



CULTUREPÉDIA



TEST D'UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN APPUI À LA CRÉATION D'ACTIVITÉS CULTURELLES POUR LE MILIEU SCOLAIRE

Résultats de la phase exploratoire de test du prototype d'intelligence artificielle de Culturepédia, appliqué à la création d'activités culturelles dans le Réseau d'écoles culturelles Hémisphères.

D'APRÈS LE RAPPORT RÉDIGÉ PAR GENEVIÈVE SAUMIER (ARTENSO)
ET VÉRONIQUE MARINO (LACOGENCY)



Juillet 2026

HÉMISPHERES, UN TERRAIN D'EXPÉRIMENTATION

Chaque année, des études permettent de documenter les pratiques du réseau et de comprendre comment la culture transforme l'école.

LA MISSION DU RÉSEAU D'ÉCOLES CULTURELLES HÉMISPHERES

Intégrer pleinement les arts et la culture au cœur de l'enseignement et de la vie scolaire en favorisant une approche interdisciplinaire.

DES ÉTUDES CHAQUE ANNÉE

- Suivre l'évolution du réseau et de ses besoins.
- Évaluer les impacts du projet sur les équipes-écoles et les élèves.
- Transformer les constats en pistes d'action.

UN RÉSEAU-LABORATOIRE

- Des écoles accompagnées plus étroitement.
- Plus de ressources pour expérimenter.
- Un espace pour aller plus loin que le quotidien scolaire le permet.

OBJECTIFS DE CETTE RECHERCHE

- Tester la transférabilité d'un prototype conçu pour la mesure d'impact social.
- Vérifier si le prototype peut soutenir la conception d'activités culturelles de qualité et adaptées au milieu scolaire.
- Identifier les conditions pour qu'il serve réellement les personnes utilisatrices.

UN MODÈLE D'IA CONÇU POUR LE MILIEU CULTUREL

Culturepédia est une fiducie d'utilité sociale dédiée au partage et à la mutualisation des données culturelles. Elle a été créée par Culture pour tous avec LaCogency et une vingtaine de partenaires de réalisation, et grâce à la participation de plus d'une centaine d'organismes, d'artistes et de travailleurs de la culture.

01

FIDUCIE D'UTILITÉ SOCIALE

Un instrument juridique garantit que les données traitées ne servent aucune finalité commerciale et demeurent au bénéfice exclusif du bien commun.

02

CIRCUIT FERMÉ

Le modèle est hébergé sur des serveurs français (OVH-Graveline) et n'est connecté ni aux grands modèles commerciaux, ni au web. Le corpus utilisé est traçable. Lorsque les conditions technologiques le permettront, il sera rapatrié sur des serveurs en sol québécois ou canadien.

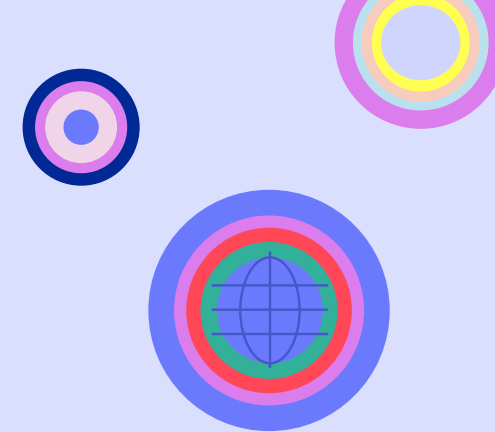
03

PETIT MODÈLE À POIDS OUVERTS

Gemma 3:27B à poids ouverts. Aucun affinage, aucun réentraînement, modèle substituable. Architecture RAG sur un corpus québécois et canadien indexé. Réponses sourcées et citées.



TESTER LA TRANSFÉRABILITÉ D'UN PROTOTYPE CONÇU POUR UN AUTRE USAGE



PROTOTYPE CULTUREPÉDIA

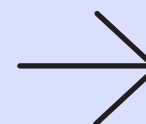
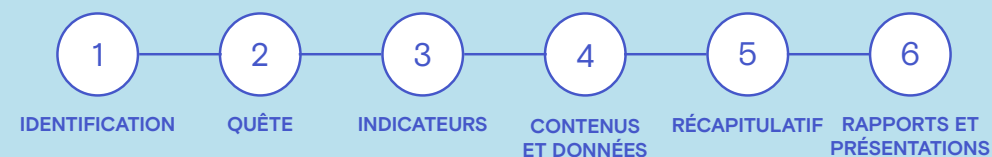
POINT DE DÉPART

MESURE D'IMPACT SOCIAL DE LA CULTURE

Développé dans le cadre du volet d'accompagnement, terminé à l'hiver 2026.

Usage initial : accompagner la collecte de données et l'évaluation des impacts sociaux de la culture.

