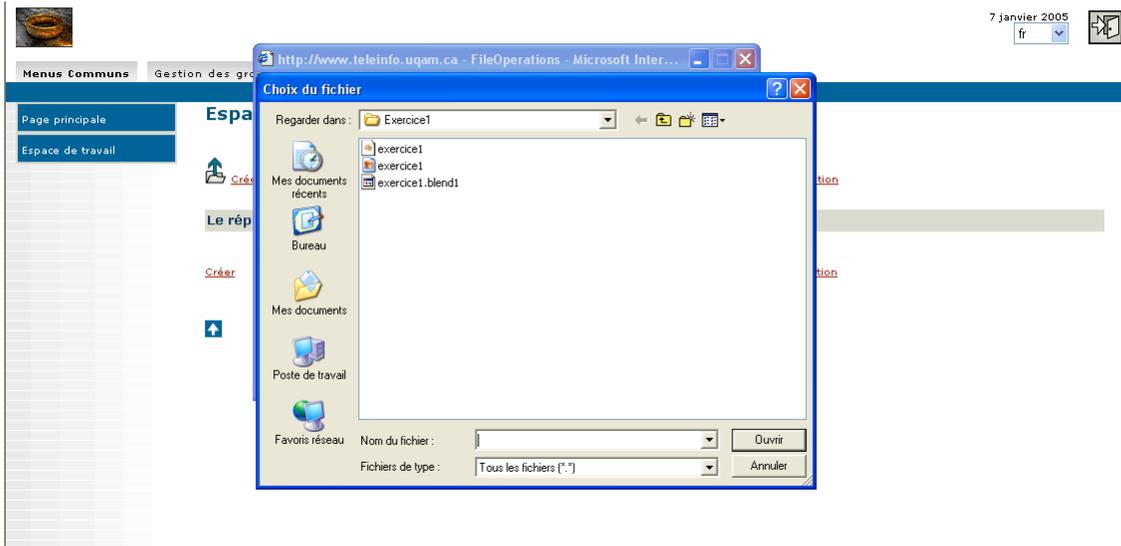
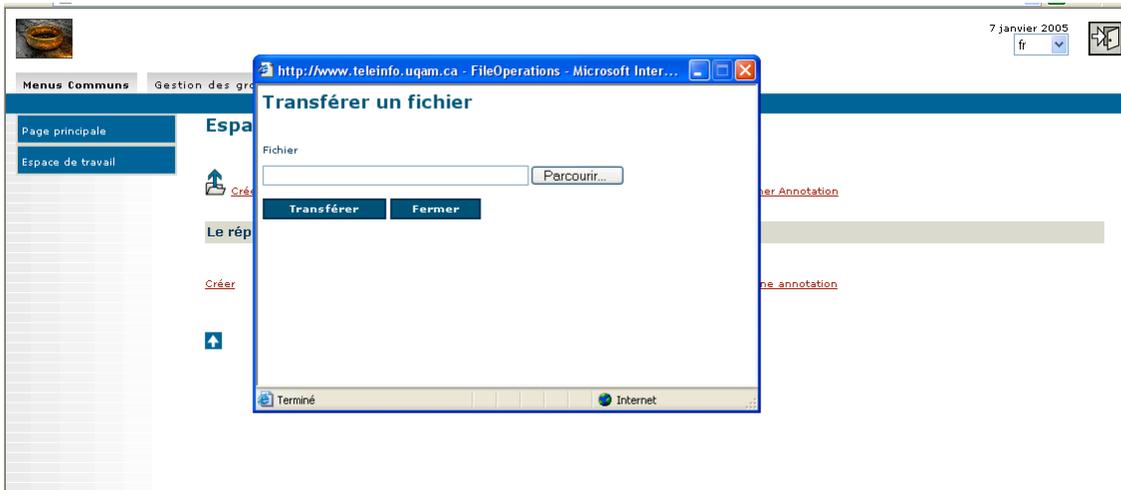
le premier répertoire correspondant à ton nom « Voir ci-dessus » est **TON** répertoire personnel ou tu pourras y mettre tous les fichiers qui te seront nécessaires à la fabrication de ton travail dans Blender.

Dans le répertoire suivant « Voir ci-dessus » ce répertoire correspond au répertoire commun de ton groupe donc ton partenaire pourra avoir accès exclusivement aux travaux ainsi qu'aux documents que tu voudras partager pour l'accomplissement de votre personnage ou de vos tâches.

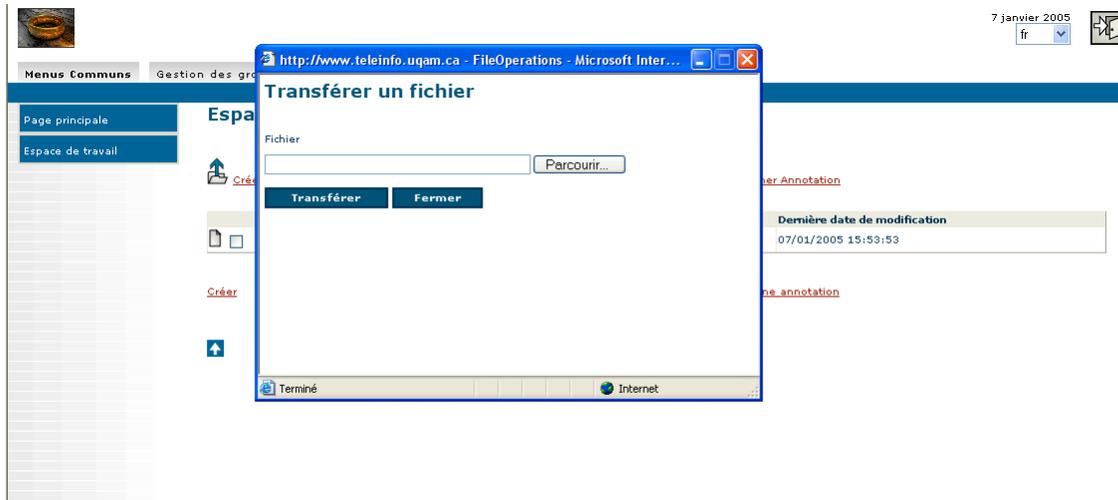
Dans le répertoire suivant « Voir ci-dessus » ce répertoire correspond au répertoire commun de la communauté donc tous les utilisateurs du projet. TU devras déposer seulement les fichiers que les ENSEIGNANTS t'auront demandé d'y mettre.



The screenshot shows the 'Espace de l'utilisateur' interface with an empty repository. The main content area displays the message 'Le répertoire est présentement vide'. The navigation and control elements are the same as in the previous screenshot.



Après le transfert, il faut refermer la fenêtre afin de continuer ton travail par le bouton ci dessus ou tu peut transférer d'autres documents si tu en a besoin.



Si le téléchargement a bien fonctionné tu verra le nom de ton fichier sa taille ainsi que la date et l'heure de la dernière modification IL EST IMPORTANT que tu vérifie TOUJOURS que les informations correspondent à ton fichier

