

# **TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS**

**TGJ20**

**10<sup>e</sup> année**

Direction du projet : Bernard Lavallée  
Claire Trépanier  
Coordination : Malcolm Lamothe  
Recherche documentaire : Bernadette LeMay  
Rédaction : Roger Cousineau  
Laurent Gélinas  
Johanna Marquis  
Consultation : Gilles Cuillerier  
Guy Lehoux  
Denise Rancourt-Smith  
Guy Mayer  
Gaëtan Ducharme  
Première relecture : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Le ministère de l'Éducation de l'Ontario a fourni une aide financière pour la réalisation de ce projet mené à terme par le CFORP au nom des douze conseils scolaires de langue française de l'Ontario. Cette publication n'engage que l'opinion de ses auteures et auteurs.

Permission accordée au personnel enseignant des écoles de l'Ontario de reproduire ce document.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b> .....	5
<b>Tableau des attentes et des contenus d'apprentissage</b> .....	7
<b>Cadre d'élaboration des esquisses de cours</b> .....	13
<b>Aperçu global du cours</b> .....	15
<b>Aperçu global de l'unité 1 : Photographie</b> .....	21
Activité 1.1 : Appareils photographiques .....	26
Activité 1.2 : Développement de photos .....	30
Activité 1.3 : Plans d'éclairage .....	34
Activité 1.4 : Composition photographique .....	37
Activité 1.5 : Prise de photos .....	41
Activité 1.6 : Tâche d'évaluation sommative - Prise et développement de photos .....	44
<b>Aperçu global de l'unité 2 : Multimédia</b> .....	55
Activité 2.1 : Appareil photo numérique et numériseur .....	59
Activité 2.2 : Logiciel d'édition de photos et d'images numériques .....	62
Activité 2.3 : Prise de son .....	65
Activité 2.4 : Exploration d'un logiciel multimédia .....	69
<b>Aperçu global de l'unité 3 : Vidéo</b> .....	75
Activité 3.1 : Fonctionnement d'un caméscope et d'un magnétoscope .....	80
Activité 3.2 : Types de reportage .....	83
Activité 3.3 : Composition d'un scénario-maquette .....	86
Activité 3.4 : Animation .....	91
Activité 3.5 : Tournage et découpage technique .....	94
<b>Aperçu global de l'unité 4 : Animation et graphisme à l'ordinateur</b> .....	97
Activité 4.1 : Graphisme .....	102
Activité 4.2 : Logiciel d'édition de pages Web .....	108
Activité 4.3 : Logiciel d'animation .....	111
Activité 4.4 : Sérigraphie et marquage à chaud .....	114



## INTRODUCTION

Le ministère de l'Éducation dévoilait au début de 1999 les nouveaux programmes-cadres de 9<sup>e</sup> et de 10<sup>e</sup> année. En vue de faciliter la mise en oeuvre de ce tout nouveau curriculum du secondaire, des équipes d'enseignantes et d'enseignants, provenant de toutes les régions de l'Ontario, ont été chargées de rédiger, de valider et d'évaluer des esquisses directement liées aux programmes-cadres du secondaire pour chacun des cours qui serviraient de guide et d'outils de travail à leurs homologues.

Les esquisses de cours répondent aux attentes des systèmes scolaires public et catholique. Certaines esquisses se présentent en une seule version commune aux deux systèmes scolaires (p. ex., *Mathématiques et Affaires et commerce*) tandis que d'autres existent en version différenciée. Dans certains cas, on a ajouté un préambule à l'esquisse de cours explicitant la vision catholique de l'enseignement du cours en question (p. ex., *Éducation technologique*) alors que, dans d'autres cas, on a en plus élaboré des activités propres aux écoles catholiques (p. ex., *Arts*). L'Office provincial de l'éducation de la foi catholique de l'Ontario a participé à l'élaboration des esquisses destinées aux écoles catholiques.

Chacune des esquisses de cours reprend en tableau les attentes et les contenus d'apprentissage du programme-cadre avec un système de codes qui les caractérisent. Ce tableau est suivi d'un Cadre d'élaboration des esquisses de cours qui présente la structure des esquisses. Toutes les esquisses de cours ont un Aperçu global du cours qui présente les grandes lignes du cours et qui comprend, à plus ou moins cinq reprises, un Aperçu global de l'unité. Ces unités englobent plusieurs activités qui mettent l'accent sur des sujets variés et des tâches suggérées aux enseignantes ou enseignants ainsi qu'aux élèves dans le but de faciliter l'apprentissage et l'évaluation.

Toutes les esquisses de cours comprennent une liste partielle de ressources disponibles (p. ex., personnes-ressources et médias électroniques) qui a été incluse à titre de suggestions et que les enseignantes et enseignants sont invités/es à compléter et à mettre à jour.

Étant donné l'évolution des projets du ministère de l'Éducation concernant l'évaluation du rendement des élèves et compte tenu que le dossier d'évaluation fait l'objet d'un processus continu de mise à jour, chaque esquisse de cours suggère quelques grilles d'évaluation du rendement ainsi qu'une tâche d'évaluation complexe et authentique à laquelle s'ajoute une grille de rendement adaptée.

Les esquisses de cours, dont l'utilisation est facultative, sont avant tout des suggestions d'activités pédagogiques, et les enseignantes et enseignants sont fortement invités/es à les modifier, à les personnaliser ou à les adapter au gré de leurs propres besoins.



## TABLEAU DES ATTENTES ET DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE

<b>TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS</b>		<b>Unités</b>			
<i>Domaine : Fondements</i>		1	2	3	4
<b>Attentes</b>					
TGJ20-F-A.1	nommer et décrire les techniques de production de médias imprimés.	1.2 1.3 1.5	2.2 2.3 2.4	3.4 3.5	4.1 4.2 4.4
TGJ20-F-A.2	expliquer les techniques de base requises pour la création d'animation et la production audiovisuelle.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.3	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3
TGJ20-F-A.3	nommer et décrire les procédés de saisie pour les images fixes.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3	3.3 3.4 3.5	4.1 4.3 4.4
TGJ20-F-A.4	démontrer une compréhension de l'équipement de communication électronique.	1.3	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4
<b>Contenus d'apprentissage</b>					
TGJ20-F-Cont.1	expliquer les techniques utilisées pour la production de dessins techniques et d'illustrations.		2.2	3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4
TGJ20-F-Cont.2	décrire les principes de composition et de typographie.	1.1 1.2 1.5	2.4		4.1 4.2 4.4
TGJ20-F-Cont.3	décrire les caractéristiques des matériaux utilisés en imprimerie.				4.1 4.4
TGJ20-F-Cont.4	décrire les différents procédés d'impression et de reliure.				4.1 4.4
TGJ20-F-Cont.5	décrire les différentes techniques d'enregistrement vidéo.		2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	
TGJ20-F-Cont.6	décrire le processus de réalisation pour des productions audiovisuelles, audio et animées.	1.3 1.4 1.5	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3

<b>TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS</b>		<b>Unités</b>			
<b><i>Domaine : Fondements</i></b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
TGJ2O-F-Cont.7	expliquer les étapes de montage dans les productions audiovisuelles, audio et animées.	1.3 1.4 1.5	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3
TGJ2O-F-Cont.8	définir les types de photographie ainsi que leur utilisation respective.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	
TGJ2O-F-Cont.9	classer les types d'appareils photographiques ainsi que leurs accessoires.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	
TGJ2O-F-Cont.10	décrire le processus de développement et de tirage d'images photographiques.	1.2 1.3 1.5 1.6	2.1 2.2		
TGJ2O-F-Cont.11	décrire les éléments d'éclairage et d'environnement de scène.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	

<b>TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS</b>		<b>Unités</b>			
<i>Domaine : Processus et applications</i>		1	2	3	4
<b>Attentes</b>					
TGJ20-P-A.1	réaliser des matrices de tirage pour impression et finition.	1.5 1.6	2.4	3.3 3.4 3.5	
TGJ20-P-A.2	réaliser des productions audiovisuelles ou animées.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3
TGJ20-P-A.3	composer, saisir et manipuler des images numériques.	1.1 1.5	2.1 2.2 2.4	3.1 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4
TGJ20-P-A.4	utiliser d'une façon efficace des logiciels de graphisme.		2.1 2.2 2.4	3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4
<b>Contenus d'apprentissage</b>					
TGJ20-P-Cont.1	réaliser des dessins techniques et des illustrations pour impression.		2.4	3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4
TGJ20-P-Cont.2	produire des matrices de tirage selon les principes de composition et de typographie.		2.4	4.3	4.2
TGJ20-P-Cont.3	faire des copies multiples en utilisant différentes méthodes d'impression.		2.1 2.2 2.4		4.1 4.4
TGJ20-P-Cont.4	appliquer des techniques de finition aux travaux imprimés.	1.2 1.5	2.1 2.2		4.1 4.4
TGJ20-P-Cont.5	créer différents effets en utilisant une caméra vidéo ou numérique.	1.1 1.5	2.3 2.4	3.1 3.3 3.4 3.5	4.3
TGJ20-P-Cont.6	accentuer les courts métrages vidéo avec de l'éclairage et des accessoires.		2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	
TGJ20-P-Cont.7	créer de simples productions animées en utilisant le caméscope.		2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	

<b>TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS</b>		<b>Unités</b>			
<i>Domaine : Processus et applications</i>		1	2	3	4
TGJ20-P-Cont.8	effectuer le montage de productions audiovisuelles et animées.	1.3 1.5	2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3
TGJ20-P-Cont.9	prendre des images fixes selon des principes de composition.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2	3.4 3.5	4.3
TGJ20-P-Cont.10	développer des clichés en partant de films ou d'entrées numériques.	1.1 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.3 2.4	3.4 3.5	
TGJ20-P-Cont.11	créer des arrière-scènes, des concepts d'éclairage et des montages de kiosques d'information.	1.3 1.4 1.5	2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	

<b>TECHNOLOGIE DES COMMUNICATIONS</b>		<b>Unités</b>			
<i>Domaine : Implications</i>		1	2	3	4
<b>Attentes</b>					
TGJ20-I-A.1	appliquer les lois et les règles de sécurité.	1.3 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4
TGJ20-I-A.2	déterminer les perspectives d'emploi dans le domaine des communications.	1.2	2.2 2.4		
TGJ20-I-A.3	analyser les avantages, les risques et l'éthique de la technologie des communications.	1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4
<b>Contenus d'apprentissage</b>					
TGJ20-I-Cont.1	mettre en pratique les règles de sécurité dans l'utilisation de l'équipement.	1.2 1.3 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4
TGJ20-I-Cont.2	appliquer les normes d'hygiène et de sécurité dans l'utilisation des produits et matériaux.	1.2 1.3 1.5	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4
TGJ20-I-Cont.3	déterminer les perspectives d'emploi dans le domaine des communications et élaborer un plan d'études.		2.2 2.4	3.2	4.4
TGJ20-I-Cont.4	créer un dossier d'études pour une carrière ou du travail indépendant.		2.2 2.4	3.2	4.4
TGJ20-I-Cont.5	évaluer les caractéristiques de la communication graphique, électronique et en direct.	1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4
TGJ20-I-Cont.6	démontrer une compréhension des normes et des règles d'éthique en technologie des communications.	1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.1 4.4



## CADRE D'ÉLABORATION DES ESQUISSES DE COURS

APERÇU GLOBAL DU COURS	APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ	ACTIVITÉ
Espace réservé à l'école (à remplir)		Durée
Description/fondement	Description	Description
Titres des unités et durée	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage
Description des unités	Titres des activités	Notes de planification
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage	Acquis préalables	Acquis préalables
Évaluation du rendement de l'élève	Sommaire des notes de planification	Déroulement de l'activité
Ressources	Liens	Évaluation du rendement de l'élève
Application des politiques énoncées dans <i>Les écoles secondaires de l'Ontario de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année – Préparation au diplôme d'études secondaires de l'Ontario, 1999</i>	Stratégies d'enseignement et d'apprentissage	Ressources
Évaluation du cours	Évaluation du rendement de l'élève	Annexes
	Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves	
	Sécurité	
	Ressources	



## APERÇU GLOBAL DU COURS (TGJ2O)

### Espace réservé à l'école (à remplir)

<b>École :</b>	<b>Conseil scolaire de district :</b>
<b>Section :</b>	<b>Chef de section :</b>
<b>Personne(s) élaborant le cours :</b>	<b>Date :</b>
<b>Personne(s) révisant le cours :</b>	<b>Date :</b>
<b>Titre du cours :</b> Technologie des communications	<b>Année d'études :</b> 10 <sup>e</sup>
<b>Type de cours :</b> Ouvert	<b>Code de cours de l'école :</b>
<b>Programme-cadre :</b> Éducation technologique	<b>Date de publication :</b> 1999
<b>Code de cours du Ministère :</b> TGJ2O	<b>Valeur en crédit :</b> 1

### Description/fondement

Ce cours permet à l'élève de s'initier aux différents aspects de la technologie des communications, tels que l'impression de papeterie, la production audiovisuelle, la création d'images photographiques, la réalisation d'animation assistée par ordinateur et le montage de kiosques d'information. Ce cours offre à l'élève une base pour poursuivre une carrière dans des secteurs tels que l'édition, la publicité, l'imprimerie, l'animation visuelle, la photographie et le journalisme.

### Titres des unités et durée

<b>Unité 1 :</b> Photographie	<b>Durée :</b> 27,5 heures
<b>Unité 2 :</b> Multimédia	<b>Durée :</b> 27,5 heures
<b>Unité 3 :</b> Vidéo	<b>Durée :</b> 27,5 heures
<b>Unité 4 :</b> Animation et graphisme à l'ordinateur	<b>Durée :</b> 27,5 heures

## **Description des unités**

### **Unité 1 : Photographie**

Cette unité porte sur la photographie et ses composantes. L'unité s'amorce par la comparaison de différents types de photographies et différentes sortes d'appareils photographiques. L'élève voit ensuite les plans d'éclairage et la composition photographique et met ces notions en pratique lors de la prise de photo. À la fin de cette unité, il ou elle complète une tâche qui englobe toutes les notions apprises au cours de l'unité. De plus, l'élève apprend à faire un rapport technologique et un rapport de recherche, se documente sur l'éthique en communication et amorce son portfolio de travail du cours.

### **Unité 2 : Multimédia**

Cette unité porte sur le multimédia et ses composantes. L'unité présente la prise de photos numériques, la numérisation de photos, l'exploration de logiciels d'édition de photos, d'images et de présentation, la prise de son et la création d'un plan de travail qui mène à la réalisation d'une présentation multimédia en partant d'un thème et de paramètres incorporant les notions apprises au cours de l'unité. De plus, l'élève effectue une recherche sur les carrières en multimédia et présente un rapport sur les résultats de sa recherche.

