

PROGRAMME ÉDUCATIF

CENTRE D'HISTOIRE ARVIDA



CENTRE D'HISTOIRE



ARVIDA

Centre d'histoire Arvida

1994, rue Price, C.P. 2314

Jonquière (Québec)

G7X7X8

Tel. : 418 695-7278

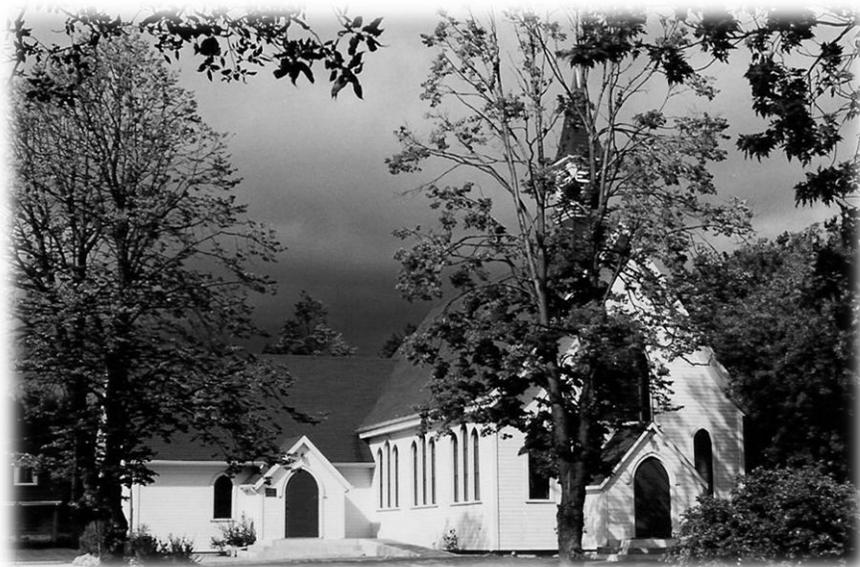
Fax : 418 695-7172

www.centrehistoirearvida.ca

Table des matières

Présentation de l'organisme	3
Visite virtuelle : Arvida, Cité de l'aluminium	4
Programme éducatif.....	5
Volet virtuel.....	6
Arpentage des terres	6
Construction de la ville	7
Préparation à la promotion de la ville.....	10
Promotion de la ville.....	12
Volet physique	14
Heure du conte avec Samuel Archibald.....	14
Cartes postales en aluminium à graver	16
Expérience scientifique : les propriétés de l'aluminium	17
Partition musicale de <i>L'hymne d'Arvida</i>	19

Présentation de l'organisme



Depuis 1987, le Centre d'histoire Sir-William-Price a pour mission la mise en valeur des patrimoines historique, architectural, urbanistique et industriel de l'arrondissement de Jonquière à Ville de Saguenay. Dès le tout débute, le CHSWP a développé son expertise et est devenu une référence dans la mise en valeur du patrimoine et de la préservation de l'identité du secteur.

C'est en 2016, à la suite d'une demande du Comité Organisateur pour la Reconnaissance Patrimoniale d'Arvida (CORPA), que le Centre d'histoire Sir-William-Price s'est vu confier le mandat de mettre en valeur l'héritage de la ville d'Arvida. C'est donc dans la foulée des démarches visant la reconnaissance d'Arvida à divers paliers, que s'est concrétisée cette requête par la création d'un volet muséal arvidien, le Centre d'histoire Arvida. Ce dernier est plus particulièrement en charge de l'interprétation et de la mise en valeur du patrimoine de ce secteur, tout en siégeant comme acteur important pour les démarches visant la reconnaissance patrimoniale d'Arvida.

Visite virtuelle : Arvida, Cité de l'aluminium

Depuis son ouverture en 1987, le Centre d'histoire Sir-William-Price (CHSWP) a présenté différentes expositions. Notamment, *La vie et l'œuvre de Sir William Price* qui a été à l'affiche de 1997 à 2001, relatant la saga familiale des Price depuis l'arrivée de leur ancêtre au Québec. En 2012, le musée a renouvelé son exposition permanente. Nommée *Œuvres sur papier, portraits de travailleurs de la compagnie Price Brothers (1930-1960)*, relatant l'aventure de milliers d'employés qui furent les artisans de l'empire des pâtes et papiers. En parallèle, une seconde exposition est créée intitulée *Du culte à l'histoire* présentant l'histoire de la chapelle St. James the Apostle.

En 2016, dans le cadre du *Plan Culturel Numérique du Québec*, le CHSWP a proposé à la Société des Musées du Québec (SMQ) la création d'une exposition virtuelle bilingue de l'ancienne ville de compagnie d'Alcoa puis d'Alcan, à ses débuts.