Parcours en six étapes



TRANSFERT
À ÉVALUER

RÉSEAU HÉMISPHERES

CAS D'USAGE TESTÉ

CONCEPTION D'ACTIVITÉS CULTURELLES

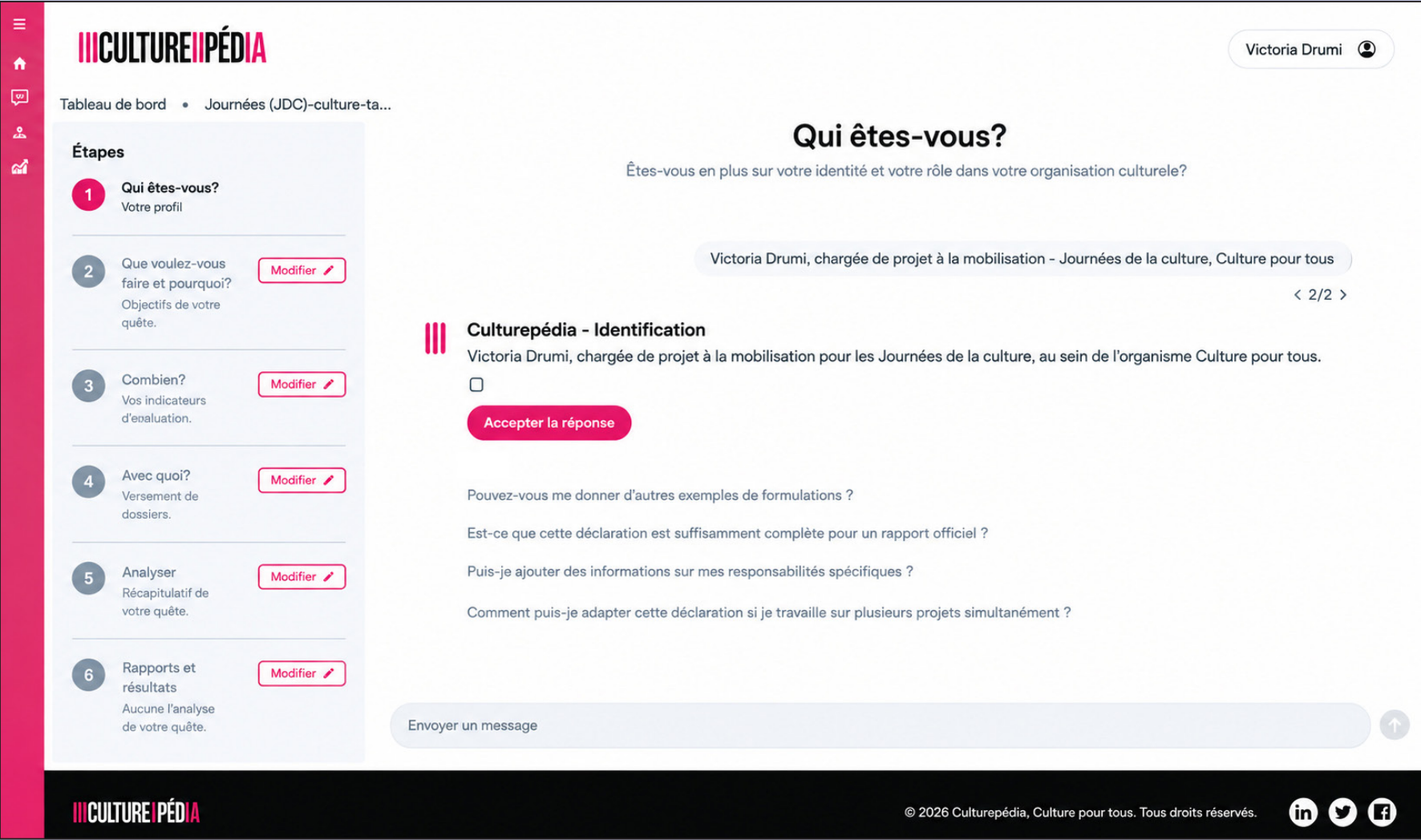
Vérifier si cette même structure peut soutenir la création de fiches d'activités culturelles en milieu scolaire.

Repérer ce qui se transfère, ce qui bloque et ce qui doit être adapté.

Arrimage attendu : Programme de formation de l'école québécoise (PFEQ) + la philosophie des quatre axes d'Hémisphères.

RÉFLEXION POUR LE PARAMÉTRAGE

« Ce prototype, pensé pour mesurer l'impact social, peut-il soutenir une démarche pédagogique et culturelle ? »



COMMENT LE PROTOTYPE A ÉTÉ MIS À L'ÉPREUVE

Une analyse croisée de données qualitatives et quantitatives

01 DEUX RENCONTRES PRÉPARATOIRES

Sept artistes ayant animé des activités du réseau, puis huit personnes de la communauté enseignante. Consentements signés, enjeux de pratique, premières réactions.

02 SIX TESTS INDIVIDUELS

Une heure quinze chacun, en partage d'écran et en verbalisation à voix haute. Deux fiches générées par personne : une avec artiste, une sans.

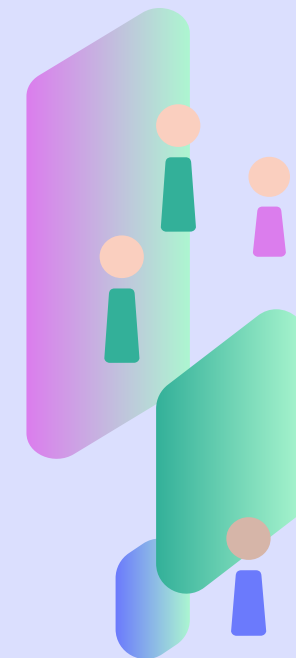
03 TROIS OUTILS D'ÉVALUATION COMPLÉMENTAIRES

Une grille de 23 critères remplie par l'équipe de recherche, une grille de 16 questions remplie par les coordonnatrices du réseau, un sondage post-test.

PROFILS PRINCIPAUX DES PERSONNES TESTEUSES

- Deux personnes enseignantes du primaire.
- Une conseillère culturelle du réseau.
- Deux expertes du dossier culture-éducation.
- Un artiste médiateur en milieu scolaire.

Ces profils correspondent au rôle principal retenu pour le test. Plusieurs personnes cumulent également des expériences professionnelles en enseignement, en création, en médiation ou en accompagnement culturel, ce qui permet de croiser les regards scolaire, artistique et institutionnel au sein d'un même témoignage.



CADRE ÉTHIQUE

Consentement explicite recueilli auprès de chaque artiste avant tout dépôt de fiche, avec choix entre dépôt personnalisé ou dépersonnalisé · Compensation financière pour la participation et pour l'autorisation de dépôt personnalisé · Transcriptions anonymisées puis révisées.

UN PROTOTYPE À SA PHASE INITIALE

Le prototype a été testé tôt volontairement, avec des moyens modestes et suivant un calendrier serré. Quatre paramètres de cette configuration partielle conditionnent l'interprétation de l'ensemble des résultats.

DES MOYENS VOLONTAIREMENT MODESTES

Le test a été mené avec peu de ressources financières et suivant un calendrier serré, à l'échelle d'une phase exploratoire.

UN CORPUS TRÈS RESTREINT

- Dix fiches de demande d'aide financière du réseau Hémisphères
- Cinq sections du PFEQ
- Cinq documents de référence

Un corpus volontairement restreint, offrant peu de matière pour alimenter le modèle.

AUCUNE CONFIGURATION PÉDAGOGIQUE

Aucune personne spécialisée en éducation n'est intervenue en amont. Les niveaux scolaires, la progression des apprentissages et le lexique du PFEQ n'étaient pas paramétrés.

UN CORPUS NON MODIFIABLE

Les personnes testeuses ne pouvaient ajouter aucun document à la base déjà intégrée.

Il était donc attendu que les résultats apparaissent mitigés. Les constats parfois sévères qui suivent reflètent cette configuration partielle, mais ils ne constituent pas un verdict sur le potentiel du modèle.

CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

- Collaborer avec un artiste professionnel ou un organisme culturel
- Relier l'activité aux axes d'Hémisphères et à la couleur culturelle de l'école
- Faire participer activement les élèves
- Collaborer avec la conseillère culturelle
- Etc.

INFORMATIONS DU DEMANDEUR

- Nom de l'école, date de la demande, année scolaire.