### **Unité 3 : Vidéo**

Cette unité porte sur les éléments de la production audiovisuelle. L'élève apprend à composer des scènes techniques et à maîtriser l'équipement de la production audiovisuelle afin de produire un court métrage. Les composantes d'un reportage et d'une animation permettent à l'élève d'explorer le tournage et le découpage. Produire une vidéo animée mettant en pratique toutes les notions apprises au cours de l'unité.

### **Unité 4 : Animation et graphisme à l'ordinateur**

Cette unité porte sur la conception et la reproduction d'un dessin vectoriel assisté par ordinateur, l'utilisation d'un logiciel d'édition de page Web et d'un logiciel d'animation, ainsi que sur l'exploration de produits de publications imprimés assistés par ordinateur. L'élève utilise l'ordinateur pour monter un site Web attrayant, en partant d'un thème et en intégrant son, image, transformations de l'image, graphisme, animation et règles de la composition, ainsi que pour faire la mise en page de travaux imprimés, d'oeuvres en sérigraphie et de projets, à l'aide de transfert de films pour marquage à chaud.

## **Stratégies d'enseignement et d'apprentissage**

Dans ce cours, l'enseignant ou l'enseignante privilégie diverses stratégies d'enseignement et d'apprentissage. Parmi les plus adaptées à ce cours, il convient de noter les suivantes :

- présentation
- recherche
- discussions
- apprentissage coopératif
- objets à manipuler
- rédaction-apprentissage
- simulation
- enseignement assisté par ordinateur
- explications orales

- exposé
- remue-méninges

## Évaluation du rendement de l'élève

«Un système d'évaluation et de communication du rendement bien conçu s'appuie sur des attentes et des critères d'évaluation clairement définis.» (*Planification des programmes et évaluation - Le curriculum de l'Ontario 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> année*, 1999, p. 12) Dans ce sens, le programme-cadre présente une grille d'évaluation du rendement propre à sa discipline. Selon le besoin, l'enseignant ou l'enseignante utilise une variété de stratégies se rapportant aux types d'évaluation suivants :

### évaluation formative

- correction des feuilles-guides avec les élèves
- questionnement et démonstration sur la sécurité et les matières dangereuses
- diverses rétroactions (p. ex., présentations, dossier personnel, techniques de chambre noire, dessins techniques)
- évaluation des plans de reprise de photos

### évaluation sommative

- feuilles de travail et démonstration sur les règles de sécurité et maniement de matières dangereuses
- travail de recherche
- rapports techniques, rapports technologiques et présentations
- montage de la présentation multimédia
- élaboration d'un scénario-maquette, reportage final, vidéo
- respect des directives et des fichiers dans les formats demandés
- tests, diverses démonstrations, travaux

## Ressources

L'enseignant ou l'enseignante fait appel à plus ou moins cinq types de ressources à l'intérieur du cours. Ces ressources sont davantage détaillées dans chaque unité. **Dans ce document, les ressources suivies d'un astérisque (\*) sont en vente à la Librairie du Centre du CFORP. Celles suivies de trois astérisques (\*\*\*) ne sont en vente dans aucune librairie. Aller voir dans votre bibliothèque scolaire.**

### Ouvrages généraux/de référence/de consultation

- BARNABÉ, Réal, *Guide de rédaction : les nouvelles radio et l'écriture radiophonique*, coll. Communication, Les Éditions coopératives Albert Saint-Martin de Montréal, Montréal, 1990, 133 p.
- BELLAÏCHE, Philippe, *Les secrets de l'image vidéo*, coll. Eyrolles-Sonovision, éd. Eyrolles et Sonovision, Paris, 1995, 300 p. \*

- BERTRAND, Germain, *Médiathèque*, L'office de la télécommunication éducative de l'Ontario, 1994, 54 p.
- BOULERICE, Marcel, *Vidéomanie*, L'office de la télécommunication éducative de l'Ontario, 1995, 88 p.
- BUTLER, Mark, *Internet... tout de suite*, Nunod, Paris, 1994, 148 p.
- CANADA, Secrétariat d'état et Groupe de communication, *Vocabulaire des industries graphiques / Graphic Arts Vocabulary*, Groupe Communication Canada-Édition, Ottawa, 1993, 573 p.
- Les carrières du multimédia*, Montréal, Les éditions de ma carrière, octobre 1999, 121 p. \*
- CHESHIRE, David, *La pratique de la vidéo : choisir et utiliser un caméscope*, coll. A Dorling Kindersley Book, Larousse, Paris, 1991, 224 p. \*
- COLLIN, Simon, *Le multimédia sur P.C.*, coll. Voir et comprendre, éd. Dunod, Paris, 1994, 128 p.
- CYR, Pierre, *Internet : introduction au réseau*, coll. Notes de cours, Les éditions Logiques, Montréal, 1995, 138 p.
- DENNIS, Ervin A., et John D. JENKINS, *Les arts graphiques*, Éditions Saint-Martin, Montréal, 1990. \*
- DUPLAN, Pierre, et Roger JAUNEAU, *Maquette et mise en page*, Éditions du Moniteur, Paris, 1992, 320 p.
- DURCHON, Pierre, *Imprimer en couleur : les procédés - les supports - les produits*, Publications du Moniteur, Paris, 1993, 206 p. \*
- FORTIN, Jean-Marie, et al., *Vocabulaire du magnétoscope et du caméscope : Terminologie technique et industrielle - Vocabulaire anglais-français*, coll. Cahiers de l'Office de la langue française, Publications du Québec, Québec, 1991, 60 p.
- HEDGECOE, John, *Le grand manuel de la vidéo*, Éditions Minerva, Paris, 1992, 253 p. \*
- HOLSINGER, Erik, *Le multimédia... Comment ça marche?*, éd. Dunod, Paris, 1994, 196 p.
- LEMAY, Bernadette, *La boîte à outils*, Esquisse de cours 9<sup>e</sup>, Vanier, CFORP, 1999. \*
- LEVI, Marion, et Suzanne Ziegler, *Jeter des ponts*, Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, Toronto, 1991, 156 p.
- MARTIN, Gérard, *L'imprimerie d'aujourd'hui*, s.l., Éditions du Cercle de la Librairie, 1992, 255 p.
- MASSIN, *L'ABC du métier*, Imprimerie Nationale, Paris, 1989, 225 p. \*
- MOUZARD, François, *Lexique : Caméscope*, ministère des Approvisionnements et Services Canada, Ottawa, 1991, 60 p.
- RENIER, Martine, et al., *Les techniques audiovisuelles : vidéo et film*, coll. Polytechnica, éd. Economica, Paris, 1993, 547 p.
- SEMETEYS, Alain, *Le multimédia*, coll. Mais c'est très simple, éd. Dunod, Paris, 1992, 157 p.
- TERRASSON, Jacques, *Les outils du multimédia*, Armand Colin Éditeur, Paris, 1992, 282 p.

## Matériel

- Appareils photos numériques
- Ordinateurs
- Numérisateurs

## **Médias électroniques**

- *Photoshop*
- *Corel Draw*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997
- *Corel Presentation*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997
- *Corel Photo Paint*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997

## **Application des politiques énoncées dans ÉSO - 1999**

Cette esquisse de cours reflète les politiques énoncées dans *Les écoles secondaires de l'Ontario de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année – Préparation au diplôme d'études secondaires de l'Ontario*, 1999 au sujet des besoins des élèves en difficulté d'apprentissage, de l'intégration des technologies, de la formation au cheminement de carrière, de l'éducation coopérative et de diverses expériences de travail, ainsi que certains éléments de sécurité.

## **Évaluation du cours**

L'évaluation du cours est un processus continu. Les enseignantes et les enseignants évaluent l'efficacité de leur cours de diverses façons, dont les suivantes :

- évaluation continue du cours par l'enseignant ou l'enseignante : ajouts, modifications, retraits tout le long de la mise en œuvre de l'esquisse du cours (sections des stratégies d'enseignement et d'apprentissage ainsi que des ressources, activités, applications à la région);
- évaluation du cours par les élèves : sondages au cours de l'année ou du semestre;
- rétroaction à la suite du testing provincial;
- examen de la pertinence des activités d'apprentissage et des stratégies d'enseignement et d'apprentissage (dans le processus des évaluations formative et sommative des élèves);
- échanges avec les autres écoles utilisant l'esquisse de cours;
- autoévaluation de l'enseignant et de l'enseignante;
- visites d'appui des collègues ou de la direction et visites aux fins d'évaluation de la direction;
- évaluation du degré de satisfaction des attentes et des contenus d'apprentissage par les élèves (p. ex., après les tests de fin d'unité et l'examen synthèse).

De plus, le personnel enseignant et la direction de l'école évaluent de façon systématique les méthodes pédagogiques et les stratégies d'évaluation du rendement de l'élève.



## APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 1 (TGJ2O)

### Photographie

#### Description

Cette unité porte sur la photographie et ses composantes. L'unité s'amorce par la comparaison de différents types de photographies et différentes sortes d'appareils photographiques. L'élève voit ensuite les plans d'éclairage et la composition photographique et met ces notions en pratique lors de la prise de photo. À la fin de cette unité, il ou elle complète une tâche qui englobe toutes les notions apprises au cours de l'unité. De plus, l'élève apprend à faire un rapport technologique et un rapport de recherche, se documente sur l'éthique en communication et amorce son portfolio de travail du cours.

#### Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.2 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.4 - 5 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### Titres des activités

**Activité 1.1 :** Appareils photographiques

**Activité 1.2 :** Développement de photos

**Activité 1.3 :** Plans d'éclairage

**Activité 1.4 :** Composition photographique

**Activité 1.5 :** Prise de photos

**Activité 1.6 :** Tâche d'évaluation sommative - Prise et développement de photos

## **Acquis préalables**

- Être capable de travailler en équipe.
- Connaître le fonctionnement de l'appareil photo (ouverture, mise au point, métrage de lumière, insertion de la pellicule).
- Maîtriser les habiletés de base en photographie (règle des tiers, rapport entre l'ouverture et la profondeur de champ, etc.).
- Être capable de faire la finition de pellicules et de photos.
- Maîtriser les techniques d'éclairage photographique et de composition d'image.

## **Sommaire des notes de planification**

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- acheter des pellicules ISO 400 à 12 prises en noir et blanc et prévoir des pellicules usagées pour s'exercer au chargement et à l'embobinage de la pellicule dans l'appareil photographique.
- préparer un diaporama, des transparents ou se procurer des exemples de différents types de photographies, de différentes sortes d'appareils et de leurs accessoires.
- avoir en main une feuille d'illustrations qui présente les différentes sortes d'appareils et leurs accessoires et créer une grille de contrôle qui permet à l'élève de nommer les différentes composantes d'un appareil de photographie et leurs fonctions.
- prévoir quelques annonces publicitaires à présenter à la classe.
- avoir à sa disposition des modèles de rapports de recherche et la feuille de la boîte à outils qui porte sur le rapport de recherche.
- préparer une feuille de route qui donne la démarche à suivre pour réaliser le développement d'une pellicule et pour produire une image sur papier photographique.
- préparer les liquides et les bains pour la chambre noire (bains révélateurs, d'arrêt et fixateurs), ainsi que les matériaux pour l'entreposage des pellicules et des photos.
- créer des plans d'éclairage sur transparent ou sur papier (pour distribution aux équipes) et une feuille modèle pour aider l'élève à noter les différences entre les plans.
- élaborer des règles de sécurité pour la manutention et le rangement de l'équipement d'éclairage.
- préparer un diaporama de référence à l'aide de photos représentant les différentes compositions photographiques (règle des tiers, simplicité, l'équilibre, cadrage, direction des lignes, etc.).
- créer des grilles de contrôle de la prise de photo (pellicule, nombre de poses, noms des participants, vitesse d'obturation, le nombre f) et du matériel (caméra, accessoires, lentille, trépied, flash, filtres).

## **Liens**

### **Français**

- Apprendre le vocabulaire propre à la photographie.
- Avoir une certaine habileté en lecture et en écriture.

### **Technologie**

- Nommer les différents types d'appareils photographiques.
- Utiliser les différents types de lumières pour créer l'éclairage d'une scène.
- Utiliser la technologie propre au développement des pellicules.

### **Perspectives d'emploi**

- Énumérer les carrières liées à la prise de photo (photographe, journaliste, etc.).
- Inventorier les carrières liées au développement des pellicules.

## **Stratégies d'enseignement et d'apprentissage**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante utilise les stratégies suivantes :

- remue-ménages
- recherche
- apprentissage coopératif
- enseignement assisté par ordinateur
- explications orales
- exposé

## **Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante emploie différentes stratégies d'évaluation :

### **évaluation formative**

- rétroaction au rapport technologique de l'élève et à la pertinence du slogan
- rétroaction sur les techniques de la chambre noire
- rétroaction sur le texte de l'élève en ce qui a trait aux carrières
- évaluation de l'éclairage dans les photos de l'élève
- évaluation du rapport technologique et du portfolio

### **évaluation sommative**

- évaluation de l'épreuve synthèse ou de l'activité de démonstration
- évaluation du rapport de recherche
- évaluation du développement des pellicules et des photos
- évaluation des photos prises par l'élève, en partant des critères d'une bonne composition
- évaluation du montage et de sa présentation selon les critères établis

## Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

### A - Déroulement de l'activité

#### *Élèves en difficulté*

- Prévoir une activité structurée (liste de tâches à accomplir).

#### *ALF/PDF*

- Fournir beaucoup d'appuis concrets et visuels.
- Fournir une liste de vérification d'étapes ou une feuille de route pour le projet.
- Demander à l'élève de répéter les directives dans ses propres mots afin de s'assurer qu'elle ou qu'il les a bien comprises.

#### *Renforcement ou enrichissement*

- Diriger son énergie pour qu'elle soit utilisée de façon constructive en l'orientant vers des projets qui lui tiennent à coeur.
- Privilégier l'approche coopérative.

### B - Évaluation du rendement de l'élève

#### *Élèves en difficulté*

- Donner plus de temps pour lire les questions.
- Utiliser tout moyen permettant à l'élève de montrer sa compréhension.
- Ne pas hésiter à fournir des explications si elle ou il n'a pas compris la consigne écrite.

#### *ALF/PDF*

- Accorder du temps supplémentaire pour accomplir les tâches.

#### *Renforcement ou enrichissement*

- Offrir des expériences d'évaluation qui permettent d'exprimer sa créativité.
- Donner l'occasion d'exprimer la pensée divergente.