Ainsi, à l'hiver 2018, le CHSWP présentait le plus important projet numérique jamais vu à Saguenay : *Arvida, Cité de l'aluminium*. L'exposition virtuelle sur la ville d'Arvida proposé par le CHSWP est composée de trois volets majeurs : 1) une visite virtuelle, 2) un circuit patrimonial réalisable à pied et/ou en voiture et 3) un programme éducatif. Le programme éducatif du CHSWP propose 4 jeux interactifs et immersifs (volet virtuel) qui plongent le joueur dans la construction de la cité ouvrière, puis 4 activités réalisables en classe comme à la maison (volet physique).



Programme éducatif

Nous avons le plaisir de vous offrir huit activités adaptées à chacun des cycles du primaire et qui sont reliées à l'exposition virtuelle.

Notre exposition relatant l'histoire de la ville d'Arvida à ses débuts, permet aux jeunes et aux moins jeunes de se plonger dans la construction de la Cité de l'aluminium à travers trois volets : 1) une visite virtuelle 2) un parcours patrimonial et 3) un programme éducatif, à la fois virtuel et physique.

Clientèle visée :	primaire
Minimum/Maximum :	1 à 30 élèves
Date/Durée :	variable en fonction de l'activité
Lieu :	école
Prix :	variable en fonction du matériel disponible

Renseignements supplémentaires

Le contenu des activités s'appuie sur les compétences à atteindre aux cycles du primaire.

L'enseignant a à sa disposition l'ensemble du matériel nécessaire aux activités. Le contenu téléchargeable gratuitement est disponible sur le site web de la visite virtuelle.

Pour tout renseignement

Tél. : 418-695-7278

Télec. : 418-695-7172

Site Internet : www.centrehistoirearvida.ca



Volet virtuel

Sous la forme de jeux interactifs et immersifs qui s'adressent aux jeunes comme aux plus âgés, nous proposons des jeux où les joueurs seront amenés à bâtir la « Washington du Nord » par étapes. Ils deviennent des acteurs dans la construction d'Arvida. Ces jeux donneront l'impression aux joueurs de réellement se lancer dans la construction d'une ville de compagnie et leur permettront de comprendre l'ampleur d'un tel chantier.

Arpentage des terres

Résumé de l'activité

Ce jeu, du genre « cherche et trouve », amène le joueur à aider l'arpenteur à retrouver ses outils dans le but d'aller arpenter le futur site d'Arvida. Au cours de sa recherche, le joueur en apprend davantage sur les différents outils de l'époque, tout en aiguisant son sens de l'observation.

Cycles visés

Tous les cycles

Compétences visées

Compétences transversales

Compétence 1 : Exploiter l'information

Compétence 6 : Exploiter les technologies de l'information et de la communication

Univers social

Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire

Jeu #1 : Arpentage des terres



Construction de la ville

Résumé de l'activité

Après l'arpentage des terres et le tracé des rues, la compagnie procède à la construction de la ville. Le joueur a la responsabilité de construire un bloc d'habitations. Ce jeu, du genre « glisser-déplacer », permet au joueur de placer les maisons, les bâtiments, les arbres et le mobilier urbain sur ce bloc.

Cycles visés

Tous les cycles

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 2 : Résoudre des problèmes
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 6 : Exploiter les technologies de l'information et de la communication

Univers social

- Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire

Mathématiques

- Compétence 2 : Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

Jeu #2 : Construction de la ville



Préparation à la promotion de la ville

Résumé de l'activité

Ce jeu se déroule dans le bureau de l'ingénieur. À partir de plans d'archives disposés sur le bureau, le joueur doit trouver l'information pertinente afin d'effectuer le calcul de certaines superficies d'une maison de type A4.