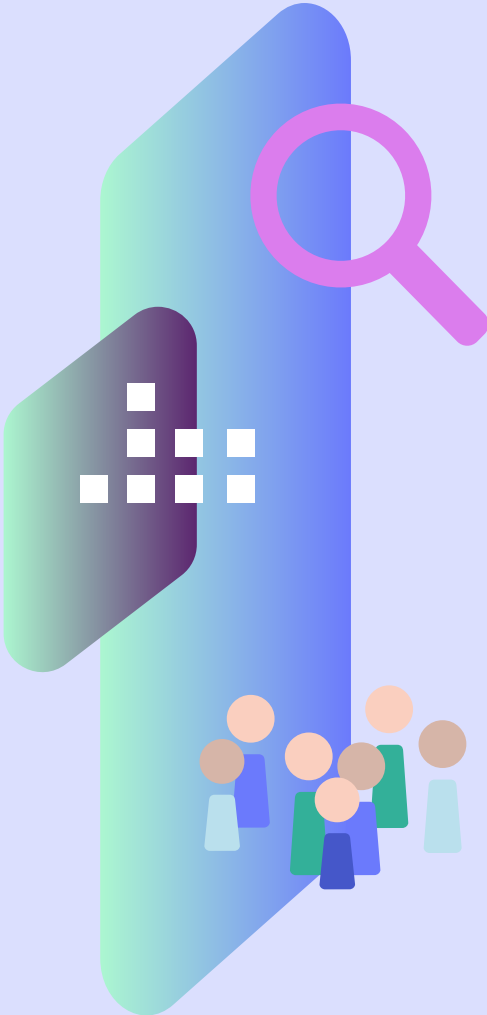
DESCRIPTION DU PROJET

- Titre, dates prévues, responsable, disciplines visées, nom de l'artistes, axes d'Hémisphères, etc.
- Présentation et mise en contexte
- Étape de préparation
- Étape de réalisation
- Étape de réinvestissement

NOMBRES DE PARTICIPANTS

GRILLE DE CALCUL (BUDGET)

FICHE DE SUIVI



QUATRE QUESTIONS POUR STRUCTURER L'ANALYSE



Tester le prototype dès cette étape permet de mesurer son potentiel avant d'engager un développement plus poussé, de repérer rapidement les écarts entre les intentions de conception et les usages concrets et d'identifier les ajustements prioritaires. L'étude ne se limite donc pas à l'expérience de navigation : elle documente aussi les besoins des milieux, les conditions d'adoption d'un outil d'IA en milieu scolaire et les préoccupations éthiques qu'il suscite.

01

POLYVALENCE DU MODÈLE

Un prototype conçu pour la mesure d'impact social peut-il, sans adaptation majeure, répondre aux besoins d'un milieu aussi spécifique que l'enseignement primaire québécois, et à quelles conditions ?

02

POSTURES FACE À L'IA

Quelles craintes et quelles conditions les personnes participantes expriment-elles face à l'intelligence artificielle, dans leur pratique comme dans leur rapport aux élèves ?

03

QUALITÉ DES PRODUCTIONS

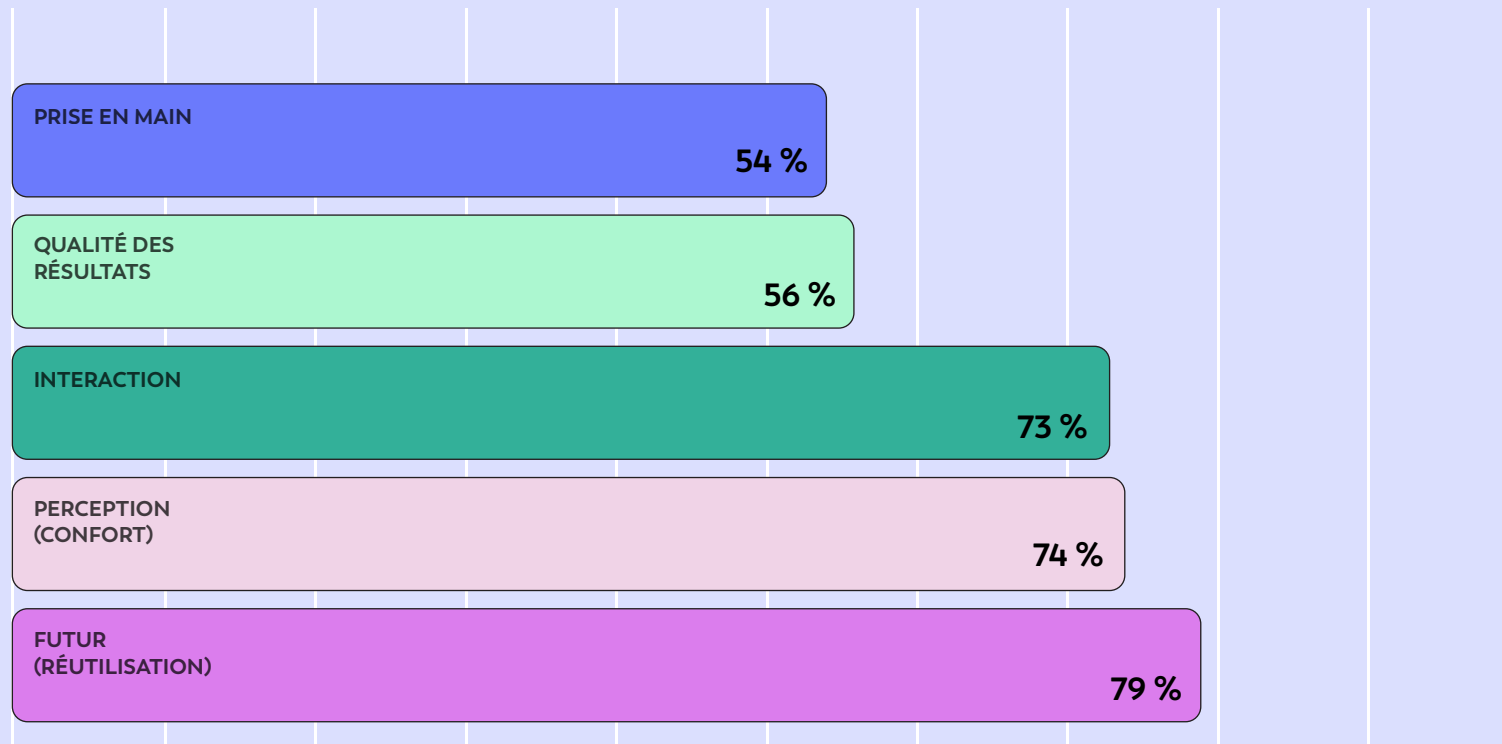
Les fiches générées sont-elles cohérentes avec la philosophie du Réseau Hémisphères, arrimées au PFEQ et directement utilisables par les personnes du milieu ?

04

RELATION ENTRE ARTISTES ET ENSEIGNANTS

Comment les personnes concernées perçoivent-elles l'incidence potentielle du prototype sur la qualité et la nature de cette collaboration ?

ÉVALUATION DE L'EXPÉRIENCE D'UTILISATION DU PROTOTYPE



Moyennes des six catégories de la grille d'évaluation, sur 23 critères notés de 1 à 4 par l'équipe de recherche et convertis en pourcentage. $n = 6$.

CE QUE LA GRILLE RÉVÈLE

L'intention d'adoption est le résultat le plus élevé (79 %).

Cinq personnes sur six utiliseraient l'outil, probablement ou systématiquement. Cette intention est toutefois conditionnelle : ce sont les frictions actuelles qui freinent, non un rejet de principe de l'IA.