### Sécurité

L'enseignant ou l'enseignante veille au respect des règles de sécurité qu'ont établies le Ministère, le conseil scolaire et les normes S.I.M.D.U.T.

## Ressources

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante fait appel aux ressources suivantes :

### Ouvrages généraux/de référence/de consultation

HEDGECOE, John, *Le livre de la photographie*, Éditions Solar, Paris, 1991, 223 p.

HEDGECOE, John, *La pratique de la photographie*, coll. Larousse, éd. Larousse, Paris, 1992, 352 p.

LA TULLAYE, Xavier de, et Pierrick Moigneau, *Formation labo : bases techniques du traitement d'image en laboratoire photo*, éditions VM, Paris, 1997, 224 p.

### Matériel

- exemples de différents types de photographies (aérienne, art, publicité, journalisme, macro, microscopique et scientifique, plein air, de personnes)
- exemples de sortes d'appareils (à viseur simple, reflex mono-objectif, studio, numérique, etc.) et de leurs accessoires (objectifs, filtres, posemètres, flashes, etc.)
  
- lampes (*spot, flood*)
- trépieds pour les lampes
- gels (couleurs variées)
- fils de rallonge
- pellicules
- bain révélateur
- flash
- bain d'arrêt
- caméras 35 mm
- bain fixateur
- lentilles
- papier photographique
  
- trépieds pour caméra
- liquides photographiques (révélateur, arrêt, fixateur)
- filtres
- *photoflow*
- pochettes pour pellicules
- entonnoir
- bouteilles de plastique (3)
- thermomètre
- tranche pour papier photographique
- bacs pour papier photographique

## ACTIVITÉ 1.1 (TGJ2O)

### Appareils photographiques

#### 1. Durée

225 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève définit les cinq types de photographies et prend deux exemples de chacune en noir et blanc, avec différents ajustements, en respectant des critères précis.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.2 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.5 - 9 - 10

#### 4. Notes de planification

- Acheter des pellicules ISO 400 à 12 prises en noir et blanc.
- Préparer un diaporama, des transparents ou se procurer des exemples de différents types de photographies, de différentes sortes d'appareils et de leurs accessoires.
- Avoir en main une feuille d'illustrations qui présente les différentes sortes d'appareils (à viseur simple, reflex mono-objectif, studio, numérique, etc.) et leurs accessoires (objectifs, filtres, posemètres, flashes, etc.).
- Préparer des pellicules usagées pour s'exercer au chargement et à l'embobinage de la pellicule de l'appareil photographique.

- Créer une grille de contrôle qui permet à l'élève de nommer les différentes composantes d'un appareil de photographie et leurs fonctions , les points d'ajustement, la technique de charger et d'embobiner la pellicule de l'appareil photographique.
- Prévoir quelques annonces publicitaires à présenter à la classe.

## 5. Acquis préalables

- Être capable de travailler en équipe.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente des exemples des cinq types de photographie qui piquent l'intérêt (paysage, nature morte, action, portraiture, macro) et, au moyen d'un remue-ménages, fait ressortir les caractéristiques de ces photos, p. ex.,
  - étale des revues dans la classe et demande à l'élève de noter leurs caractéristiques sur une feuille de contrôle; ou
  - place des piles de photos dans des stations (une pile de type différent dans chaque station) et demande à l'élève de circuler d'une station à l'autre et de nommer, sur une feuille de contrôle, les caractéristiques de chacune des piles de photos; ou
  - affiche des photos au mur et demande à l'élève de nommer leurs caractéristiques sur une feuille de contrôle; ou
  - en utilisant une présentation électronique de photos, demande à l'élève de nommer leurs caractéristiques sur une feuille de contrôle.
- annonce à l'élève qu'à la fin de cette unité il ou elle aura une tâche à réaliser, qui englobera toutes les notions apprises au cours de l'unité : montage en équipe où trois élèves prennent individuellement leurs photos sur un thème précis et se rencontrent ensuite pour faire un montage agrémenté d'un slogan.
- trouve la tâche à réaliser pour cette activité : prendre deux exemples des cinq types de photos en noir et blanc, avec différents ajustements, respectant les critères ci-dessous et écrire un slogan pour chacun :
  - la pertinence des photos au type déterminé dans la démarche
  - la documentation des paramètres de la prise de chaque photo
  - la différence entre les paramètres des photos du même sujet
  - la pertinence du slogan à chacune des photos.
- présente à l'élève, en se servant d'un exemple, les composantes d'un rapport technologique.

## **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- dirige une discussion où l'élève parle de la sorte de caméra qu'il ou elle connaît déjà (p. ex., quelle sorte de caméra avez-vous chez vous?).
- distribue une feuille d'illustrations qui présente les différentes sortes d'appareils (à viseur simple, reflex mono-objectif, studio, numérique, etc.) et leurs accessoires (objectifs, filtres, posemètres, flashes, etc.).
- remet une feuille de contrôle que l'élève complète en manipulant la caméra.
- fait circuler des appareils photo sans pellicule; circule lui-même avec son appareil et permet à l'élève de manipuler la caméra et de nommer les différentes composantes d'un appareil de photographie et leurs fonctions (déclencheur, objectif, etc.), les points d'ajustement (mise au point, vitesse d'obturation, ouverture ou numéro f, etc.), la technique de charger et d'embobiner la pellicule de l'appareil photographique, en utilisant une pellicule de démonstration.
- divise la classe en équipes de deux ou trois et présente quelques annonces publicitaires, demandant à chaque équipe de relever le slogan et d'en expliquer la pertinence.
- dirige une mise en commun des réponses et un échange sur le sujet.
- en se servant de divers exemples de rapport technologique, présente aux élèves les diverses composantes d'un rapport technologique.
- avise les élèves que le rapport technologique est l'outil qu'ils ou qu'elles utiliseront pour noter les étapes du processus de design pendant la durée du cours.

## **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- s'assure que chaque élève s'exerce, sans pellicule ou en utilisant une pellicule de démonstration, à la prise de photo en vérifiant les ajustements nécessaires et les valeurs des paramètres de chaque photo (prise, vitesse d'obturation, numéro f, conditions atmosphériques, etc.).
- demande à l'élève
  - de planifier et d'indiquer le sujet de la photo de chaque type (paysage, nature morte, action, portraiture, macro)
  - de penser à un slogan pour chaque photo désignée
  - de noter, dans son rapport technologique, la démarche à suivre pour la prise de ses photos.

## **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à décider le type de photo, le type d'ajustement et le type de paramètre de photos (mise au point, vitesse d'obturation, ouverture ou numéro f, etc.) qu'il ou elle désire prendre pour sa tâche.
- invite l'élève à écrire ses décisions dans son rapport technologique.

- demande à l'élève d'effectuer la tâche selon les paramètres déterminés dans son rapport technologique et de rédiger le slogan pour chaque photo prise.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le rapport technologique selon les critères suivants :
  - la pertinence des photos au type désigné dans la démarche
  - la documentation des paramètres de la prise de chaque photo.
- évalue la pertinence du slogan.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- rétroaction au rapport technologique de l'élève et à la pertinence du slogan

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 1.2 (TGJ2O)

### Développement de photos

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève développe des photos, à l'aide de l'équipement de la chambre noire. Il ou elle apprend la technique pour développer sa pellicule et pour produire une photo sur papier photographique. De plus, il ou elle développe les méthodes et les techniques nécessaires pour effectuer une recherche en rassemblant, organisant, interprétant, analysant et présentant l'information sur l'éthique en communication.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.2 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.4 - 9

**Domaine :** Implications

**Attente :** TGJ2O-I-A.2

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2

#### **4. Notes de planification**

- Préparer une feuille de route qui donne la démarche à suivre pour le développement d'une pellicule et pour produire une image sur papier photographique.
- Préparer les liquides et les bains pour la chambre noire (bains révélateurs, d'arrêt et fixateurs).
- Préparer les matériaux nécessaires pour le développement de photos et pour l'entreposage des pellicules et des photos.
- Rédiger une épreuve synthèse ou une activité de démonstration afin d'assurer que l'élève maîtrise bien les étapes du développement de la pellicule et de la photo, ainsi que la manipulation des produits dangereux.
- Avoir à sa disposition des modèles de rapports de recherche et la feuille de la boîte à outils qui porte sur le rapport de recherche.

#### **5. Acquis préalables**

- Connaître le fonctionnement de l'appareil photo (ouverture, mise au point, métrage de lumière, insertion de la pellicule).
- Maîtriser les habiletés de base en photographie (règle des tiers, rapport entre l'ouverture et la profondeur de champ, etc.).

#### **6. Déroulement de l'activité**

##### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- visite de la chambre noire avec les élèves, présentant les pièces d'équipement et leur disposition.
- présente l'équipement de la chambre noire et discute des étapes du développement de photos.
- présente la tâche : développer les photos prises dans l'activité précédente afin de se préparer à la tâche de l'unité.
- distribue des modèles de rapport de recherche aux élèves répartis en équipes de trois, pour en faire l'étude, afin de trouver comment on s'y est pris pour produire un tel rapport.
- attire l'attention de l'élève sur la boîte à outils qui porte sur un travail de recherche.
- assigne la tâche : faire une recherche sur l'éthique en communication et remettre par écrit un rapport de sa recherche, qui respecte les critères suivants : renseignements, documentation et organisation.

##### **Collecte de données/Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève d'élaborer, au moyen d'une discussion de classe, les dangers potentiels qu'il ou elle a relevés lors de la visite de la chambre noire et des dispositifs de sécurité qui existent dans la classe.

- fait un bilan des produits de la classe qui nécessitent un maniement sécuritaire (p. ex., branchements électriques, produits chimiques, etc.).
- présente les fiches techniques S.I.M.D.U.T. des produits chimiques de la classe et de la chambre noire
  - indique à l'élève où trouver les fiches techniques du S.I.M.D.U.T. de la classe;
  - étudie une de ces fiches avec l'élève, afin de lui enseigner comment les interpréter;
  - offre à l'élève, en se servant d'exemples d'accidents dans la classe, l'occasion de constater l'existence de dangers potentiels (lumières pendues, fils électriques et raccords par terre, produits chimiques, etc.);
  - montre le fonctionnement des dispositifs de sécurité.
- fait une démonstration du développement des pellicules, au moyen de pellicules de démonstration et sans utiliser les liquides ou en les imitant avec de l'eau colorée
  - utilisation et durée des différents bains.
- remet à l'élève une feuille des étapes à suivre pour développer sa pellicule.
- divise la classe en dyades.
- dirige les dyades à diverses stations où les élèves s'exercent au développement de la pellicule en utilisant une pellicule de démonstration et des produits chimiques simulés (p. ex., de l'eau colorée).
- fait une démonstration du développement des photos, en partant de pellicule et de papier de démonstration et sans utiliser les liquides ou en les imitant avec de l'eau colorée
  - utilisation de l'agrandisseur
  - différents types de papier et raisons pour en choisir un type plutôt que l'autre
  - utilisation des liquides.
- distribue une feuille de route qui élabore les étapes du développement de photos.
- divise la classe en dyades.
- dirige les dyades à diverses stations où les élèves s'exercent à l'agrandissement et au développement de la photo en utilisant une pellicule de démonstration et des produits chimiques simulés (p. ex., de l'eau colorée).
- présente une épreuve synthèse ou une activité de démonstration, afin de s'assurer que l'élève maîtrise bien les étapes du développement de la pellicule et de la photo, ainsi que la manipulation des produits dangereux.
- demande à l'élève de transmettre au reste de la classe ce que son équipe a trouvé dans son étude du modèle de rapport de recherche.
- dresse ainsi, en s'assurant que l'élève en prend note, une liste des outils aidant à rassembler, à organiser et à analyser l'information afin d'en faire la présentation dans un rapport de recherche (prise de notes, organisation des tableaux, chartes, catalogage, etc.) et une liste des méthodes d'investigation (remue-méninges, toiles d'araignée, questionnaires, entrevues, consultations d'experts, etc.).
- désigne, au moyen d'un travail en équipe, les sources secondaires d'information (Internet, bibliothèque, bases de données, Statistique Canada, médias, etc.).

## Mise en oeuvre

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève, en équipe de deux ou trois, à développer, dans la chambre noire, une pellicule et une photo, sous sa supervision.
- invite l'élève à élaborer, dans son rapport technologique, les éléments imprévus qui sont arrivés au cours du développement de la pellicule et de la photo.
- demande à l'élève de déterminer le thème de sa recherche sur l'éthique en communication, de préparer une démarche de recherche (sources, grandes lignes, sujets clés, etc.), de préparer questionnaires, listes de personnes à interviewer s'il y a lieu et style de présentation de statistiques, d'effectuer sa recherche selon ces paramètres et de rédiger un rapport à remettre par écrit.

## Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue la pellicule et les photos d'après les critères du rapport technologique de l'élève.
- évalue l'épreuve synthèse ou l'activité de démonstration.
- donne une rétroaction pour améliorer les techniques et renforcer les éléments réussis.
- s'assure que l'élève note, dans son rapport, les améliorations possibles à sa démarche.
- évalue le rapport de recherche selon les critères établis au préalable.

## 7. Évaluation du rendement de l'élève

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### évaluation formative

- rétroaction sur les techniques de la chambre noire

### évaluation sommative

- évaluation de l'épreuve synthèse ou de l'activité de démonstration
- évaluation du rapport de recherche

## 8. Ressources

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## 9. Annexes

**(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)**

## ACTIVITÉ 1.3 (TGJ2O)

### Plans d'éclairage

#### 1. Durée

300 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève découvre l'importance de l'éclairage de base de la photographie en utilisant différentes sources lumineuses (naturelles et artificielles) et différentes directions (éclairage de face, en plongée, en contre-plongée, latéral, etc.) afin d'obtenir les effets désirés. Il ou elle prend deux photos, une à l'intérieur et une à l'extérieur, donnant l'effet désiré et les développe pour une évaluation sommative en ce qui a trait au développement et une évaluation formative en ce qui a trait à l'éclairage.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attente :** TGJ2O-I-A.1

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 6

#### **4. Notes de planification**

- Avoir en main des pellicules pour la prise des photos.
- Se procurer un montage d'objets ou de personnes (élèves ou autres) sous l'effet d'une ou plusieurs sources de lumière.
- Recueillir des exemples de photos qui utilisent la lumière de façon créative (p. ex., l'effet de la lumière sur l'objet : ombrages, objet en lumière), en se servant de revues, de photos numériques ou d'autres sources.
- Créer des feuilles modèles des plans d'éclairage (disposition des lampes, angle des lampes, ombrages sur le sujet, impression globale des effets de l'éclairage sur le sujet, etc.).
- Élaborer des règles de sécurité pour la manutention et le rangement de l'équipement d'éclairage.