Cycles visés

2^e et 3^e cycles

Compétences visées

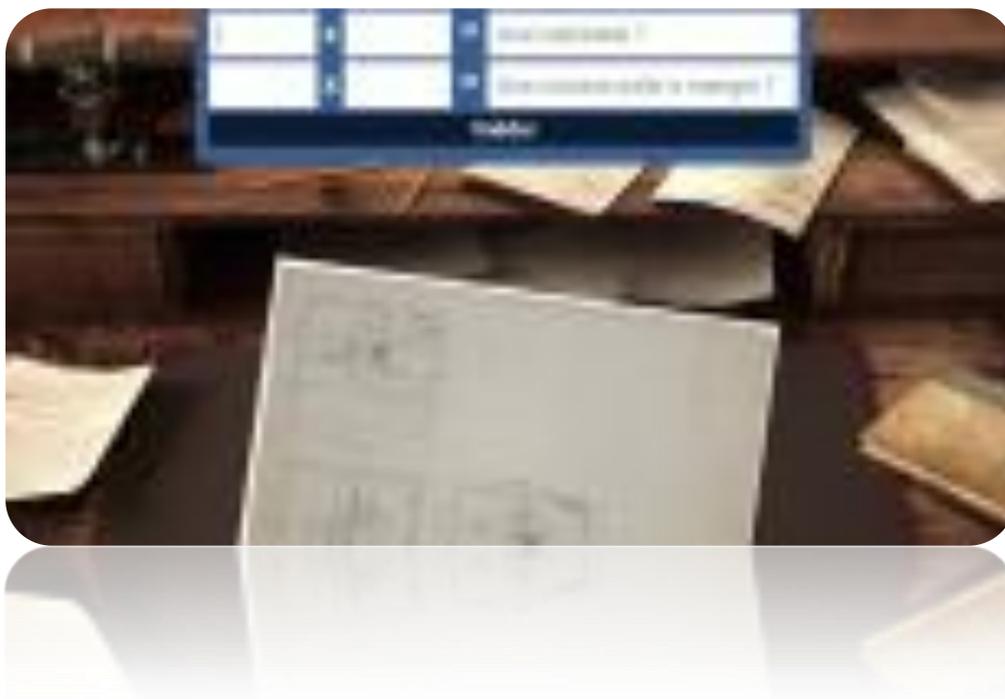
Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 2 : Résoudre des problèmes
- Compétence 4 : Mettre en œuvre la pensée créatrice
- Compétence 5 : Se donner des méthodes de travail efficaces
- Compétence 6 : Exploiter les technologies de l'information et de la communication

Mathématiques

- Compétence 1 : Résoudre une situation mathématique
- Compétence 2 : Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

Jeu #3 : Préparation à la promotion de la ville



Promotion de la ville

Résumé de l'activité

Le jeu se présente sous forme de dictées trouées. Le joueur doit compléter des textes de publicités en anglais afin de faire la promotion de la ville à l'international et d'attirer les travailleurs. Il devra vanter les charmes d'Arvida. Le jeu se déroule toujours sur le bureau de l'ingénieur, mais, cette fois, il devra compléter les textes à l'aide des documents d'archives mis à sa disposition. Au bas de l'écran seront disposés les mots à glisser pour compléter les phrases.

Cycles visés

2^e et 3^e cycles

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 3 : Exercer son jugement critique
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 6 : Exploiter les technologies de l'information et de la communication
- Compétence 7 : Structurer son identité