La prise en main est le point de rupture (54 %).

C'est à la fois la catégorie la plus faible et la plus dispersée : 50 points séparent le meilleur et le moins bon résultat. C'est le seul point de friction qui touche tous les profils sans exception.

CE QUI FONCTIONNE DÉJÀ

UNE DISPOSITION RÉELLE À L'ADOPTION

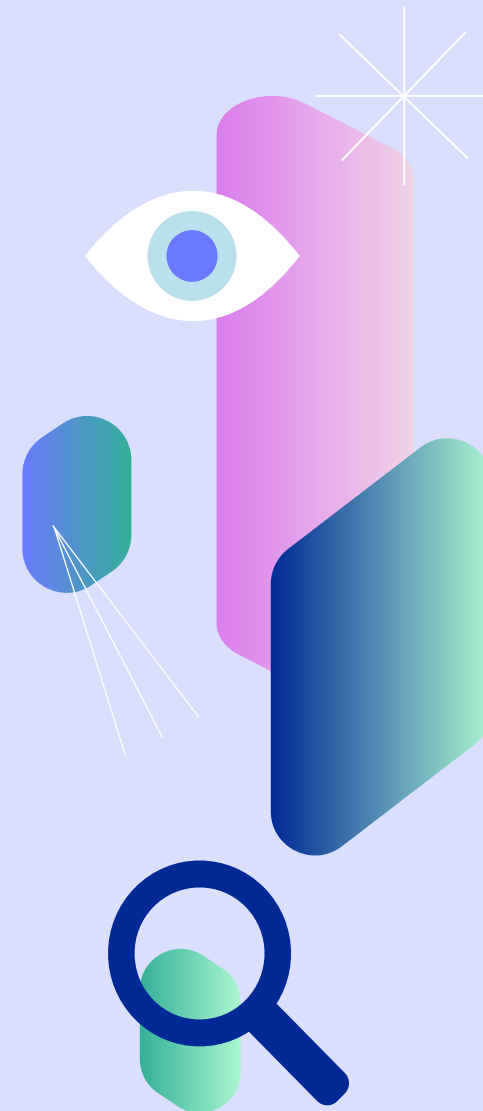
- Cinq personnes sur six réutiliseraient l'outil.
- Navigation et interaction fluides pour tous les profils, avec un écart de seulement 15 points.
- La valeur perçue se situe dans l'idéation : le prototype provoque des pistes inattendues.

DES FICHES LISIBLES ET STRUCTURÉES

- Structure en trois temps jugée cohérente : préparation, réalisation, réinvestissement.
- La section Réinvestissement est la mieux notée (83 %).
- Objectifs pédagogiques globalement bien formulés (80 %).

UN MODÈLE ÉTHIQUE RASSURANT

- Le circuit fermé et l'ancrage territorial des serveurs sont explicitement mentionnés comme rassurants.
- La traçabilité du corpus et le consentement signé sont perçus comme des conditions de légitimité.
- La sobriété du modèle répond à une préoccupation environnementale largement partagée par les personnes participantes.



ADAPTER LE PARCOURS AU LANGAGE ET AUX PRATIQUES SCOLAIRES

01

ÉTAPE DES INDICATEURS D'ÉVALUATION

Sur six personnes consultées, aucune n'a saisi ce qui était attendu. L'étape a systématiquement exigé une intervention explicative : c'est le seul point de friction commun à tous les profils.

02

VOCABULAIRE DE L'INTERFACE

Le terme « quête » a dérouté tout le monde et « indicateurs » brouille l'objet de l'évaluation. Hérité du parcours en six étapes du volet d'accompagnement, ce vocabulaire se transpose moins bien au contexte scolaire.

03

PARCOURS LINÉAIRE

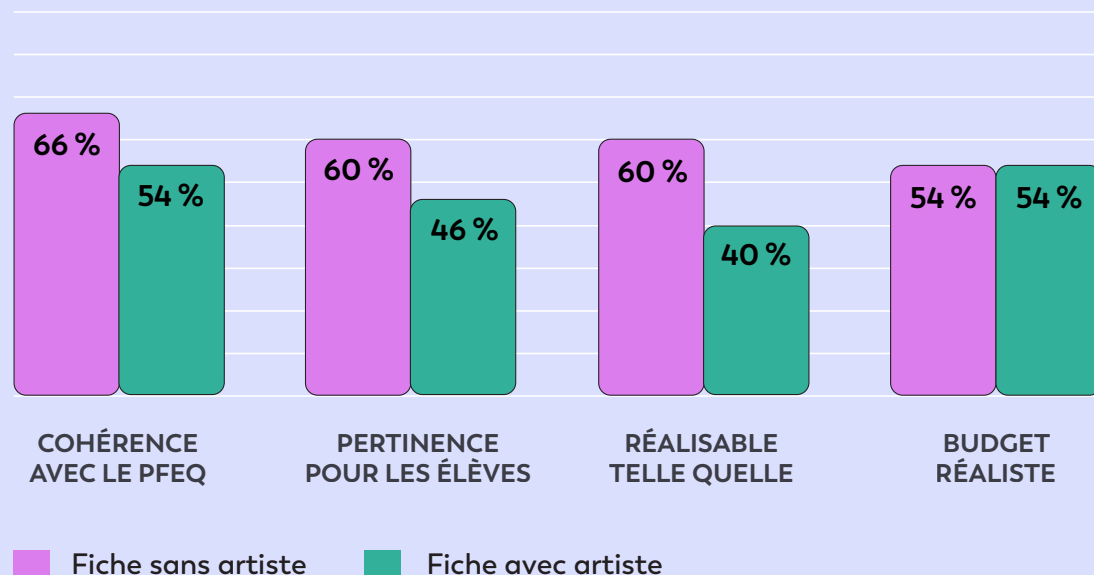
Le format séquentiel apparaît trop fermé pour les profils avancés, qui voudraient ajuster un paramètre sans refaire tout le flux, et trop chargé pour les personnes débordées.

UN ANGLE MORT

Plusieurs personnes n'ont pas repéré les informations de transparence et de gouvernance pourtant présentes dans l'interface.

Ce défaut de visibilité peut alimenter une perception de déficit éthique chez les profils les plus méfiants et limiter la confiance institutionnelle envers le prototype, alors que les garanties existent.

