Les minéraux dans les jeux vidéo et le Grand « quiz » des mines et des minéraux

Visite pédagogique **offerte gratuitement** aux classes du primaire et du préscolaire au cours des mois de novembre et décembre 2026

DESCRIPTION DU CONTENU PÉDAGOGIQUE – La visite répond aux exigences du *Programme de formation de l'école québécoise* quant au développement de compétences dans les domaines généraux de formation ainsi que dans les domaines d'apprentissage comportant des compétences disciplinaires et transversales.

L'activité se déroule en deux volets d'une durée de 40 minutes chacun.
(1h20 + 10 minutes pour accueil, toilettes et habillement)
Durée totale : +/- 1h30

Volet 1 : Creuser les pixels : les minéraux dans les jeux vidéo

En visitant notre nouvelle exposition temporaire, les élèves devront remplir un cahier de quête afin d'aider notre mystérieux sorcier à retrouver les minéraux nécessaires à la fabrication de son équipement magique pour son voyage dans le monde des pixels. Pour trouver les réponses, les jeunes devront parcourir les panneaux d'exposition au style « RPG » sur lesquels ils apprendront l'utilité du minéral, de même que sa dureté et sa rareté !



Volet 2 : Le grand « quiz » des mines et des minéraux

Sous la forme d'un jeu-questionnaire télévisé, les élèves seront placés en équipe et devront répondre à une série de questions générales relatives aux mines et aux minéraux. La première équipe à appuyer sur son bouton et à donner la bonne réponse l'emporte ! Quelques défis physiques s'ajouteront également à l'expérience afin d'obtenir des points bonus.





OBJECTIFS GÉNÉRAUX	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES
Tout d'abord, en participant au volet 1, les élèves seront amenés à observer et à explorer l'exposition afin de trouver les réponses aux différentes questions de leur carnet de quête. Ils découvriront les liens entre l'univers des jeux vidéo et le monde réel des minéraux. **Par cette activité, ils développeront diverses compétences dans le domaine des langues et de l'univers social ainsi que de la mathématique, de la science et de la technologie :** • Observer et recueillir de l'information • Développer leur curiosité et leur capacité à faire des liens entre leurs connaissances et ce qu'ils découvrent • Comprendre que les minéraux présents dans les jeux vidéo sont inspirés de ressources naturelles réelles • Utiliser différentes stratégies pour trouver les réponses Dans le volet 2, les élèves participeront à un quiz sous forme de jeu télévisé portant sur les mines, les minéraux et les phénomènes liés à leur formation. Ils devront mobiliser leurs connaissances, écouter les autres membres de leurs équipes et collaborer afin de répondre aux questions et de relever différents défis. **Par cette activité, ils développeront des compétences dans le domaine des langues et de l'univers social, les élèves seront amenés à :** - Apprendre à travailler en équipe - Mettre en pratique leurs connaissances - Développer leur intérêt pour les sciences et les ressources naturelles - Développer leur capacité à écouter, réfléchir et communiquer leurs idées Tout au long des deux volets, ils exploreront aussi des **compétences générales de formation** en développant leur autonomie et leur capacité à travailler en équipe. Les activités leur permettront également de vivre une expérience scientifique et éducative concrète ainsi que diverses **compétences transversales** plus spécifiques.	En effet, en plus de développer des compétences disciplinaires dans les domaines d'apprentissage des langues, de l'univers social et du domaine de la mathématique, de la science et de la technologie, cette visite scolaire réalisée sous la forme de jeux éducatifs, **permettra de développer des compétences transversales spécifiques d'ordre intellectuel, méthodologique et de communication.** Dans le volet 1, par l'activité de quête dans l'exposition *Creuser les pixels : les minéraux dans les jeux vidéo*, les élèves pourront observer attentivement les différents éléments présentés. En recherchant et sélectionnant des informations afin de répondre aux questions, ils devront développer des stratégies simples de recherche et de résolution de problèmes. Dans le volet 2, en participant au grand « quiz » des mines et des minéraux, les élèves seront amenés à répondre à des questions portant sur les mines, les minéraux et les ressources naturelles. Ils devront observer, réfléchir et formuler des hypothèses, communiquer leurs idées et écouter celles des autres et relever de petits défis. Tout au long de la réalisation des activités des deux volets, les élèves développeront leur curiosité, leur autonomie et leur capacité à travailler en équipe. Ils apprendront à écouter les idées des autres, à partager leurs connaissances et à collaborer pour résoudre différentes situations. Finalement, les activités permettront proposées permettront aux élèves de développer des compétences dans les domaines des langues, de l'univers social ainsi que de la mathématique, de science et la technologie, tout en découvrant de façon ludique l'importance des mines et des minéraux dans leur environnement et dans la vie quotidienne.

DÉROULEMENT

1. Chaque activité est conçue pour un groupe-classe, et concorde selon le niveau du primaire (1^{er} – 2^{e} et 3^{e} cycle)
   *** Adaptée aussi pour le préscolaire. ***

   Le musée peut accueillir un maximum de 2 classes à la fois.

   - *Les deux classes peuvent toutefois être de niveau différent.*

2. Pour réaliser les activités, le groupe-classe devra être divisé en 2.

3. Toutes les sous-équipes d'une même classe participeront ensemble à l'une des deux activités pendant que la 2^{e} classe, s'il y a lieu, participera à la deuxième.
   Chaque volet est d'une durée de +/- 40 minutes.

   a) L'animateur·trice donnera des consignes claires relatives au fonctionnement de l'activité et au déroulement de celle-ci (+/- 10 minutes)
   b) Les élèves participeront à l'activité. (+/- 20 minutes)
   c) L'animateur·trice rassemblera les élèves et fera un retour sur l'activité et discutera avec eux des apprentissages et des nouvelles connaissances acquises par le groupe. (+/- 10 minutes)

4. Après avoir réalisé une première activité, les élèves participeront à la suivante selon la même procédure.

5. Lorsque les deux activités seront terminées, chaque élève se verra remettre une pierre précieuse (pierre polie) qu'il pourra conserver en souvenir de sa visite au musée.

6. Un temps de +/- 5 minutes est accord é à l'arrivée pour l'accueil ainsi qu'au départ, pour les toilettes et l'habillement.

7. Durée totale : Environ 1h30

Le Musée minéralogique de l'Abitibi-Témiscamingue (Malartic) bénéficie du soutien financier du gouvernement du Québec dans le cadre du programme d'Aide au fonctionnement pour les institutions muséales.

Québec