

Lancement d'un jeu vidéo et d'une trousse pédagogique sur l'original

Minwashin lance le panier pédagogique WIKWEMOT ainsi que le jeu vidéo WIKWEMOT AR le 25 novembre à 13h dans la communauté anicinabe de Kitiganik (Lac-Rapide/Lac-Barrière).

Le panier pédagogique WIKWEMOT est un outil pour recueillir, préserver et transmettre des éléments de la culture ancestrale anicinabe, grâce à des activités pédagogiques et d'un univers numérique accessible à tous et à toutes.

Le mot anicinabe *wikwemot* signifie « panier d'écorce ». Ce dernier est utilisé depuis des temps immémoriaux par les Anicinabek pour transporter des vivres, de l'eau et d'autres objets essentiels sur le territoire.

Interpeller la jeunesse

WIKWEMOT est un outil pédagogique innovant, rassembleur et unique en son genre. Pensé pour enseigner la culture anicinabe de façon trilingue (français, anglais, anicinabemowin) le panier pédagogique cherche à réunir la nation et ses 9 communautés autour d'enjeux de transmission communs à tous. L'équipe derrière WIKWEMOT a également saisi l'opportunité d'allier les compétences de différentes générations dans un projet collectif de mise en technologie de connaissances terrain.

WIKWEMOT est également une application originale qui regroupe des savoirs traditionnels sur *kacabagonégabwec* – l'original, et qui est accessible sur les cellulaires et tablettes afin de rejoindre la jeunesse et les milieux familiaux. Accessible et facile d'utilisation, l'application est adaptée à un public jeune (primaire) avec de l'interactivité (mini-jeux), du contenu audio-visuel, et une avancée linéaire de réussite et d'acquisition de connaissances.

Historique de la démarche et du projet

Dans le cadre de la Décennie internationale des langues autochtones (2022-2032), Minwashin a commencé une longue et complexe démarche de documentation et de préservation de connaissances traditionnelles et linguistiques. WIKWEMOT fait partie de cette démarche, en documentant les connaissances de porteurs culturels entourant *kacabagonégabwec* (l'original) et en accordant à la langue une place centrale. Nous espérons que la trousse pédagogique WIKWEMOT puisse créer de nouveaux défenseurs pour la survie de cet animal emblématique.

LA TROUSSE COMPREND :

4 capsules éducatives sur le dépeçage des pattes et le grattage de la peau de l'original

5 cahiers d'activités pédagogiques conçus par des enseignantes, pédagogues et porteuses culturelles de 5 communautés différentes (le dialecte de la communauté a été respecté dans chacun des cahiers donc la graphie de certains mots en anicinabe peut être changeante)

WIKWEMOT AR, un jeu vidéo en réalité augmentée (AR) qui permet d'apprendre comment ses ancêtres travaillaient les pattes d'original. Ce jeu vidéo est complètement innovant et permet une forme d'apprentissage autonome, grâce à la technologie.

4 ateliers vidéo : le premier porte sur l'anatomie de l'original, le deuxième sur les différents cris de l'animal, le troisième rapporte des expériences de chasse à l'original et le quatrième sur les valeurs sacrées des Sept Grands-Pères.



À PROPOS DE MINWASHIN

Minwashin est un organisme à but non lucratif oeuvrant dans l'anicinabe aki – le territoire anicinabe. L'équipe et l'organisme portent la mission d'agir comme un véhicule pour le développement de projets culturels et artistiques chez les anicinabek. Par le développement d'une scène culturelle à l'image du patrimoine humain et naturel et tournée vers l'avenir et la sauvegarde du patrimoine, Minwashin souhaite contribuer au fleurissement d'une paix sociale durable pour tous.

minwashin.org

Meegwetc à nos partenaires



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

SODEC
Québec



NADAGAM FILMS

- 30 -

Pour entrevues ou informations

Rosalie Roy-Boucher
Responsable des communications – Minwashin
rosalie@minwashin.org / (438) 989-2675