LES FICHES DISENT QUOI FAIRE, MAIS PAS COMMENT



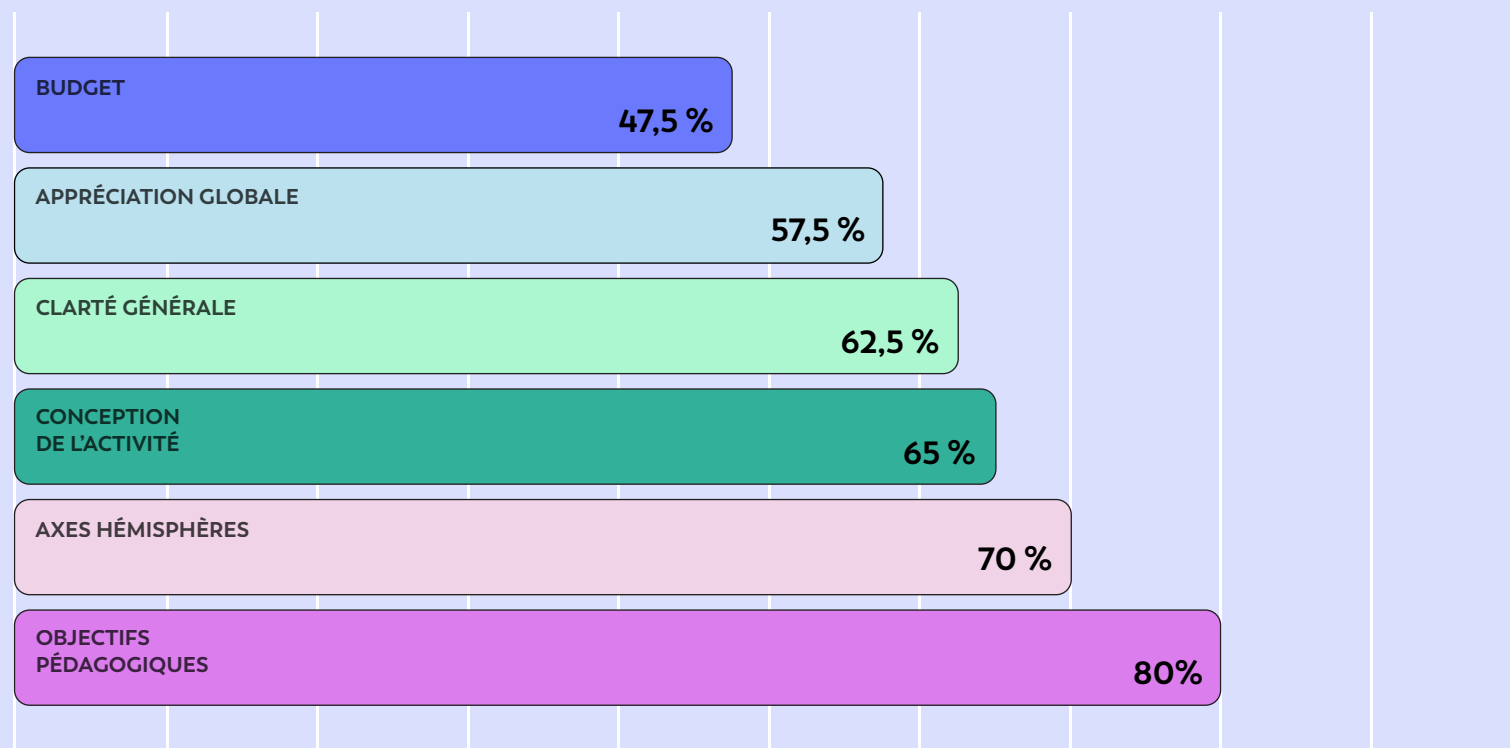
LE CONSENSUS LE PLUS FORT DES TESTS

- Il manque les procédés d'animation, la gestion de classe, le contenu didactique précis et la logistique détaillée : matériel, nombre de séances, organisation des groupes.
- Les personnes participantes décrivent les fiches comme un point de départ, jamais comme un outil clés en main.
- Pour la fiche « sans artiste », les trois répondantes ont attribué la note minimale (20 %) pour leur capacité à générer de nouvelles idées, ce qui signale une limite importante pour les personnes enseignantes expérimentées.

UNE CAUSE STRUCTURELLE, HÉRITÉE DES DONNÉES D'ENTRAÎNEMENT.

Les fiches sources ont été conçues comme des demandes de financement, non comme des guides d'animation pas à pas. Le modèle a fidèlement reproduit ce format, d'où l'écart avec les attentes du milieu scolaire.

LE BUDGET EST LE MAILLON LE PLUS FAIBLE

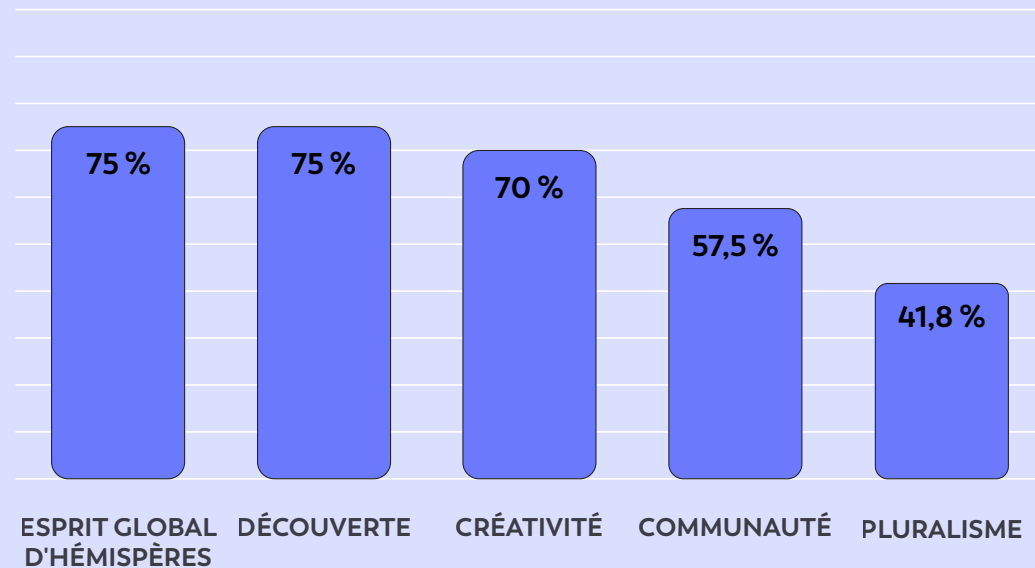


Scores moyens par section, grille de 16 questions appliquée aux six fiches avec artiste. Le seuil jugé satisfaisant est fixé à 62,5 % ; deux sections se situent sous ce seuil.

CE QU'IL FAUT CORRIGER

- Les honoraires sont calculés à partir de taux qui ne sont plus en vigueur.
- Des postes de dépenses varient sans explication d'une fiche à l'autre, et certains ne correspondent pas à l'activité décrite.
- L'enjeu est central : la demande d'aide financière est l'un des usages principaux visés par l'outil.
- Piste retenue : remplacer les montants (faussement précis) par des fourchettes indicatives.

LES AXES D'HÉMISPHERES : PRÉSENTS, MAIS À RENDRE EXPLICITES



UNE SEULE PERSONNE A NOMMÉ LES AXES DANS SA REQUÊTE.