#### **5. Acquis préalables**

- Connaître le fonctionnement de l'appareil photo (ouverture, mise au point, métrage de lumière, insertion de la pellicule).
- Maîtriser les habiletés de base en photographie (règle des tiers, rapport entre l'ouverture et la profondeur de champ, etc.).

#### **6. Déroulement de l'activité**

##### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre les divers effets de la lumière sur les personnages, en partant d'un montage d'objets ou de personnes (élèves ou autres) et d'une ou plusieurs sources de lumière; ou
- présente, en se servant de revues ou d'autres sources, des exemples de photos qui utilisent la lumière de façon créative (p. ex., l'effet de la lumière sur l'objet : ombrages, objet en lumière).
- assigne la tâche : prendre deux photos, une à l'intérieur et une à l'extérieur, donnant l'effet désiré et les développer pour une évaluation sommative en ce qui a trait au développement et une évaluation formative en ce qui a trait à l'éclairage.

##### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- en partant d'images, de photos ou de photos numériques qui montrent les différents effets, fait comprendre à l'élève comment arriver à avoir ces photos.
- discute des différentes sources lumineuses (artificielles et naturelles), distribue les feuilles modèles des plans d'éclairage (disposition des lampes, angle des lampes, ombrages sur le sujet, impression globale des effets de l'éclairage sur le sujet, une source, plusieurs sources, de face, en plongée, en contre-plongée, vertical, latéral, avec réflecteurs, etc.) et démarre une

discussion en équipe où l'élève apprend comment utiliser l'éclairage pour produire différents effets (macabre, doux, silhouette, normal, etc.).

- dirige une remue-méninges afin d'élaborer avec les élèves les règles de sécurité pour la manipulation des sources lumineuses (fils électriques, chaleur des lumières, etc.).

### **Choix de solution/Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente une vidéo, des dépliants publicitaires ou des feuilles obtenues du bureau d'orientation de l'école sur les carrières en photographie et demande à l'élève de choisir une de ces carrières, de dire pourquoi celle-ci l'intéresse plus qu'un autre et de remettre sa réponse par écrit.
- demande à l'élève, en équipe de deux ou trois, de déterminer l'éclairage à donner pour arriver à créer l'effet déterminé par l'enseignant ou l'enseignante.
- dirige un remue-méninges sur les suggestions de l'élève.

### **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- donne sa rétroaction sur le texte de l'élève en ce qui a trait aux carrières.
- demande à l'élève de prendre deux photos, une à l'intérieur et une à l'extérieur, donnant l'effet désiré et de les développer pour une évaluation sommative en ce qui a trait au développement et une évaluation formative en ce qui a trait à l'éclairage.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- rétroaction sur le texte de l'élève en ce qui a trait aux carrières
- évaluation de l'éclairage dans les photos de l'élève

### **évaluation sommative**

- évaluation du développement des pellicules et des photos

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

**(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)**

## ACTIVITÉ 1.4 (TGJ2O)

### Composition photographique

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève découvre les techniques de la composition photographique. Il ou elle compare, à l'aide d'exemples de photos variées, comment obtenir une bonne composition en appliquant les concepts suivants : règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage et direction des lignes, éclairage. Ensuite, l'élève choisit des photos de revues où une personne, plusieurs personnes et divers objets ont une apparence intéressante et tente de les reproduire. De plus, il ou elle apprend l'importance de maintenir un contrôle sur l'ensemble des travaux de l'année et de les organiser dans un portfolio.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attente :** TGJ2O-I-A.3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.5 - 6

#### **4. Notes de planification**

- Se procurer des exemples de portfolios à faire voir aux élèves.
- Préparer un diaporama de référence à l'aide de photos représentant les différentes compositions photographiques (règle des tiers, simplicité, l'équilibre, cadrage, direction des lignes, etc.).
- Rédiger une feuille de directives à suivre pour chacun des critères d'une bonne composition photographique (règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage et direction des lignes, éclairage).
- Créer une grille de contrôle de prises de photos.

#### **5. Acquis préalables**

- Connaître le fonctionnement de l'appareil photo (ouverture, mise au point, métrage de lumière, insertion de la pellicule).
- Maîtriser les habiletés de base en photographie (règle des tiers, rapport entre l'ouverture et la profondeur de champ, etc.).
- Être capable de faire la finition de pellicules et de photos.

#### **6. Déroulement de l'activité**

##### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- anime un remue-méninges qui fait ressortir les caractéristiques d'une bonne composition (règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage et direction des lignes, éclairage), en partant d'exemples de photos ayant une bonne composition et d'autres ayant une mauvaise composition.
- présente la tâche : choisir des photos de revues où une personne, plusieurs personnes et divers objets ont une apparence intéressante et tenter de les reproduire (se mettre dans l'esprit du photographe original et reproduire la même chose).

##### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente un exemple de portfolio bien organisé (contenant approprié, page frontispice, table des matières, organisation ordonnée des travaux, etc.) et un ensemble de travaux placés pêle-mêle.
- demande à l'élève de dire, en équipe de deux ou trois, lequel des deux exemples lui semble le plus intéressant et de donner la raison de son choix.
- dirige une mise en commun des réponses des équipes et fait ressortir le besoin de maintenir un contrôle sur l'ensemble des travaux de l'année et de les organiser dans un portfolio

(facilité d'accès et capacité de s'y retrouver, demande d'emploi, demande d'entrée à un cours collégial, etc.).

- fait comprendre que, dans ce cours, on a déjà accumulé un grand nombre de photos qui peuvent servir à montrer la qualité de son travail.
- par l'entremise d'un remue-méninges, fait découvrir à l'élève les possibilités de modèles à employer et les matériaux nécessaires à la construction d'un portfolio (carton, cahier à anneaux, etc.).
- divise la classe en équipes de deux ou trois et demande à l'élève de faire une recherche sur un format de portfolio et sur les matériaux requis pour le fabriquer.
- dirige une mise en commun où chaque équipe présente le résultat de ses recherches et la raison de son choix (p. ex., format lettre, légal; disposition portrait, paysage; carton, plastique, cahier à anneaux; utilité, accès, apparence intéressante).
- dirige les équipes à diverses stations où l'élève découvre comment produire des photos qui ont toutes les qualités d'une bonne composition photographique (règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage, direction des lignes, etc.), en lisant la feuille de directives étalée à chaque station, en discutant en équipe, et avec l'aide de l'enseignant ou de l'enseignante qui circule d'une station à l'autre.

### **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de s'exercer en équipe de trois ou quatre, en utilisant des objets particuliers, à fabriquer des montages pour faire de la composition photographique et de l'éclairage (p. ex., cinq objets ou deux ou trois personnages) et de se préparer à expliquer leur montage au reste de la classe.
- fait circuler les élèves d'un montage à l'autre, afin d'écouter l'explication des équipes et d'en faire une critique constructive.

### **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de choisir des photos dans des revues, où une personne, plusieurs personnes et divers objets ont une apparence intéressante, de tenter de les reproduire (se mettre dans l'esprit du photographe original et reproduire la même chose) tout en respectant les critères d'une bonne composition photographique (règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage et direction des lignes, éclairage) et de rédiger, dans son rapport technologique, la démarche suivie pour la composition de chaque photo.
- demande à l'élève de se choisir un format de portfolio, de trouver les matériaux requis pour le réaliser, de le fabriquer selon les critères suivants : forme, grandeur et construction convenable (reliures, ouvertures, etc.) et d'y inclure les photos prises jusqu'ici dans le cours en les désignant clairement.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le rapport technologique, les photos prises par l'élève, en utilisant des critères d'une bonne composition (règle des tiers, simplicité, équilibre, cadrage et direction des lignes, éclairage) et le portfolio.

### **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

#### **évaluation formative**

- évaluation du rapport technologique et du portfolio

#### **évaluation sommative**

- évaluation des photos prises par l'élève, en utilisant des critères d'une bonne composition

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 1.5 (TGJ2O)

### Prise de photos

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève met en pratique les connaissances de l'appareil photo, des types de photos, de l'éclairage et de la composition photographique. Elle ou il réalise la tâche de l'unité : faire, en équipe de trois, un montage de photos prises pour exprimer un sentiment précis.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.2 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.4 - 5 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Avoir en main ou préparer un montage de photos selon un thème.
- S'assurer d'avoir, en quantité suffisante, des pellicules en noir et blanc ou en couleur.

- Créer des grilles de contrôle de la prise de photo :
  - Grille de contrôle du matériel (caméra, accessoires, lentille, trépied, flash, filtres)
  - Grille de contrôle de la prise de photo (pellicule, nombre de poses, noms des participants, vitesse d'obturation, le nombre f).
- Préparer un diaporama de référence à l'aide de photos sur un thème quelconque.

## **5. Acquis préalables**

- Connaître le fonctionnement de l'appareil photo (ouverture, mise au point, métrage de lumière, insertion de la pellicule).
- Maîtriser les habiletés de base en photographie (règle des tiers, rapport entre l'ouverture et la profondeur de champ, etc.).
- Maîtriser les techniques d'éclairage photographique et de composition d'image.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente un modèle de montage de photos selon un thème (examens, code vestimentaire, fierté de l'école, difficultés du monde étudiant, drogues).
- assigne la tâche : faire, en équipe de trois, un montage de photos
  - au moyen d'un remue-méninges, les membres de l'équipe décident le sentiment qu'ils ou elles veulent faire ressortir dans leur montage;
  - chaque élève, individuellement, prend six à huit photos de personnes qui expriment ce sentiment et choisit les trois qui, d'après lui ou elle, font le plus ressortir le sentiment en question;
  - en équipe,
    - l'élève fait le montage des photos et rédige un slogan qui représente bien le sentiment exprimé
    - présente son montage, questionne les autres élèves sur les effets ressentis en visionnant le montage
    - présente le thème de leur montage et les intentions de l'équipe dans la préparation du montage.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- revoit les notions du développement de photos, de l'éclairage et de la composition photographique, afin que l'élève se sente bien à l'aise pour faire son montage.
- voit les éléments d'un bon montage et d'une bonne présentation.

## **Choix de solution/Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- divise la classe en équipes de trois.
- demande aux élèves de chaque équipe de choisir le sentiment qu'ils ou elles veulent exprimer dans leur montage.
- demande à l'élève de prendre ses photos en respectant le sentiment choisi en équipe.
- rassemble les élèves dans les équipes choisies au début et leur demande de faire le montage de trois des photos de chaque élève, rédiger un slogan qui exprime bien le thème du montage, faire la présentation de leur montage de façon intéressante, questionner les autres élèves sur les effets ressentis en le visionnant, expliquer le thème de leur montage et les intentions de l'équipe.
- demande à l'élève de noter dans son rapport technologique chaque étape du montage et, à la fin du montage, ses remarques sur ce qu'il ou elle ferait autrement la prochaine fois pour obtenir un meilleur résultat.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le montage et sa présentation selon les critères établis

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- évaluation par les pairs

### **évaluation sommative**

- évaluation du montage et de sa présentation selon les critères établis

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 1.6 (TGJ2O)

### Tâche d'évaluation sommative Prise et développement de photos

#### 1. Durée

*(On doit répartir la durée de la tâche sommative sur les tranches de temps allouées aux activités.)*

350 minutes (voir *Notes de planification*)

#### 2. Description

Dans cette tâche d'évaluation, l'élève prend une série de photos et les développe pour démontrer sa compréhension de la composition photographique. Cette tâche fait partie intégrante des cinq activités de l'unité.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attente :** TGJ2O-F-A.3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.1

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.9 - 10

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 5 - 6

## 4. Notes de planification

- Former des équipes de quatre élèves pour mieux ordonner l'utilisation de la chambre noire et assurer le partage judicieux des appareils photo. Informer les élèves que l'évaluation est individuelle même si une partie du travail se fait en équipe.
- Préparer et afficher un calendrier.
- S'assurer que le matériel photographique est prêt.
- Acheter des pellicules ISO 400 à 12 poses en noir et blanc.
- Préparer les liquides et les bains (bains révélateurs, bains d'arrêt et fixateurs) pour la chambre noire.
- Préparer les matériaux nécessaires au développement des photos et à l'entreposage des pellicules et des photos.
- Préparer pour chaque élève dix exemplaires de «rapport technique» pour l'étape «A» de l'évaluation. Répéter l'opération aux autres étapes.
- *Avertissement* : Cette unité comprend quelque 28 heures de cours où les évaluations formative et sommative sont intimement liées. L'évaluation sommative répartie sur cinq étapes pourra comporter cinq périodes de classe, ou environ 350 minutes.

## 5. Déroulement

- Présenter à l'élève la tâche d'évaluation : prendre une série de photos selon des critères précis.
- Décrire les attentes et les contenus d'apprentissage propres à cette tâche.
- Présenter les éléments sur lesquels repose l'évaluation et les habiletés que l'élève doit déployer dans l'accomplissement de cette tâche. L'élève doit pouvoir :
  - différencier les cinq types de photographies
  - préciser les valeurs des paramètres pour chaque photo prise
  - choisir un slogan représentatif de chaque photo
  - développer une pellicule
  - faire une planche-contact
  - faire une photo-test
  - développer un cliché
  - choisir l'éclairage en fonction des ombrages sur le sujet
  - créer l'apparence tridimensionnelle de la photo
  - assimiler la règle des tiers (équilibre, cadrage, direction des lignes)
  - créer un montage pour exprimer un sentiment précis
- Présenter la grille d'évaluation et expliquer les critères à respecter.
- Distribuer le cahier de l'élève et expliquer les différentes grilles.
- Présenter une démarche et un calendrier, en vue de répartir le travail et les dates de tombée de manière à favoriser la juste répartition entre élèves des appareils et de la chambre à développement.
- Former des équipes de quatre élèves.
- Recueillir le dossier de l'élève après chaque étape de l'évaluation.

- Répartir les cinq étapes de l'évaluation :
  - étape «A» : après l'activité 1.1
  - étape «B» : après l'activité 1.3
  - étape «C» : après l'activité 1.4
  - étape «D» : après l'activité 1.5
  - étape «E» : à la fin de l'unité.
- La collecte des renseignements aux deux dernières étapes permettra de faire l'évaluation sommative, ces étapes résumant les trois premières étapes.