Univers social

- Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire

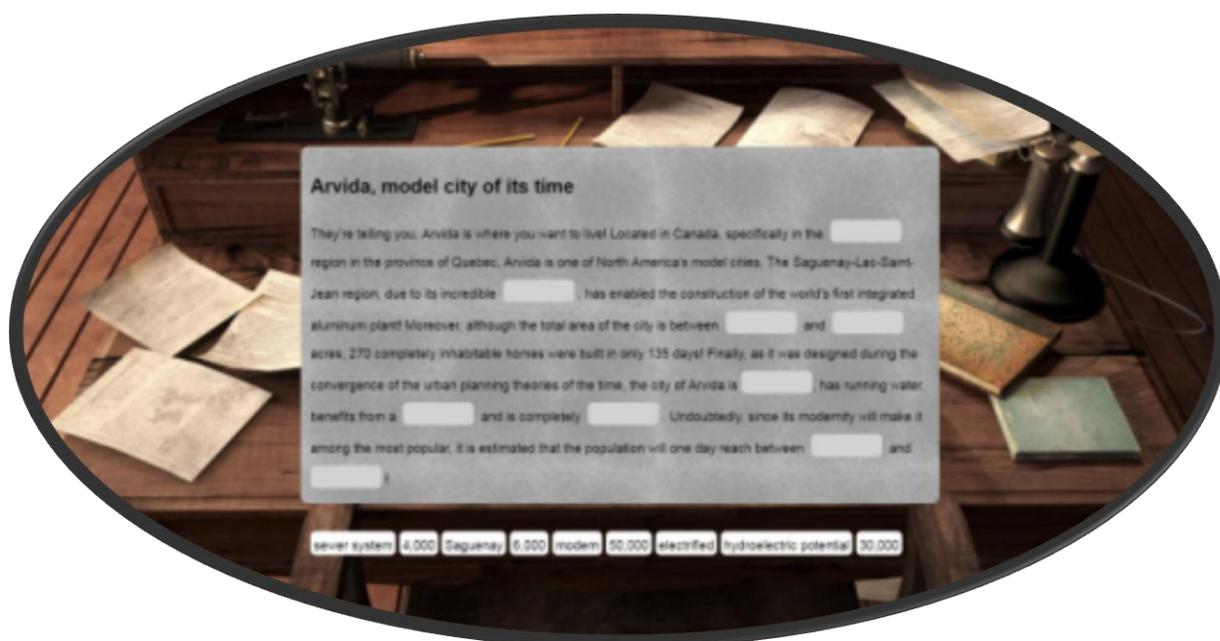
Français

- Compétence 1 : Lire des textes variés

Anglais

- Compétence 2 : Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus

Jeu #4 : Promotion de la ville



Volet physique

Afin de bonifier l'expérience des jeunes, des activités complémentaires pouvant être réalisées en classe ou à la maison sont offertes. Se rattachant soit à la conception de la ville d'Arvida, à l'industrie de l'aluminium ou encore à son patrimoine culturel, les activités permettent aux jeunes d'exercer leur créativité, tout en développant les diverses compétences ministérielles.

Heure du conte avec Samuel Archibald

Résumé de l'activité

En s'inspirant d'un extrait du recueil de nouvelles *Arvida* de Samuel Archibald, les jeunes sont invités à créer à leur tour une petite histoire se déroulant lors des premières années de la ville d'Arvida. Il leur est également possible de présenter leur histoire à leurs camarades par la suite.

Cycles visés

2^e et 3^e cycles

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 3 : Exercer son jugement critique
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 7 : Structurer son identité
- Compétence 8 : Coopérer
- Compétence 9 : Communiquer de façon appropriée

Français

- Compétence 1 : Lire des textes variés

- Compétence 2 : Écrire des textes variés
- Compétence 3 : Communiquer oralement
- Compétence 4 : Apprécier des œuvres littéraires

Déroulement

1. Lire ou faire lire aux élèves l'extrait du roman de monsieur Archibald que vous avez choisi précédemment;
2. En équipe ou seul, laisser les élèves inventer et écrire une courte histoire;
3. Si désiré, présenter l'histoire au reste du groupe.

Matériel requis

- Recueil de nouvelles *Arvida* de Samuel Archibald.



Cartes postales en aluminium à graver

Résumé de l'activité

Les élèves ont la possibilité de laisser aller leur imagination en créant une gravure unique sur le matériau à la source de la création d'Arvida : l'aluminium.

Cycles visés

Tous les cycles

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 5 : Se donner des méthodes de travail efficaces

Arts plastiques

- Compétence 1 : Réaliser des créations plastiques personnelles

Déroulement

1. Déposer sur la face extérieure de la carte postale en carton une bonne épaisseur de papier journal;
2. Recouvrir la face extérieure de la carte (carton et papier journal) avec une feuille d'aluminium. Assurez-vous de bien coller le papier d'aluminium à la carte à l'aide du ruban adhésif transparent, tout en laissant de l'espace au verso pour y écrire un message. Le papier journal sous l'aluminium agira comme un coussin pour faciliter la gravure;
3. À l'aide d'un crayon à mine arrondie, graver le papier d'aluminium. L'élève doit le graver délicatement afin de ne pas le percer ni le déchirer;

4. Une fois la gravure complétée, ajouter une couche d'encre de Chine ou de peinture. Il est également possible de colorier la gravure avec un crayon marqueur;
5. Avant qu'elle ne sèche, éponger le surplus d'encre ou de peinture afin que seuls les creux soient remplis;
6. Compléter la carte postale en inscrivant au verso un message unique.

Matériel requis

- Carton épais d'une dimension de 4 po sur 6 po ou de 10 cm sur 15 cm
- Papier d'aluminium
- Papier journal
- Ruban adhésif transparent
- Crayon à mine arrondie
- Peinture, encre de Chine ou crayon marqueur.



Expérience scientifique : les propriétés de l'aluminium

Résumé de l'activité

L'aluminium ayant plusieurs propriétés, cette expérience permet aux jeunes de se familiariser avec le principe de l'électricité statique et de la conduction des ions.