Les autres personnes testeuses ont reconnu les axes Hémisphères après coup, sans les avoir mentionnés lors du test. Il apparaît donc essentiel de fournir le lien aux axes dès la saisie initiale plutôt qu'avant la génération de la fiche d'activité.

LECTURE

- L'alignement général avec l'esprit du réseau reste solide (75 %), surtout lorsque la requête initiale est suffisamment précisée.
- Le pluralisme n'émerge pas spontanément : il faut le demander explicitement pour qu'il apparaisse dans la fiche.
- La communauté est présente, mais sans ancrage réel dans l'école, son quartier ou son milieu d'appartenance.

UNE CULTURE À RENDRE PLUS PRÉSENTE

Au-delà des frictions d'interface et des erreurs corrigibles, l'évaluation fait apparaître un enjeu de fond : ce que signifie réellement intégrer la culture à l'école.

PEU DE REPÈRES CULTURELS TANGIBLES

Les fiches ne nomment presque jamais d'œuvres, d'artistes de référence, de personnages ou de pratiques culturelles qui donneraient de la profondeur aux tâches proposées.

FAIRE, OUI ; INTERPRÉTER, MOINS

La créativité procédurale – fabriquer, produire – est bien présente. La créativité réflexive – faire des liens, interpréter, se situer dans une tradition – est quasi absente.

LA CULTURE DES ÉLÈVES RESTE HORS CHAMP

Aucune fiche n'invite les élèves à partir de leur propre bagage culturel ni à en discuter, alors que c'est un levier reconnu de la posture de passeur culturel.

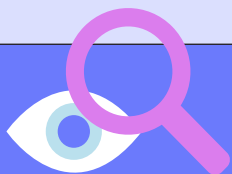
LE RISQUE N'EST PAS L'ERREUR, C'EST LA CULTURE « AJOUTÉE » PLUTÔT QU'INCARNÉE.

Une activité peut être structurée, arrimée au programme, dotée d'indicateurs et d'un budget, sans que personne n'ait réfléchi à ce que signifie faire vivre la culture en classe. D'où la piste d'un signal de rehaussement culturel dans l'outil : apprécier la densité culturelle d'une proposition et suggérer comment l'approfondir.



LES BESOINS DES UTILISATEURS

01



EXPLORATRICE PRUDENTE

Curieuse, mais porteuse de convictions fortes sur l'éthique et les droits d'auteur. Navigue avec aisance, adhère sous condition.

FREIN : les signaux d'éthique et de gouvernance ne sont pas perçus dans l'interface.

LEVIER : rendre la transparence explicite et positionner l'outil comme augmentation du jugement, non comme substitution.

02



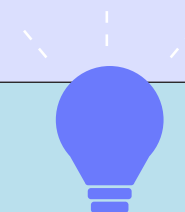
ORGANISATRICE SURCHARGÉE

Déjà très organisée et débordée. Recherche un gain de temps immédiat et un soutien qui réduise la charge de planification.

FREIN : la charge cognitive du parcours provoque un abandon précoce. Profil le plus à risque.

LEVIER : parcours simplifié, préremplissage contextuel, résultats directement actionnables.

03



CONVERTIE CRÉATIVE

Confiante dans ses propres capacités créatives. L'IA ne la menace pas, elle l'intéresse : c'est un accélérateur et un espace de découverte.

FREIN : la structure imposée du parcours et le manque de profondeur des résultats.

LEVIER : une couche d'idéation avant la génération, l'injection d'un corpus personnel, une interaction moins linéaire.

LE NIVEAU D'EXPERTISE EN IA NE PRÉDIT PAS LA SATISFACTION.

L'utilisateur le plus expérimenté figure parmi les moins satisfaits ; ce qui compte est l'alignement entre les besoins et l'offre. Un prototype qui ne sert pas ses utilisatrices avancées perd ses ambassadeurs naturels.

CE QUE LES MILIEUX DEMANDENT

PERSONNES ENSEIGNANTES

- Du temps : pouvoir en consacrer davantage à la relation avec les élèves et les artistes qu'à la structuration et à la rédaction.
- Des idées situées et ancrées dans des lieux, des organismes et des ressources locales et des propositions qui surprennent.
- De l'aide pour trouver un artiste : chercher dans le Répertoire est décrit comme presque impossible au quotidien.
- Du soutien logistique : transport, prises de contact, relances, calendrier.

ARTISTES MÉDIATRICES ET MÉDIATEURS

- De la visibilité : plusieurs sont inscrits aux répertoires officiels depuis des années sans être contactées
- Une traduction vers le langage des programmes scolaires, qu'ils ne maîtrisent pas spontanément.
- Rester partenaires à part entière de la coconstruction, et non devenir une source de données.
- Un cadre transparent : usages prévus, droits de retrait, mécanismes de reconnaissance.

SPÉCIALISTES EN CULTURE-ÉDUCATION

- Démystifier l'intégration de la culture dans toutes les matières, y compris les mathématiques et les sciences.
- Défendre la culture comme pratique quotidienne plutôt que comme événement extérieur exceptionnel.
- Soutenir la posture de passeur culturel des personnes enseignantes.
- Ne jamais se substituer au jugement professionnel : proposer des pistes à valider, non des réponses à accepter.



UNE TENSION STRUCTURELLE À TRANCHER :

Le besoin de suggestions ciblées d'artistes se heurte à la neutralité institutionnelle que doivent observer les personnes conseillères, qui n'ont pas le droit de recommander un artiste en particulier.

LES PRÉOCCUPATIONS NE SONT PAS DES OBSTACLES

Les personnes participantes ont été invitées à nommer leurs réticences. Celles-ci ont été considérées comme des pistes concrètes pour la suite : elles indiquent ce qui doit être clarifié, ajusté ou mieux encadré.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Pour certains artistes, un consentement initial ne suffit pas : si leurs démarches entraînent un modèle, une reconnaissance récurrente serait justifiée.

RÉPLICATION DILUÉE

Le risque le plus insidieux n'est pas le plagiat, mais la reproduction anonyme et appauvrie d'un savoir-faire que le droit d'auteur ne protège pas.

DÉPENDANCE COGNITIVE

La préoccupation la plus élaborée : qu'un usage régulier affaiblisse la créativité, le jugement professionnel et la capacité à faire des liens de façon autonome.

ÉQUITÉ DE REPRÉSENTATION

Un modèle nourri par les fiches existantes risque d'amplifier la visibilité des profils déjà bien connectés au milieu scolaire, et d'invisibiliser les autres.