## **6. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **7. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

**Annexe TGJ2O 1.6.1** : Grille d'évaluation adaptée - Prise et développement de photos

**Annexe TGJ2O 1.6.2** : Cahier de l'élève - Prise et développement de photos

<i>Type d'évaluation : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input type="checkbox"/> sommative <input checked="" type="checkbox"/></i>				
<i>Compétences et critères</i>	<i>50 - 59% Niveau 1</i>	<i>60 - 69% Niveau 2</i>	<i>70 - 79% Niveau 3</i>	<i>80 - 100% Niveau 4</i>
<i>Connaissance et compréhension</i>				
L'élève : - démontre sa connaissance des composantes de la photographie - démontre sa compréhension de la règle des tiers, du triangle critique et des valeurs des paramètres - démontre sa compréhension des rapports entre l'éclairage et son ouverture, entre le type de photo et les paramètres choisis	L'élève démontre <b>une connaissance limitée</b> des composantes de la photographie et <b>une compréhension limitée</b> des concepts et des rapports divers	L'élève démontre <b>une connaissance partielle</b> des composantes de la photographie et <b>une compréhension partielle</b> des concepts et des rapports divers	L'élève démontre <b>une connaissance générale</b> des composantes de la photographie et <b>une compréhension générale</b> des concepts et des rapports divers	L'élève démontre <b>une connaissance approfondie</b> des composantes de la photographie et <b>une compréhension subtile</b> des concepts et des rapports divers
<i>Réflexion et recherche</i>				
L'élève : - utilise la pensée critique dans le choix des éléments qualitatifs de son sujet	L'élève utilise la pensée critique <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève utilise la pensée critique <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève utilise la pensée critique <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève utilise la pensée critique <b>avec une très grande efficacité</b>
<i>Communication</i>				
L'élève : - donne des directives en fonction de la prise de photo - emploie la photo comme forme de communication	L'élève donne des directives <b>avec peu de clarté</b> et prend des photos <b>avec une compétence limitée</b>	L'élève donne des directives <b>avec une certaine clarté</b> et prend des photos <b>avec une certaine compétence</b>	L'élève donne des directives <b>avec une grande clarté</b> et prend des photos <b>avec une grande compétence</b>	L'élève donne des directives <b>avec une très grande clarté et avec assurance</b> et prend des photos <b>avec une très grande compétence et avec créativité</b>

<i>Mise en application</i>				
L'élève : - applique la règle des tiers, constate le rapport entre la vitesse d'obturation et l'ouverture de l'appareil photo, et détermine les types de photos en fonction de l'éclairage - utilise l'appareil photo, les procédés de développement et le matériel d'éclairage	L'élève applique les techniques <b>avec une efficacité limitée</b> et utilise l'équipement <b>de façon sûre et correcte uniquement sous supervision</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une certaine efficacité</b> et utilise l'équipement <b>de façon sûre et correcte avec peu de supervision</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une grande efficacité</b> et utilise l'équipement <b>de façon sûre et correcte</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une très grande efficacité</b> , utilise l'équipement <b>de façon sûre et correcte et encourage les autres à en faire autant</b>
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

**Prise et développement de photos****Étape A**

Dans cette première étape, tu vas prendre 10 photos en noir et blanc : deux pour chacun des types de photographies suivants :

- paysage
- nature morte
- action
- portraiture
- macro

Pour chacune des 10 photos, remplis le rapport technique qui suit.

**Rapport technique**

- Type de photo : \_\_\_\_\_

- Numéro de la photo sur la pellicule : \_\_\_\_\_

- Slogan : titre donné à la photo : \_\_\_\_\_

- Justification du type de photo : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- Ajustements et paramètres

- mise au point : \_\_\_\_\_

- vitesse d'obturation : \_\_\_\_\_

- ouverture ou numéro : \_\_\_\_\_

- distance du sujet : \_\_\_\_\_

- condition atmosphérique : \_\_\_\_\_

- éclairage : \_\_\_\_\_

- autres remarques : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Étape B

Cette deuxième étape prévoit quatre activités dans le développement des photos :

1. méthode de développement
2. planche-contact
3. photo-test
4. cliché

À mesure que se déroulent les différentes phases du développement, écris tes observations sur la feuille intitulée «Évaluation de la photo».


Évaluation de la photo		
Nom : _____ Date : _____		
Désignation de : la pellicule : _____ la planche-contact : _____		
Désignation des photos : ( ) ( ) ( )		
PELLICULE		
Précision	taches	coupures
Contraste	aucun moyen	pauvre bon
PLANCHE-CONTACT		
Disposition des pellicules	mauvaise	bonne
Nombre de photos réussies	<i>Nombre... de... prises</i> <i>Nombre... de... photos</i>	
Teintes	pâle	foncée    bonne
PHOTO-TEST		
Quantité de teintes	peu	trop    assez
Cadres	horizontal	vertical
Précision	espace entre les teintes et largeur des essais	
CLICHÉ		
Cadres	horizontal	vertical
Clarté	pâle	claire    foncée
Mise au point	bonne	mauvaise
Contraste	pauvre	moyen    bon

## Étape C

Après avoir étudié les cinq types de photographies et le processus de développement, tu vas t'attarder aux détails d'éclairage.

Prends une photo à l'intérieur et une autre à l'extérieur.

Pour chacune des photos, remplis la feuille *Plans d'éclairage*.

<b>Plans d'éclairage</b>	
Photo <input type="checkbox"/> intérieur <input type="checkbox"/> extérieur	
1. Source de lumière : _____	
2. Direction de l'éclairage : _____	
3. Lampes utilisées : _____	
4. Ombrages : transitions...	
Croquis	
5. Apparence tridimensionnelle de la photo :	
- comment elle est obtenue :	
- justification de cette technique :	

## Étape D

Fais la démonstration de la composition photographique de deux clichés, chacun de type différent.

Fais d'abord un croquis des deux clichés, remplis ensuite la feuille *Composition photographique*.

croquis 1



croquis 2



## Composition photographique

1. Comment as-tu respecté la règle des tiers?

**photo 1**

a) sur le plan horizontal :

b) sur le plan vertical :

**photo 2**

a) sur le plan horizontal :

b) sur le plan vertical :

2. Les photos sont-elles équilibrées?

Comment?

**photo 1**

**photo 2**

3. Explique en quoi les éléments de l'image répondent aux critères d'un bon cadrage.

Réfère-toi aux croquis pour expliquer.

**photo 1**

**photo 2**

4. Communique quelques observations sur la direction des lignes.

Comment cet aspect de la composition photographique contribue-t-il à améliorer une photo?

**photo 1**

**photo 2**

5. Comment a-t-on utilisé la lumière pour assurer une bonne composition photographique?

**photo 1**

**photo 2**

### Étape E

En te servant d'une banque de 6 à 8 photos, dont tu en garderas trois de ton choix, tu dois présenter un montage selon un thème axé sur un sentiment bien précis. Ce montage doit correspondre aux critères que tu retrouves sur la fiche technique qui accompagne cette évaluation.

## Fiche technique

Nom : \_\_\_\_\_

1. Sentiment exprimé : \_\_\_\_\_

2. Slogan qui représente le sentiment : \_\_\_\_\_

3. Justification du choix des trois photos : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Type(s) de photographies :

photo 1 \_\_\_\_\_

photo 2 \_\_\_\_\_

photo 3 \_\_\_\_\_

5. Remarques sur les ajustements et les paramètres : (choisir une photo)

- mise au point : \_\_\_\_\_

- vitesse : \_\_\_\_\_

- ouverture : \_\_\_\_\_

- distance : \_\_\_\_\_

- conditions atmosphériques : \_\_\_\_\_

- éclairage : \_\_\_\_\_

- source : \_\_\_\_\_

- direction : \_\_\_\_\_

- ombrages et transitions : \_\_\_\_\_

6. Composition :

- la règle des tiers

- l'équilibre

- le cadrage

- la direction des lignes

7. Remarques finales au sujet du montage :

- le travail en équipe

- le calendrier

- pourquoi mes photos me satisfont



## APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 2 (TGJ2O)

### Multimédia

#### Description

Cette unité porte sur le multimédia et ses composantes. L'unité présente la prise de photos numériques, la numérisation de photos, l'exploration de logiciels d'édition de photos, d'images et de présentation, la prise de son et la création d'un plan de travail qui mène à la réalisation d'une présentation multimédia en partant d'un thème et de paramètres incorporant les notions apprises au courant de l'unité. De plus, l'élève effectue une recherche sur les carrières en multimédia et présente un rapport sur les résultats de sa recherche.

#### Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 2 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

#### Titres des activités

**Activité 2.1 :** Appareil photo numérique et numériseur

**Activité 2.2 :** Logiciel d'édition de photos et d'images numériques

**Activité 2.3 :** Prise de son

**Activité 2.4 :** Exploration d'un logiciel multimédia

## Acquis préalables

- Savoir manipuler des fichiers et les imprimer.

## Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- installer le logiciel de configuration propre à l'appareil photo numérique et rédiger des directives de base pour son utilisation.
- installer le numériseur et ses composantes (interface, connections, etc.), ainsi que le logiciel de configuration propre au numériseur.
- préparer des exemples de prises de photos numériques et de photos numérisées, et prévoir, sur disquettes ou sur réseau, des modèles de photos restaurées, retouchées, à effets spéciaux et éditées d'autres façons, ainsi qu'une série de photos pour les activités.
- dresser une liste des termes utilisés dans le logiciel d'édition de photos ou d'images.
- assurer la disponibilité des composantes pour la prise de son et mettre à la disposition de l'élève des fichiers de sons préenregistrés, une série d'images, de textes et de sons (sur disquette ou sur réseau), ainsi que des exemples d'enregistrements analogiques et numériques.
- installer le logiciel de manipulation de sons pour enregistrer les trames sonores et rédiger des directives de base pour son utilisation.
- préparer un modèle de présentation audiovisuelle pour l'élève.
- créer une grille de contrôle des éléments que l'élève devra explorer (ajout de fiches et de textes, insertion d'images et de sons) et une autre pour la présentation multimédia (suivi du plan, disposition des éléments, qualité du texte, etc.).
- prévoir l'accès à un site Web sur les carrières en multimédia ou à au moins un livre sur le sujet (p. ex., *Les carrières du multimédia*).

## Liens

### Français

- Apprendre le vocabulaire propre au multimédia.
- Avoir une certaine habileté en lecture et en écriture.
- Savoir utiliser des logiciels français.

### Technologie

- Utiliser le projecteur multimédia pour faire la démonstration.
- Utiliser des logiciels pour le téléchargement de photos numériques, pour la prise de trames sonores et pour la création du projet multimédia.
- Utiliser un logiciel d'édition d'images ou de photos.
- Utiliser un appareil photo numérique.
- Utiliser un numériseur.

## **Perspectives d'emploi**

- Énumérer les carrières liées à la photographie, à la prise de son et à la conception de présentations multimédias.

## **Stratégies d'enseignement et d'apprentissage**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante utilise les stratégies suivantes :

- remue-méninges
- recherche
- apprentissage coopératif
- enseignement assisté par ordinateur
- explications orales
- exposé

## **Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante emploie différentes stratégies d'évaluation :

### **évaluation formative**

- rétroaction sur le travail de l'élève tout le long de l'activité
- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur les techniques utilisées
- rétroaction et observation des prises de son
- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur les techniques utilisées

### **évaluation sommative**

- évaluation de la page d'images numérisées
- évaluation des photos numériques modifiées, d'après les critères préétablis
- évaluation des réalisations de trames sonores et du rapport de recherche
- évaluation du montage de la présentation multimédia

## **Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves**

### **A - Déroulement de l'activité**

#### ***Élèves en difficulté***

- Prévoir une activité structurée (liste de tâches à accomplir).

#### ***ALF/PDF***

- Fournir beaucoup d'appuis concrets et visuels.
- Fournir une liste de vérification d'étapes ou une feuille de route pour le projet.
- Demander à l'élève de répéter les directives en ses propres mots afin de s'assurer qu'elle ou il les a bien comprises.

### ***Renforcement ou enrichissement***

- Diriger son énergie pour qu'elle soit utilisée de façon constructive en l'orientant vers des projets qui lui tiennent à coeur.
- Privilégier l'approche coopérative.

### **B - Évaluation du rendement de l'élève**

#### ***Élèves en difficulté***

- Donner plus de temps pour lire les questions.
- Utiliser tout moyen permettant à l'élève de montrer sa compréhension.
- Ne pas hésiter à fournir des explications si elle ou il n'a pas compris la consigne écrite.

#### ***ALF/PDF***

- Accorder du temps supplémentaire pour accomplir les tâches.

### ***Renforcement ou enrichissement***

- Favoriser les occasions où elle ou il peut mettre ses talents à profit de façon constructive.
- Privilégier le travail en projet et les ressources multimédias.

## **Sécurité**

L'enseignant ou l'enseignante veille au respect des règles de sécurité qu'ont établies le Ministère et le conseil scolaire.

## **Ressources**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante fait appel aux ressources suivantes :

### **Ouvrages généraux/de référence/de consultation**

*Les carrières du multimédia*, Montréal, Les éditions de ma carrière, octobre 1999, 121 p. \*

COLLIN, Simon, *Le multimédia sur P.C.*, coll. Voir et comprendre, éd. Dunod, Paris, 1994, 128 p.

HOLSINGER, Erik, *Le multimédia...Comment ça marche?*, éd. Dunod, Paris, 1994, 196 p.

SEMETEYS, Alain, *Le multimédia*, coll. Mais c'est très simple, éd. Dunod, Paris, 1992, 157 p.

TERRASSON, Jacques, *Les outils du multimédia*, Armand Colin Éditeur, Paris, 1992, 282 p.

### **Matériel**

- appareil photo numérique

### **Médias électroniques**

- *Photoshop*
- *Corel Draw*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997
- *Corel Presentation*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997
- *Corel Photo Paint*, Corel Corporation Limited, Ottawa, 1997

## ACTIVITÉ 2.1 (TGJ2O)

### Appareil photo numérique et numériseur

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend à se servir d'appareils numériques, dont l'appareil photo numérique et le numériseur. Il ou elle prend des photos sur un thème et les numérise.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.6 - 7 - 8 - 9 - 10

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.3 - 4 - 9

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Installer le logiciel de configuration propre à l'appareil photo numérique.
- Installer le numériseur et ses composantes (interface, connections, etc.), ainsi que le logiciel de configuration propre au numériseur.
- Préparer des exemples de prises de photos numériques et de photos numérisées.