Cycles visés

2^e et 3^e cycles

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 3 : Exercer son jugement critique
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 7 : Structurer son identité
- Compétence 8 : Coopérer

Science et technologie

- Compétence 1 : Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique
- Compétence 2 : Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie

Déroulement

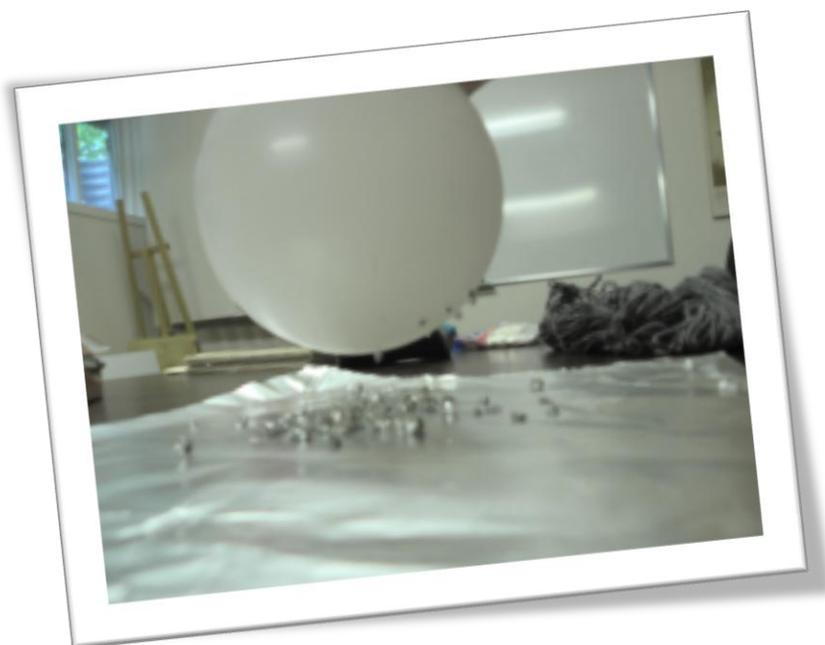
1. Placer sur une table une grande feuille de papier d'aluminium et la fixer avec du ruban adhésif;
2. Découper de petits morceaux de feuille d'aluminium et en faire de petites boules d'environ 5 millimètres de diamètre sans compresser le papier. Les boules doivent être petites et légères;

3. Gonfler le ballon et le charger en électricité statique en le frottant sur la laine pendant au moins 30 secondes;
4. Placer les boules d'aluminium sur la feuille. Approcher le ballon par le haut. Les boules sauteront comme du pop-corn.

* Explication : L'électricité statique agit un peu à la manière d'un aimant. En frottant le ballon, on le charge d'ions positifs. Cette énergie cherche à circuler naturellement. En approchant le ballon surchargé d'ions positifs des boules d'aluminium neutres, elles sont attirées par contraste entre les ions négatifs et positifs. L'énergie cherche à s'équilibrer. Dans les cuves de transformation des alumineries comme Alcan, on peut observer un phénomène semblable. Cependant, les particules d'alumine restent collées à l'anode, se transforment en aluminium, puis tombent dans le fond de la cuve.

Matériel requis

- Papier d'aluminium
- Ballon de baudruche
- Laine (chandail, foulard, etc.)
- Ruban adhésif.



Partition musicale de *L'hymne d'Arvida*

Résumé de l'activité

S'adressant aux passionnés de musique, la partition musicale de *L'hymne d'Arvida* est rendue disponible aux jeunes afin de leur permettre de recréer cette pièce. Il leur est également possible de s'inspirer de la musique pour créer une courte pièce de théâtre se situant temporellement dans les premières années de la ville d'Arvida.

Cycle visé

3^e cycle

Compétences visées

Compétences transversales

- Compétence 1 : Exploiter l'information
- Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Compétence 7 : Structurer son identité
- Compétence 8 : Coopérer
- Compétence 9 : Communiquer de façon appropriée

Musique

- Compétence 2 : Interpréter des pièces musicales
- Compétence 3 : Apprécier des œuvres musicales, ses réalisations et celles de ses camarades

Art dramatique

- Compétence 1 : Inventer des séquences dramatiques
- Compétence 3 : Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades

Déroulement

1. Sur le site de la visite virtuelle, télécharger gratuitement la partition de *L'hymne d'Arvida*;
2. Aider les élèves à découvrir et à apprendre la composition;
3. Si désiré, permettre aux élèves de s'inspirer de la musique afin de créer une courte pièce de théâtre.

* L'interprétation peut prendre plusieurs formes. Il est possible de monter la pièce avec l'ensemble de la classe ou encore de former plusieurs équipes et de laisser les élèves créer une petite pièce de théâtre en s'inspirant de la musique. Ils pourront par la suite jouer leur création et s'accompagner eux-mêmes de la musique.

Matériel requis

- Flûte soprano
- Partition téléchargeable de *L'hymne d'Arvida*.