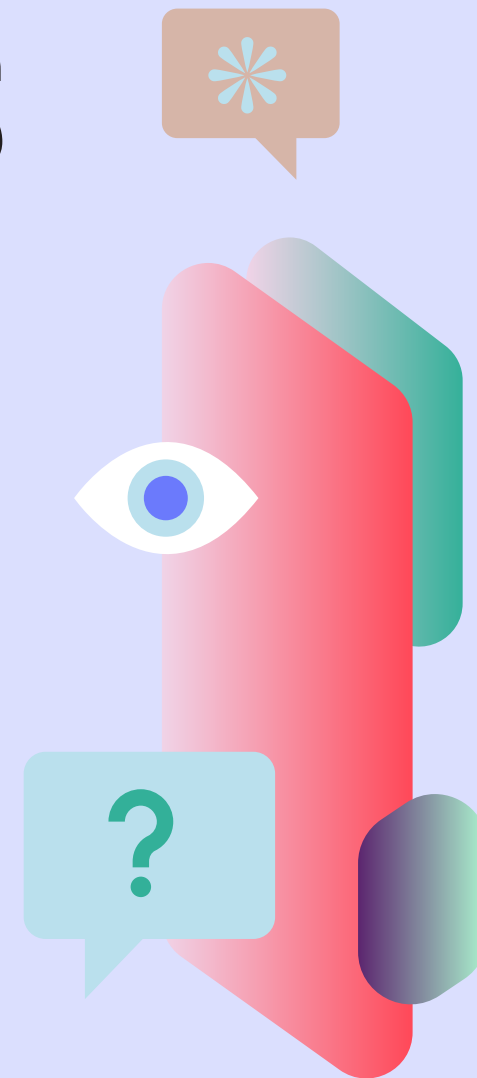
EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

Évoquée spontanément dans presque toutes les séances. Rarement rédhibitoire en soi, mais elle forme une toile de fond éthique constante.

FLOU RÉGLEMENTAIRE

Les règles encadrent surtout l'usage de l'IA par les élèves, beaucoup moins la conception d'activités par le personnel enseignant.

Chez certaines personnes, l'usage pratique atténue l'inquiétude ; chez d'autres, elle demeure une position éthique active, à respecter comme telle.



CE QUE NOUS FERONS DE CES RÉSULTATS

01

INTERFACE ET PARCOURS

- Remplacer « quête » par un terme ancré dans la pratique : projet, démarche.
- Renommer les indicateurs en « descripteurs » ou « critères d'observation des élèves ».
- Déplacer cette étape après la génération de la fiche.
- Guider la saisie de l'objectif par des phrases modèles et des mots-clés.
- Mener un audit lexical complet avec des personnes praticiennes.

02

CONTENU DES FICHES

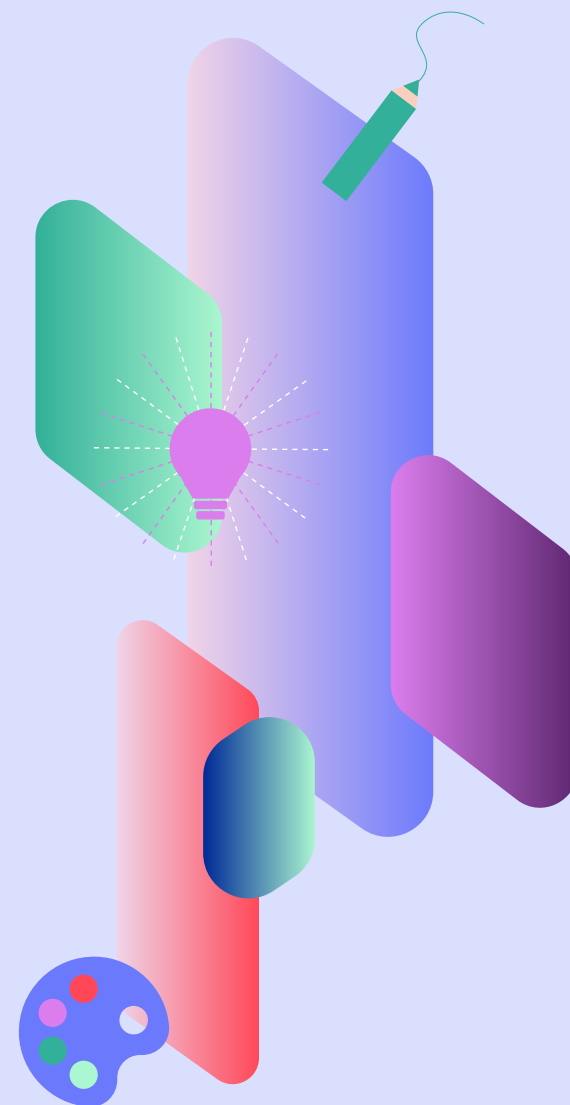
- Verser la Progression des apprentissages dans la base d'entraînement.
- Nommer des repères culturels concrets : œuvres, artistes, pratiques.
- Remplacer les montants précis par des fourchettes indicatives.
- Orienter vers le Répertoire culture-éducation par mots-clés plutôt que par nom.
- Demander les axes visés dès la saisie initiale.

03

GOVERNANCE ET TRANSPARENCE

- Indiquer clairement sur la fiche qu'elle a été générée avec l'aide d'une IA.
- Rendre visible le modèle éthique : circuit fermé, confiance, souveraineté des données.
- Clarifier la provenance des données et le consentement des personnes contributrices.
- Prévoir un mécanisme de reconnaissance et un droit de retrait pour les artistes.
- Définir les profils utilisateurs prioritaires avant la prochaine phase.

Le test clarifie la direction de développement : celle d'un outil culturel, pédagogique et éthique, au service du jugement professionnel, de la relation et de la coconstruction. Sa force ne réside pas dans l'automatisation de la planification, mais dans sa capacité à soutenir l'idéation, à structurer une démarche et à rendre plus accessible l'accompagnement culturel.



UN POINT DE DÉPART, PAS UN VERDICT

Les données recueillies sont d'une très grande richesse. Ce rapport met en évidence ce qui ne fonctionne pas encore, mais aussi et surtout ce qui pourrait être transformé pour répondre aux réalités des classes, des ateliers et des programmes. Il offre un matériau de départ pour une consultation structurée en deux chantiers.