## **5. Acquis préalables**

- Savoir manipuler des fichiers à l'ordinateur et les imprimer.
- Avoir en main les photos de l'unité précédente ou en prendre d'autres.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- discute des avantages, des possibilités et des désavantages de la photographie et du numériseur (coût, facilité de partage et de retouche, manque de précision, présentement, etc.).
- assigne la tâche : prendre deux photos numériques, d'après un thème, en intégrant les notions apprises dans l'unité sur la photographie (éclairage, composition photographique, etc.) et numériser deux images.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre l'appareil photo numérique
  - prend quelques photos
  - démarre le logiciel et branche l'appareil photo numérique
  - charge les photos dans l'ordinateur à une résolution favorable
  - visionne les photos et fait la sélection des meilleures
  - sauvegarde avec l'extension désirée (.jpg, bmp, pcx, gif, tif, autres).
- montre le numériseur
  - démarre et place les images sur la surface du numériseur
  - fait la prévision à l'écran
  - sélectionne la zone voulue
  - sélectionne les paramètres (couleur, résolution)
  - fait le balayage final
  - sauvegarde avec l'extension désirée.

### **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de choisir deux photos qu'il ou elle a prises lors de l'unité sur la photographie et de s'exercer à les numériser et à les sauvegarder avec l'extension désirée.

## **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de prendre deux photos numériques, d'après un thème, en intégrant les notions apprises dans l'unité sur la photographie (éclairage, composition photographique, etc.) et de numériser deux images.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue les habiletés de transfert des photos numériques.
- donne une rétroaction pour améliorer les prises et renforcer les éléments réussis.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- rétroaction sur le travail de l'élève tout au cours de l'activité

### **évaluation sommative**

- évaluation des images numérisées

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 2.2 (TGJ2O)

### Logiciel d'édition de photos et d'images numériques

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève se familiarise avec le fonctionnement de base d'un logiciel d'édition de photos et d'images numériques. Il ou elle apprend à éditer des fichiers d'images, à manipuler les photos prises à l'aide de l'appareil photo numérique et numérisées, et à se familiariser avec le concept de retouche et de restauration de photos.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.3 - 4 - 8 - 9 - 10

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

## 4. Notes de planification

- Dresser une liste des termes utilisés dans le logiciel d'édition de photos ou d'images.
- Préparer des modèles de photos restaurées, retouchées, à effets spéciaux et éditées d'autres façons.
- Préparer une série de photos pour les activités (sur disquettes ou sur réseau).
- Rédiger des directives de base pour l'utilisation du logiciel.

## 5. Acquis préalables

- Savoir gérer un fichier électronique.
- Avoir les connaissances de base en informatique.
- Avoir les habiletés de base pour utiliser le système d'exploitation.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente des exemples de photos (tirées de revues, ou d'ailleurs) dans lesquelles il y a des effets spéciaux (retouche, modification du corps, etc.) afin de leur faire découvrir que la numérisation permet de changer les photos de leur apparence originale, tout en rappelant qu'il y a une éthique à respecter dans la modification de photos aussi bien que lors de la prise de photos.
- assigne une tâche : manipuler au moins deux images numériques pour en produire une qui reflète la créativité de l'élève (créativité, emploi du logiciel, respect de l'éthique).

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait comprendre, en utilisant deux ordinateurs ayant chacun une version différente, les avantages et les inconvénients des images vectorielles (plus reliées à une image créée) et des images bitmap (photo importée) (nodes et formules par rapport à points fixes).
- explique les termes employés (exporter, importer, pinceau, échantillonnage, etc.) pour le logiciel de manipulation de photos ou d'images (p. ex., *Photo Paint*).
- distribue, à chaque élève, les directives de base pour l'utilisation du logiciel et explique les outils, les menus et autres composantes nécessaires à l'édition de photos numériques.
- donne une démonstration sur la manipulation de fichiers photographiques numériques ou sur des photos numérisées.
- propose des retouches à des images numériques, dans le but de les restaurer ou de créer des effets spéciaux.

## **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- donne plusieurs possibilités à l'élève pour qu'il ou elle explore le logiciel (modifier une image, modifier une image en partant d'une autre, etc.) en utilisant la fonction d'aide du programme ou son didacticiel, au besoin.

## **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de manipuler au moins deux images numériques pour en produire une qui reflète sa créativité selon les critères suivants : créativité, emploi du logiciel, respect de l'éthique.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le travail selon les critères établis.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur les techniques utilisées

### **évaluation sommative**

- évaluation des photos numériques modifiées, d'après les critères préétablis

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 2.3 (TGJ2O)

### Prise de son

#### 1. Durée

300 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend les concepts de base des deux types de sons (numérique et analogique). Par l'entremise d'un logiciel de manipulation de son, d'une carte de son, d'un ordinateur et de divers instruments analogiques (guitare, microphone, magnétophone, etc.) ou électroniques (lecteur CD, clavier, synthétiseur, etc.), l'élève développe les habiletés pour faire la prise de son en se servant d'un logiciel. De plus, l'élève fait une recherche sur une carrière de son choix en multimédia et en présente le résultat dans un rapport écrit.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.5 - 6 - 7

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.5 - 8 - 10

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

## 4. Notes de planification

- Assurer la disponibilité des composantes pour la prise de son.
- Se procurer des exemples d'enregistrements analogiques et numériques.
- Mettre à la disposition de l'élève des fichiers de sons préenregistrés (sur disquette ou sur réseau).
- Installer le logiciel de manipulation de sons pour enregistrer les trames sonores.
- Avoir accès à un site Web sur les carrières en multimédia ou à au moins un livre sur le sujet (p. ex., *Les carrières du multimédia*).

## 5. Acquis préalables

- Aucun

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait ressortir, en partant d'un remue-méninges, des exemples de la vie courante qui utilisent le message électronique (p. ex., "door is ajar", courrier vocal).
- fait une démonstration d'un message préenregistré sur ordinateur afin de préciser les caractéristiques, les avantages et les inconvénients du message électronique :
  - fait jouer un message vocal enregistré sur l'ordinateur;
  - fait ressortir, à l'aide d'un remue-méninges, ce que l'on peut faire avec ce fichier (envoyer par Internet, ajouter à des présentations, modifier, etc.).
- propose de faire en équipe la tâche suivante :
  - enregistrer à l'ordinateur une trame sonore de vingt secondes en respectant les critères suivants :
    - qualité du son;
    - respect des critères de l'activité;
  - manipuler le fichier afin d'y ajouter des effets et de limiter sa durée à dix secondes (p. ex., enregistrer une phrase de vingt secondes et en faire l'édition, afin d'en limiter la durée et d'en changer le sens ou d'y ajouter des effets).

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique les concepts de base et les avantages des deux types de son (numérique, analogique; qualité du son, durée de l'enregistrement; manipulation du son).
- en partant d'un exemple, fait une démonstration de l'opération de base du logiciel de manipulation de son (enregistrement, manipulation, sauvegarde de fichier et autres).

- en se servant d'un site Web ou d'un livre sur le sujet (p. ex., *Les carrières du multimédia*), dresse avec les élèves une liste détaillée des carrières en multimédia, en les regroupant chacune dans leur domaine (p. ex., analyse, conception, production, diffusion).
- anime un remue-méninges sur les carrières dans les technologies de l'information et de la communication afin de sensibiliser l'élève aux nombreuses possibilités d'emploi dans le multimédia (analyste de contenu, webmestre, animateur ou animatrice 2D et 3D, le technicien ou technicienne de son, acteur ou actrice, photographe, programmeur, éclairagiste, etc.) et le ou la motiver à faire une recherche sur le sujet.
- assigne à l'élève un projet de recherche sur les carrières en multimédia :
  - faire sa recherche dans Internet, au moyen du programme CHOIX ou au centre des ressources, mettant en pratique les méthodes apprises lors de la recherche sur l'éthique en communication;
  - trouver les renseignements ci-après sur une carrière de son choix : possibilités d'emploi dans cette carrière, éducation requise, raisons du choix;
  - faire un rapport écrit des résultats de sa recherche.

### **Choix de solution/Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève, en utilisant un fichier préenregistré ou un message que l'élève vient d'enregistrer, d'expérimenter avec le logiciel et la modification de l'enregistrement (accélérer, couper et rassembler, etc.) en tenant compte des points suivants :
  - éthique énoncée dans les règlements scolaires;
  - planification de la prise de son et des effets à effectuer;
  - choix du texte de l'enregistrement;
  - rapport sur l'enregistrement planifié et sur la démarche à suivre pour réaliser la tâche.
- permet un échange entre les élèves sur les résultats de leur expérimentation.

### **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue les trames sonores enregistrées par l'équipe selon les critères suivants :
  - qualité du son;
  - respect des critères de l'activité.
- demande à l'élève de se choisir une carrière, de préparer une démarche de recherche (sources, grandes lignes, sujets clés, etc.), de préparer questionnaires, listes de personnes à interviewer s'il y a lieu et style de présentation de statistiques, d'effectuer sa recherche selon les paramètres de la mise en oeuvre et de rédiger un rapport à remettre par écrit.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

**évaluation formative**

- rétroaction et observation des prises de son

**évaluation sommative**

- évaluation des réalisations de trames sonores et du rapport de recherche

**8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

**9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 2.4 (TGJ2O)

### Exploration d'un logiciel multimédia

#### 1. Durée

600 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend à utiliser un logiciel multimédia, à l'aide de fiches, de textes, d'images, de photos et de sons préparés. Il ou elle prépare en équipe une présentation multimédia en partant d'un thème défini, mettant en pratique les compétences acquises au cours de l'unité.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.2 - 5 - 6 - 7 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 2 - 3 - 5 - 6 - 7 - 8 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

## **4. Notes de planification**

- Préparer un modèle de présentation audiovisuelle pour l'élève.
- Préparer une série d'images, de textes et de sons pour l'activité (sur disquettes ou sur réseau).
- Rédiger des directives de base pour l'utilisation du logiciel.

## **5. Acquis préalables**

- Savoir gérer un fichier électronique.
- Avoir les connaissances de base en informatique.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait une démonstration simple d'une présentation multimédia à l'aide d'un projecteur pour grand écran afin de faire découvrir les composantes d'une présentation multimédia.
- assigne la tâche : préparer une présentation multimédia sur un thème assigné par l'enseignant ou l'enseignante et respectant des paramètres qui permettent d'incorporer les choses apprises au cours de l'unité.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente les fonctions de base d'un logiciel de présentation multimédia :
  - importation d'images, de photos, de films;
  - intégration de son et de texte.
- dirige un remue-méninges sur l'impact d'annonces publicitaires sur l'environnement (p. ex., quel effet produit la publicité sur la société et sur l'environnement en général).
- analyse certaines présentations multimédias afin de voir :
  - la lumière dans les photos
  - la disposition
  - les types de photos et d'images
  - les effets produits par la publicité.

### **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne une tâche, monter une présentation multimédia en intégrant les photos de la première activité, une trame sonore et les éléments d'une bonne composition.
- demande à l'élève de faire sa présentation à la classe.

- dirige une critique de ces présentations afin de faire découvrir différentes façons d'arriver aux mêmes résultats ou à des résultats semblables.

### **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne un thème (p. ex., vendre son école aux élèves de 8<sup>e</sup> année) et les paramètres de la présentation :
  - en équipe de deux ou trois, préparer une présentation multimédia avec une intention et un message;
  - prendre des photos de personnes et de choses (photos spontanées ou organisées, photos d'action, de nature morte) en utilisant ses notions en éclairage;
  - puiser certains éléments de sa présentation de vidéos existants, d'images déjà enregistrées dans le disque dur;
  - ajouter le son, etc.;
  - créer des effets : intégrer des textes de la banque de données de l'école (p. ex., un slogan) ou en créer d'autres; incorporer le logo de l'école en le manipulant pour sa présentation.
- invite l'élève à faire la présentation.

### **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- après chaque présentation, dirige une évaluation formative faite par les pairs.
- évalue le montage et la présentation multimédia selon les critères préétablis.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur les techniques utilisées

### **évaluation sommative**

- évaluation du montage de la présentation multimédia

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

**Annexe TGJ2O 2.4.1** : Grille d'évaluation adaptée - Exploration d'un logiciel multimédia

**Grille d'évaluation adaptée - Exploration d'un logiciel multimédia**

<i>Type d'évaluation</i> : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input type="checkbox"/> sommative <input checked="" type="checkbox"/>				
<i>Domaine</i> : Processus et applications				
<i>Attente</i> : TGJ2O-P-A.2				
<i>Tâche de l'élève</i> : Présentation multimédia				
<b>Compétences et critères</b>	<b>50 - 59% Niveau 1</b>	<b>60 - 69% Niveau 2</b>	<b>70 - 79% Niveau 3</b>	<b>80 - 100% Niveau 4</b>
<b>Connaissance et compréhension</b>				
L'élève : - démontre ses connaissances et sa compréhension de l'organisation d'un plan pour une présentation audio-visuelle	L'élève démontre <b>une connaissance et une compréhension limitées</b> des techniques	L'élève démontre <b>une connaissance et une compréhension partielles</b> des techniques	L'élève démontre <b>une connaissance et une compréhension générales</b> des techniques	L'élève démontre <b>une connaissance approfondie et une compréhension subtile</b> des techniques
<b>Réflexion et recherche</b>				
L'élève : - recourt à la pensée critique pour choisir les photos, la trame sonore et les éléments d'une bonne composition - analyse les présentations multimédias	L'élève applique <b>un nombre limité</b> d'habiletés de recherche	L'élève applique <b>certaines</b> des habiletés de recherche	L'élève applique <b>la plupart</b> des habiletés de recherche	L'élève applique <b>toutes ou presque toutes</b> les habiletés de recherche
<b>Communication</b>				
L'élève : - communique ses idées dans sa présentation multimédia	L'élève communique ses idées <b>avec peu de clarté</b> et utilise des aides visuelles <b>avec une efficacité limitée et peu d'exactitude</b>	L'élève communique ses idées <b>avec une certaine clarté</b> et utilise des aides visuelles <b>avec une certaine efficacité et exactitude</b>	L'élève communique ses idées <b>avec une grande clarté</b> et utilise des aides visuelles <b>avec une grande efficacité et exactitude</b>	L'élève communique ses idées <b>avec une très grande clarté</b> et utilise des aides visuelles <b>avec une très grande efficacité et exactitude</b>

<i>Mise en application</i>				
L'élève : - fait appel à une structure et une organisation pour sa présentation audiovisuelle	L'élève fait appel à ses habiletés <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève fait appel à ses habiletés <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève fait appel à ses habiletés <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève fait appel à ses habiletés <b>avec une très grande efficacité</b>
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

## APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 3 (TGJ20)

### Vidéo

#### Description

Cette unité porte sur les éléments de la production audiovisuelle. L'élève apprend à composer des scènes techniques et à maîtriser l'équipement de la production audiovisuelle afin de produire un court métrage. Les composantes d'un reportage et d'une animation permettent à l'élève d'explorer le tournage et le découpage. Produire une vidéo animée mettant en pratique toutes les notions apprises au cours de l'unité.

#### Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ20-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ20-F-Cont.1 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ20-P-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ20-P-Cont.1 - 2 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ20-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ20-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

#### Titres des activités

**Activité 3.1 :** Fonctionnement d'un caméscope et d'un magnétoscope

**Activité 3.2 :** Types de reportage

**Activité 3.3 :** Composition d'un scénario-maquette

**Activité 3.4 :** Animation

**Activité 3.5 :** Tournage et découpage technique

## **Acquis préalables**

- Être capable de faire la composition et l'éclairage d'images, ainsi que la prise de son.
- Connaître les plans d'éclairage et les techniques de prise de son.
- Avoir en main le reportage de l'activité précédente.
- Connaître les éléments de base d'une planche des scènes.
- Avoir en main une planche des scènes d'un mouvement en espace.

## **Sommaire des notes de planification**

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- préparer un montage simple de travaux d'élèves en utilisant les scènes tournées lors des activités précédentes.
- s'assurer d'avoir en main les caméscopes et les magnétoscopes et les cassettes nécessaires, élaborer des règles pour leur manutention et leur rangement et rédiger des notes de cours sur leur fonctionnement.
- enregistrer des exemples de reportages (ou se procurer des vidéocassettes), dresser la liste des différents types (nouvelles, sports, météo, etc.) et définir les étapes du processus (planification, tournage, montage), ainsi que les tâches (recherchiste, caméraman, audio, montage).
- créer une grille de contrôle pour le reportage (synopsis, minutage, nombre de prises, tâches des membres) et monter un reportage modèle basé sur un scénario-maquette.
- préparer un gabarit de planches des scènes.
- obtenir différents effets sonores et rendre disponibles des accessoires pour les arrière-plans.

## **Liens**

### **Français**

- Développer l'écriture par l'intermédiaire des textes de la production.
- Évaluer les textes des productions.

### **Animation culturelle**

- Faire des liens avec les productions audiovisuelles francophones.

### **Technologie**

- Utiliser les éléments de la technologie de la communication (caméscopes, magnétoscopes, etc.).
- Faire des liens avec les éléments de la technologie commerciale (animation en 3D, découpage technique numérique, etc.).

### **Perspectives d'emploi**

- Élaborer une liste de carrières dans le domaine (réalisateur, régisseur, comédien, etc.).

## **Stratégies d'enseignement et d'apprentissage**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante utilise les stratégies suivantes :

- apprentissage coopératif
- exposé
- rédaction-apprentissage
- discussions
- objets à manipuler
- simulation

## **Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante emploie différentes stratégies d'évaluation :

### **évaluation formative**

- suggestions pour la réalisation du montage final
- rétroaction sur la qualité du plan
- évaluation du rapport de recherche sur les carrières
- rétroaction par rapport au plan de la démarche et au scénario-maquette
- rétroaction tout le long de l'activité

### **évaluation sommative**

- évaluation de la vidéo quant à l'intégration de l'image, du son et du texte
- évaluation du scénario-maquette et du reportage
- évaluation du rapport technologique et du scénario-maquette
- évaluation de la vidéo animée

## **Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves**

### **A - Déroulement de l'activité**

#### ***Élèves en difficulté***

- Encourager l'utilisation de l'ordinateur pour rédiger ses travaux.
- Mettre à sa disposition un correcteur électronique.
- Encourager le respect des échéances d'un contrat.
- Exploiter ses habiletés pour mettre en valeur ses écrits.

#### ***ALF/PDF***

- Fournir beaucoup d'appuis concrets et visuels.
- Afficher les nouveaux concepts, les mots nouveaux.

#### ***Renforcement ou enrichissement***

- Responsabiliser l'élève dans les domaines qui l'intéressent.
- Privilégier les approches coopératives.

## **B - Évaluation du rendement de l'élève**

### ***Élèves en difficulté***

- Ne pas hésiter à fournir des explications si elle ou il n'a pas compris la consigne écrite.
- Vérifier si l'écriture n'est pas un obstacle à l'expression de ses compétences et, si c'est le cas, discuter avec l'élève la façon dont elle ou il pourrait les mettre en évidence.

### ***ALF/PDF***

- Allouer du temps pour terminer les tâches.
- Expliquer ou simplifier les consignes et les questions, au besoin, afin de s'assurer que l'élève comprenne la tâche qui lui est assignée.

### ***Renforcement ou enrichissement***

- Donner l'occasion de raisonner et de traiter un sujet en profondeur.

## **Sécurité**

L'enseignant ou l'enseignante veille au respect des règles de sécurité qu'ont établies le Ministère et le conseil scolaire.

## **Ressources**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante fait appel aux ressources suivantes :

### **Ouvrages généraux/de référence/de consultation**

- BARNABÉ, Réal, *Guide de rédaction : les nouvelles radio et l'écriture radiophonique*, coll. Communication, Les Éditions coopératives Albert Saint-Martin de Montréal, Montréal, 1990, 133 p.
- BELLAÏCHE, Philippe, *Les secrets de l'image vidéo*, coll. Eyrolles-Sonovision, éd. Eyrolles et Sonovision, Paris, 1995, 300 p. \*
- BERTRAND, Germain, *Médiathèque*, L'office de la télécommunication éducative de l'Ontario, 1994, 54 p.
- BOULERICE, Marcel, *Vidéomanie*, L'office de la télécommunication éducative de l'Ontario, 1995, 88 p.
- CHESHIRE, David, *La pratique de la vidéo : choisir et utiliser un caméscope*, coll. A Dorling Kindersley Book, Larousse, Paris, 1991, 224 p. \*
- FORTIN, Jean-Marie, et al., *Vocabulaire du magnétoscope et du caméscope : Terminologie technique et industrielle - Vocabulaire anglais-français*, coll. Cahiers de l'Office de la langue française, Publications du Québec, Québec, 1991, 60 p.
- HEDGECOE, John, *Le grand manuel de la vidéo*, Éditions Minerva, Paris, 1992, 253 p. \*
- HOLSINGER, Erik, *Le multimédia... Comment ça marche?*, éd. Dunod, Paris, 1994, 196 p.
- MOUZARD, François, *Lexique : Caméscope*, ministère des Approvisionnement et Services Canada, Ottawa, 1991, 60 p.

RENIER, Martine, *et al.*, *Les techniques audiovisuelles : vidéo et film*, coll. Polytechnica, éd. Economica, Paris, 1993, 547 p.

### **Matériel**

- magnétoscope
- caméscope
- vidéocassettes
- lampes
- décors
- micros
- trépieds
- effets sonores
- accessoires (câbles, fils de rallonge, piles pour caméscope)

## ACTIVITÉ 3.1 (TGJ2O)

### Fonctionnement d'un caméscope et d'un magnétoscope

#### 1. Durée

300 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève découvre les techniques d'enregistrement à l'aide d'un caméscope et celles du montage à l'aide d'un magnétoscope. Il ou elle enregistre et découpe de courtes scènes improvisées afin de prendre connaissance du fonctionnement de base de ces appareils.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.5 - 6 - 7 - 8 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Préparer un montage simple de travaux d'élèves en partant de scènes tournées lors des activités précédentes.

- S'assurer d'avoir en main les caméscopes et les magnétoscopes et les cassettes nécessaires, élaborer des règles pour leur manutention et leur rangement et rédiger des notes de cours sur leur fonctionnement.

## **5. Acquis préalables**

- Être capable de faire la composition et l'éclairage d'images, ainsi que la prise de son.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- visionne avec la classe un montage simple de scènes tournées lors des activités précédentes (p. ex., l'insertion du son, de texte, le type de scène, l'éclairage) afin d'en faire ressortir les caractéristiques.
- présente la tâche de l'unité : produire en équipe une vidéo animée mettant en pratique toutes les notions apprises au cours de l'unité.
- assigne la tâche de l'activité : en partant d'un thème (p. ex., promotion d'un club de l'école) ou une émotion, au choix de l'élève, faire un montage vidéo de deux ou trois minutes qui intègre image, son, texte.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre le fonctionnement des caméscopes et des magnétoscopes en enregistrant des scènes improvisées et en faisant un montage simple de ces scènes.
- explique les parties du caméscope et des magnétoscopes ainsi que leur fonctionnement.
- énonce les règles de sécurité et de conduite (revoir l'éthique par rapport à la vidéo, à l'indice d'écoute des vidéos, etc.).

### **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne une tâche où l'élève insère du son et du texte dans une vidéo déjà existante.
- demande à l'élève de présenter sa vidéo et, au moyen de la rétroaction des autres élèves, analyse les techniques employées.

### **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne une tâche : en équipe, choisir un thème (p. ex., promotion d'un club de l'école) ou une émotion et faire un montage vidéo de deux ou trois minutes qui intègre image, son, texte.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- donne une rétroaction pour améliorer les techniques et renforcer les éléments réussis.
- évalue la vidéo quant à l'intégration de l'image, du son et du texte.

### **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

#### **évaluation formative**

- suggestions pour la réalisation du montage final

#### **évaluation sommative**

- évaluation de la vidéo quant à l'intégration de l'image, du son et du texte

### **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

### **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 3.2 (TGJ2O)

### Types de reportage

#### 1. Durée

300 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève choisit en équipe un type de reportage (nouvelles, sports, météo, ou autre) et détermine le synopsis du reportage, ainsi que les différentes tâches assignées aux membres de l'équipe (caméraman, reporter, montage, chercheur).

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attente :** TGJ2O-P-A.2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.6 - 7 - 8 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Enregistrer des exemples de reportages (ou s'en procurer des vidéocassettes), dresser la liste des différents types (nouvelles, sports, météo, etc.) et définir les étapes du processus

(planification, tournage, montage), ainsi que les tâches (recherchiste, caméraman, audio, montage).

- Créer une grille de contrôle pour le reportage (synopsis, minutage, nombre de prises, tâches des membres).

## **5. Acquis préalables**

- Connaître les plans d'éclairage et les techniques de prise de son.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait une démonstration d'un reportage, à l'aide de quelques exemples de reportages bien réussis (nouvelles, sports, météo, ou autre).
- assigne la tâche : monter en équipe un reportage de deux minutes et en dresser le plan (rôle de chaque membre, script, etc.).

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- au moyen d'un remue-méninges, élabore une liste de types de reportage et des possibilités de synopsis à produire en classe.
- demande à l'élève de faire, à l'aide d'Internet, du centre des ressources, ou autres, une courte recherche sur les différentes carrières se rapportant au reportage (caméraman, reporter, montage, recherchiste; courte description de chacune, scolarité requise) et de préparer un rapport oral à présenter à la classe.
- visionne un reportage bien réussi et en dresse le plan avec les élèves (script, rôles).

### **Choix de solution/Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de se placer en équipe, de choisir un reportage que l'équipe produira sur bande magnétique et d'en indiquer le synopsis (texte, crédits, scènes, plans d'éclairage, séquence des étapes de l'enregistrement, échéances, etc.)
  - dessiner un croquis des scènes et du plan d'éclairage
  - planifier et déterminer les tâches des membres de l'équipe (caméraman, reporter, montage, recherchiste).
- demande à l'élève de noter, dans son rapport technologique, la démarche et les échéances pour le développement du reportage.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le plan selon les critères suivants :
  - le minutage est respecté
  - le nombre de prises est approprié
  - les membres de l'équipe ont chacun ou chacune une tâche.
- évalue le rapport de recherche sur les carrières présentement oralement.

### **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

#### **évaluation formative**

- rétroaction sur la qualité du plan
- évaluation du rapport de recherche sur les carrières

### **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

### **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 3.3 (TGJ2O)

### Composition d'un scénario-maquette

#### 1. Durée

300 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève réalise un scénario-maquette, compose le texte, détermine les trames sonores et dessine les figurines dans les cases d'un scénario-maquette.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.2 - 5 - 6 - 7 - 8 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Monter un reportage modèle basé sur un scénario-maquette.
- S'assurer d'avoir en main les caméscopes et les magnétoscopes nécessaires.

## **5. Acquis préalables**

- Avoir en main le reportage de l'activité précédente.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- en partant de la même trame sonore utilisée pour un reportage modèle, présente à l'élève le scénario-maquette qu'il ou elle a utilisé pour le faire et dirige une discussion pour montrer la nécessité de commencer par un scénario-maquette.
- assigne la tâche : en équipe, produire un reportage en commençant par le scénario-maquette.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- au moyen d'un remue-méninges basé sur le scénario-maquette du reportage modèle, fait ressortir les éléments d'un scénario-maquette (angle des caméscopes, plans visuels, texte, trames sonores, comédiens, accessoires, etc.).

### **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne la tâche : bâtir, en équipe, le scénario-maquette de leur vidéo de l'activité précédente, en faisant remarquer que cette étape aurait dû être faite auparavant.
- demande aux équipes d'étaler leur scénario-maquette et fait circuler les élèves afin d'obtenir leur rétroaction à chacun.
- demande à l'élève de noter dans son rapport technologique les suggestions des élèves.

### **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne la tâche : en équipe, produire un reportage en commençant par le scénario-maquette et en respectant les critères suivants :
  - le minutage est distribué équitablement
  - les transitions sont appropriées
  - les prises de vues sont bien choisies
  - le texte est bien composé.
- rappelle les règles de sécurité et de conduite lors d'un tournage.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le reportage selon les critères préétablis.