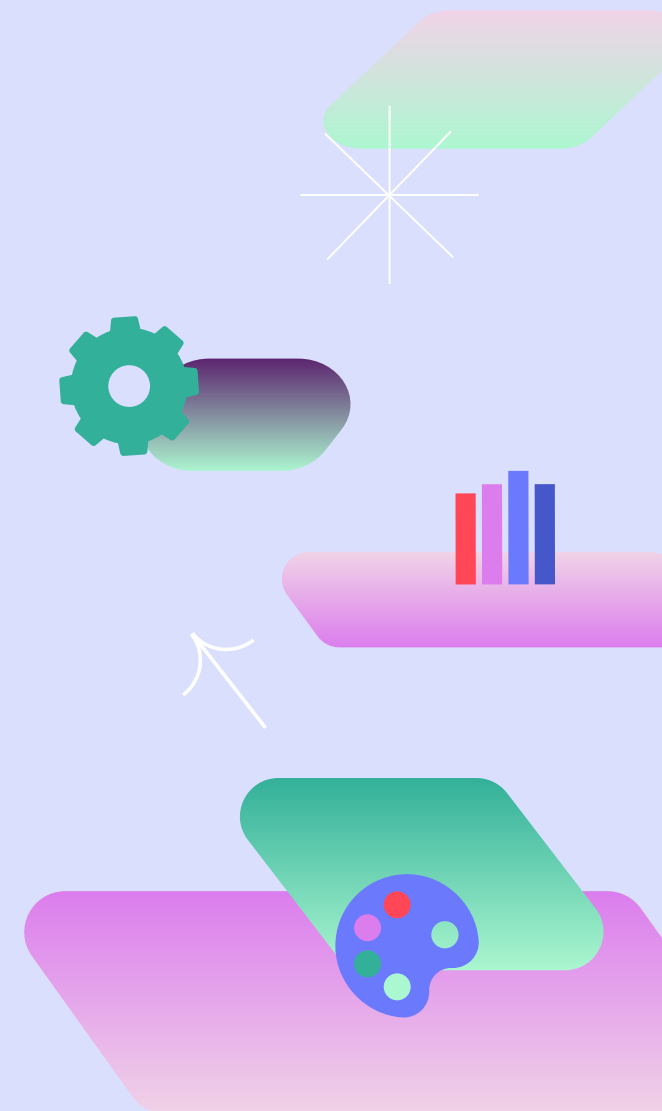
COCONSTRUIRE

Une étape formelle avec des personnes expertes en pédagogie, en culture-éducation et en médiation artistique.

PRIORISER

Définir explicitement à qui l'outil s'adresse en priorité, choix qui conditionne toutes les décisions de conception.

Le potentiel identifié est très grand à condition que l'évolution de l'outil se fasse avec, et non seulement pour, les personnes qui l'utiliseront.



LEXIQUE

MODÈLE À POIDS OUVERT OU *OPEN-WEIGHT MODEL*

Un modèle à poids ouvert est un modèle d'intelligence artificielle dont les composantes sont rendues publiques et disponibles au téléchargement. Cette particularité permet aux utilisateurs d'exploiter le modèle sur leurs ordinateurs personnels afin de l'évaluer et même de le modifier selon des besoins spécifiques.

SOURCE : [What is an Open-Weight Model? | Stanford HAI](#)

CULTURE PREMIÈRE

La culture première correspond à l'univers familier de l'élève. Elle englobe à la fois la culture médiatique et la culture familiale dans lesquelles il baigne. La culture médiatique et la culture familiale permettent à l'élève de s'approprier des comportements, des valeurs et une langue maternelle, par exemple, simplement en y étant exposé depuis toujours.

SOURCE : [Équipe culture-éducation | Lexique](#)

CULTURE SECONDE

La culture seconde représente des éléments de culture qu'un individu s'approprie grâce à la médiation d'enseignants, de membres de son entourage ou d'institutions. Ces derniers favorisent cette appropriation de connaissances, de pratiques et de réalisations issues du patrimoine de l'humanité qui lui permettent de mieux se comprendre en tant qu'individu qui vit, avec d'autres, dans un monde qui a une histoire. La culture seconde invite à prendre une certaine distance de sa culture première, acquise par imprégnation, pour mieux la comprendre.

SOURCE : [Équipe culture-éducation | Lexique](#)

PLANIFICATION

Moyens utilisés dans la préparation de l'activité pour encourager les élèves à participer activement et à acquérir les connaissances préalables à la phase de réalisation.

SOURCE : Culture pour tous, 2025

RÉINVESTISSEMENT

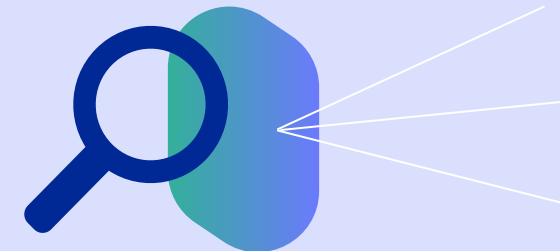
Réutilisation, dans une situation nouvelle ou dans un contexte différent, des connaissances et des compétences acquises antérieurement, ce qui permet notamment de faire de nouveaux apprentissages et de consolider les acquis.

SOURCE : [Réinvestissement des apprentissages | GDT](#)

PFEQ

Le Programme de formation de l'école québécoise (PFEQ) contient un ensemble structuré d'éléments qui permettent la réalisation du projet éducatif qu'il présente. Ses composantes sont ancrées dans les réalités culturelles, économiques, géographiques, historiques, sociales et politiques du Québec contemporain. Il constitue un repère commun à l'ensemble des acteurs scolaires et sociaux.

SOURCE : [À propos du Programme de formation de l'école québécoise | Gouvernement du Québec](#)



RÉALISATION

Étapes du déroulement et modalités de l'activité de l'expérience culturelle.

SOURCE : Culture pour tous, 2025

PASSEUR CULTUREL

Le passeur culturel adopte une approche culturelle dans son travail. Il amène ses élèves à découvrir la culture seconde et à tisser des liens entre celle-ci et leur propre culture. D'ailleurs, il entretient lui-même un rapport dynamique à la culture et transmet la culture seconde véhiculée dans les programmes d'études « sans cesser de l'interroger, [d'en questionner la légitimité et] de trouver des moyens de la rendre accessible, humaine, partageable ».

SOURCE : [Équipe culture-éducation | Lexique](#)

RECHERCHE

Geneviève Saumier, professionnelle de recherche, Artensio

EN COLLABORATION AVEC

Andrée Harvey, LaCogency
Véronique Marino, LaCogency

DOCUMENT PRÉPARÉ PAR

Andréane Dion, chargée de projets sénior
Mathilde Saint-Jean, coordonnatrice Hémisphères

COMMUNICATIONS : STRATÉGIE, INTÉGRATION ET DIFFUSION

Joannie Chassé, directrice des communications et partenariats
Emma Brouwer, conseillère aux communications et aux partenariats
Gabriel Turcotte-Dubé, agent aux communications
Sahara Rose Osega Robles, gestionnaire de communauté
Maëva Mendy, agente de coordination aux communications

DIRECTION GÉNÉRALE

Michel Vallée, président-directeur général
Anastasia Vaillancourt, directrice générale adjointe

RÉVISION LINGUISTIQUE

Isabelle Tanguay

GRAPHISME ET MISE EN PAGE

Atelier Atoca

Pour en savoir plus sur [Hémisphères](#) :
[Présentation - Hémisphères - Culture pour tous](#)

Pour en savoir plus sur [Culturepédia](#)

Un outil d'intelligence artificielle générative a été utilisé comme soutien à la rédaction et à la synthèse de cette présentation. L'ensemble des contenus a été révisé et validé par l'équipe de Culture pour tous.

Une initiative de



En collaboration avec

ARTENSO
INNOVATION ET RECHERCHE APPLIQUÉE



Avec l'appui de

Québec 