### **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

#### **évaluation formative**

- rétroaction au plan de la démarche et au scénario-maquette

#### **évaluation sommative**

- évaluation du scénario-maquette et du reportage

### **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

### **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

**Annexe TGJ2O 3.3.1** : Grille d'évaluation adaptée - Composition d'un scénario-maquette

**Grille d'évaluation adaptée - Composition d'un scénario-maquette**      **Annexe TGJ2O 3.3.1**

<p><i>Type d'évaluation : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input type="checkbox"/> sommative <input checked="" type="checkbox"/></i></p> <p><i>Domaine : Fondements</i> <i>Attente : TGJ2O-F-A.2</i></p> <p><i>Domaine : Processus et applications</i> <i>Attente : TGJ2O-P-A.2</i></p> <p><i>Domaine : Implications</i> <i>Attente : TGJ2O-I-A.1</i></p> <p><i>Tâche de l'élève : Composition d'un scénario-maquette</i></p>				
<b>Compétences et critères</b>	<b>50 - 59%</b> <b>Niveau 1</b>	<b>60 - 69%</b> <b>Niveau 2</b>	<b>70 - 79%</b> <b>Niveau 3</b>	<b>80 - 100%</b> <b>Niveau 4</b>
<b>Connaissance et compréhension</b>				
L'élève : - démontre sa connaissance des éléments d'un scénario-maquette	L'élève démontre <b>une connaissance limitée</b> des éléments	L'élève démontre <b>une connaissance partielle</b> des éléments	L'élève démontre <b>une connaissance générale</b> des éléments	L'élève démontre <b>une connaissance approfondie</b> des éléments
<b>Réflexion et recherche</b>				
L'élève : - recourt à la pensée critique pour choisir des scènes découpées	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une très grande efficacité</b>
<b>Communication</b>				
L'élève : - communique le message par les scènes improvisées - rédige un rapport technique	L'élève communique de l'information <b>avec peu de clarté</b> et utilise le rapport <b>avec une compétence limitée</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une certaine clarté</b> et utilise le rapport <b>avec une certaine compétence</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une grande clarté</b> et utilise le rapport <b>avec une grande compétence</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une très grande clarté et avec assurance</b> et utilise le rapport <b>avec une très grande compétence et avec créativité</b>

<i>Mise en application</i>				
L'élève : - applique les techniques d'enregistrement et de découpage technique	L'élève applique les techniques <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève applique les techniques <b>avec une très grande efficacité</b>
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

## ACTIVITÉ 3.4 (TGJ2O)

### Animation

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève dessine une série d'illustrations dans les cases d'un scénario-maquette afin de représenter les étapes d'un déplacement simple où l'on peut utiliser des effets sonores.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Préparer un gabarit de planches des scènes.
- Se procurer des exemples d'effets sonores.

## **5. Acquis préalables**

- Connaître les éléments de base d'une planche des scènes.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- visionne avec l'élève une vidéo de scène animée et discute des techniques utilisées dans la production de la vidéo (scénario-maquette, éclairage, etc.).
- assigne la tâche : dessiner un scénario-maquette en partant d'un thème qu'il ou elle a choisi (un ver de terre, une fleur qui pousse, un phasme (stickman) qui marche), afin de représenter le déplacement de cet objet dans l'espace; le déplacement peut se faire à l'aide d'objets miniatures ou d'illustrations sur papier ou au tableau; pour renforcer ce mouvement, l'élève trouve des trames sonores appropriées.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- au moyen d'un remue-méninges, fait nommer les éléments à inclure dans un scénario-maquette pour produire une scène animée (nombre de séquences, minutage des séquences, rythme des illustrations, effets sonores).

### **Choix de solution/Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de produire un scénario-maquette en équipe de deux ou trois, en respectant les critères suivants : minutage, plans et transitions, effets sonores appropriés et à point.
- demande à l'élève de noter dans son rapport technologique la distribution des tâches, les échéances et la démarche à suivre pour la production du scénario-maquette.

### **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le scénario-maquette selon les critères préétablis et le rapport technologique.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

**évaluation formative**

- rétroaction sur la démarche et le plan

**évaluation sommative**

- évaluation du rapport technologique et du scénario-maquette

**8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

**9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 3.5 (TGJ2O)

### Tournage et découpage technique

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève produit une animation sur bande magnétique à l'aide d'un caméscope et d'un magnétoscope.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

#### 4. Notes de planification

- Préparer les caméscopes et les magnétoscopes ainsi que des cassettes.
- Obtenir différents effets sonores et rendre disponibles des accessoires pour les arrière-plans.

## **5. Acquis préalables**

- Avoir en main une planche des scènes d'un mouvement en espace.

## **6. Déroulement de l'activité**

### **Énoncé**

L'enseignant ou l'enseignante :

- revoit les opérations de la production d'une vidéo animée (enregistrement minuté, mouvement séquentiel, montage et découpage de scènes, ajout de trames sonores, etc.)
- présente la tâche : produire une vidéo animée mettant en pratique toutes les notions apprises au cours de l'unité et respectant les critères suivants :
  - intégration de l'image, du son et du texte
  - minutage respecté
  - nombre de prises approprié
  - transitions appropriées
  - prises de vues bien choisies
  - texte bien composé
  - effets sonores appropriés et à point.

### **Collecte de données**

L'enseignant ou l'enseignante :

- donne une démonstration de la technique pour l'enregistrement de séquences et pour le découpage et le montage en utilisant un scénario-maquette et une vidéo modèle.
- rappelle les règles de sécurité et de conduite lors d'un tournage.

### **Choix de solution**

- assigne une tâche en équipe pour que l'élève s'exerce au montage et au découpage : produire une vidéo animée en utilisant le scénario-maquette de l'activité précédente.
- demande aux équipes de présenter leur vidéo animée à la classe afin d'obtenir la rétroaction des autres élèves.

### **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de produire une vidéo animée mettant en pratique toutes les notions apprises au cours de l'unité et qui respecte les critères suivants :
  - intégration de l'image, du son et du texte
  - minutage respecté
  - nombre de prises approprié
  - transitions appropriées

- prises de vues sont bien choisies
- texte bien composé
- effets sonores appropriés et à point.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le travail selon les critères préétablis

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- rétroaction tout au cours de l'activité

### **évaluation sommative**

- évaluation de la vidéo animée

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 4 (TGJ20)

### Animation et graphisme à l'ordinateur

#### Description

Cette unité porte sur la conception et la reproduction d'un dessin vectoriel assisté par ordinateur, l'utilisation d'un logiciel d'édition de page Web et d'un logiciel d'animation, ainsi que sur l'exploration de produits de publications imprimés assistés par ordinateur. L'élève utilise l'ordinateur pour monter un site Web attrayant en partant d'un thème et en intégrant son, image, transformations de l'image, graphisme, animation et règles de la composition. Il ou elle fait aussi la mise en page de travaux imprimés, d'oeuvres en sérigraphie et de projets, à l'aide de transfert de films pour marquage à chaud.

#### Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ20-F-A.1 - 2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ20-F-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 6 - 7

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ20-P-A.2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ20-P-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 8 - 9

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ20-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ20-I-Cont.1 - 2 - 4 - 5 - 6

#### Titres des activités

**Activité 4.1 :** Graphisme

**Activité 4.2 :** Logiciel d'édition de pages Web

**Activité 4.3 :** Logiciel d'animation

**Activité 4.4 :** Sérigraphie et marquage à chaud

## **Acquis préalables**

- Être capable de gérer ses fichiers électroniques.
- Posséder les habiletés de base pour utiliser le réseau.
- Savoir produire une illustration à l'aide d'un logiciel vectoriel.
- Connaître les règles de la composition et du graphisme.

## **Sommaire des notes de planification**

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- trouver plusieurs pages Web intéressantes et en produire une simple intégrant des images créées par *Corel Draw* et *Photo Paint*.
- prévoir quelques exemples de pages qui utilisent l'animation.
- avoir, dans les ordinateurs du laboratoire, un logiciel d'animation (p. ex., *Flash*).
- avoir en main des exemples d'oeuvres en sérigraphie et des exemples de couverture de portfolio.
- se procurer le matériel pour le transfert au moyen du marquage à chaud (presse ou fer à repasser, papier transfert, etc.) et en élaborer des directives de base.

## **Liens**

### **Français**

- Développer le vocabulaire approprié aux dessins techniques et aux illustrations.

### **Technologie**

- Utiliser la technologie propre à la sérigraphie et aux dessins techniques.
- Décrire les techniques se rapportant aux diverses méthodes d'impression.

### **Perspectives d'emploi**

- Inventorier les carrières liées aux dessins techniques et aux illustrations, dans le domaine de la communication.

## **Stratégies d'enseignement et d'apprentissage**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante utilise les stratégies suivantes :

- utilisation de modèles réels pour l'apprentissage des concepts de produits imprimés (p. ex., explication d'un logo bien connu et son application à des produits de marketing).
- simulation de situations réelles lors de la planification et de la conception de produits imprimés (p. ex., production d'un logo pour l'uniforme de l'école).
- utilisation d'ordinateurs à haute efficacité, de logiciels graphiques professionnels et des périphériques multimédias pour la conception de produits imprimés.
- activités en équipes, permettant de travailler en collaboration avec d'autres et de simuler la coopération d'équipes dans le monde du travail.
- utilisation d'activités qui amènent l'élève à se servir du processus de résolution de problèmes, tout en mettant sa créativité en pratique.

## **Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette unité, l'enseignant ou l'enseignante emploie différentes stratégies d'évaluation :

### **évaluation formative**

- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur la qualité des dessins techniques
- rétroaction sur les notes dans le rapport technologique
- évaluation par les pairs
  - premières tentatives de déplacements et de transformations d'objets
  - ajout de texte et d'images
- autoévaluation du scénario-maquette et évaluation des pairs
- rétroaction de l'enseignant ou l'enseignante sur le rapport oral en ce qui a trait aux carrières

### **évaluation sommative**

- évaluation du travail selon les critères préétablis
- évaluation du scénario-maquette, de la page Web et du rapport technologique
- évaluation du site Web selon les critères préétablis
- évaluation du logo produit par l'élève selon les critères préétablis

## **Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves**

### **A - Déroulement de l'activité**

#### ***Élèves en difficulté***

- Avoir à sa disposition une banque de données à sa portée (p. ex., livres ou textes appropriés à son niveau de lecture).

- Exploiter ses habiletés à mettre des écrits en valeur.
- Utiliser du matériel concret pour permettre de mieux saisir visuellement un énoncé.

### ***ALF/PDF***

- Fournir beaucoup d'appuis concrets et visuels.
- Fournir une liste de vérification d'étapes ou une feuille de route pour le projet.
- Demander à l'élève de répéter les directives dans ses propres mots afin de s'assurer qu'elle ou il les ait bien comprises.

### ***Renforcement ou enrichissement***

- Soutenir la curiosité intellectuelle et le développement de l'esprit de recherche et encourager l'élève à suggérer des sujets et des projets qu'elle ou il est intéressé/e à travailler dans le cadre du cours.

## **B - Évaluation du rendement de l'élève**

### ***Élèves en difficulté***

- Utiliser tout moyen permettant à l'élève de montrer sa compréhension.
- Fournir à l'élève les termes techniques et leur définition.

### ***ALF/PDF***

- Accorder du temps supplémentaire pour accomplir les tâches.

### ***Renforcement ou enrichissement***

- Offrir des expériences d'évaluation qui permettent d'exprimer sa créativité.
- Donner l'occasion d'exprimer la pensée divergente.

## **Sécurité**

L'enseignant ou l'enseignante veille au respect des règles de sécurité qu'ont établies le Ministère et le conseil scolaire.

## **Ressources**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante fait appel aux ressources suivantes :

### **Ouvrages généraux/de référence/de consultation**

CANADA, Secrétariat d'état et Groupe de communication, *Vocabulaire des industries graphiques / Graphic Arts Vocabulary*, Groupe Communication Canada-Édition, Ottawa, 1993, 573 p.

DENNIS, Ervin A., et John D. JENKINS, *Les arts graphiques*, Éditions Saint-Martin, Montréal, 1990. \*

DUPLAN, Pierre, et Roger JAUNEAU, *Maquette et mise en page*, Éditions du Moniteur, Paris, 1992, 320 p. \*

DURCHON, Pierre, *Imprimer en couleur : les procédés - les supports - les produits*, Publications du Moniteur, Paris, 1993, 206 p. \*

MARTIN, Gérard, *L'imprimerie d'aujourd'hui*, s.l., Éditions du Cercle de la Librairie, 1992, 255 p.

MASSIN, *L'ABC du métier*, Imprimerie Nationale, Paris, 1989, 225 p. \*

### **Matériel**

- cadres d'impression
- écrans
- raclettes
- couteaux à lames interchangeable, à lame pivotante, etc.
- produits de traitement
- solvants
- chiffons à nettoyage
- gants
- tabliers
- lunettes de sécurité
- papier transfert pour marquage à chaud
- fer à repasser / presse (préférable)
- tee-shirt (apporté par l'élève)

### **Médias électroniques**

- logiciel pour la création de dessins techniques (*PhotoShop*)
- logiciel vectoriel pour la création d'illustrations (*Corel Draw*)

## ACTIVITÉ 4.1 (TGJ2O)

### Graphisme

#### 1. Durée

450 minutes

#### 2. Description

Cette activité porte sur la conception et la reproduction d'un dessin vectoriel assisté par ordinateur. L'élève utilise l'ordinateur pour créer un simple logo afin de se familiariser avec les fonctions de base du schéma technique le plus complexe. Il ou elle se sert de fonctions et d'outils de dessins et d'écriture qui permettent la réalisation de projets imprimés tels que affiches, étalage publicitaire, cartes professionnelles, brochures et autres. L'élève reproduit une image ou un dessin qui existe déjà dans Internet.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 2 - 3 - 4

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 3 - 4

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 5 - 6

## 4. Notes de planification

- Rechercher plusieurs pages Web intéressantes.

## 5. Acquis préalables

- Être capable de gérer ses fichiers électroniques.
- Posséder les habiletés de base pour utiliser le réseau.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente à l'élève plusieurs pages Web intéressantes, ou lui en fait rechercher dans Internet, et dirige un remue-méninges sur ce qui les rend intéressantes (puisque'il s'agit ici de goûts personnels, certains points intéressants pour quelqu'un ne le seront pas pour d'autres)
- présente la tâche de l'unité : monter un site Web attrayant, selon les critères suivants : disposition intéressante de l'information (contenu moins important)
- présente la tâche de l'activité : reproduire une image ou un dessin qui existe déjà dans Internet

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- ouvre cinq pages Web intéressantes différentes, divise la classe en équipes et demande aux élèves de chaque équipe de se regrouper autour d'un ordinateur, de rechercher les caractéristiques d'une bonne page et de les noter par écrit
  - information très lisible
  - emploi des couleurs, intéressant et varié
  - disposition créative de l'information
  - circulation intuitive (il est facile de s'y orienter)
  - originalité (un ou des éléments originaux)
- dirige une mise en commun et explique ces caractéristiques, au besoin
- présente le logiciel *Corel Draw* et *Photo Paint* et leur intégration dans une image (éditeur de dessin, menu à l'écran, commandes, ligne, cercle, zoom, etc.)
- montre comment sauvegarder un dessin dans plusieurs formats (gif, pcx, wmf, cdr) et indique les avantages de chacun

## **Choix de solution**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne une tâche sur un thème pour faire mettre en pratique les notions apprises (p. ex., produire un logo pour une équipe sportive ou culturelle de l'école)
  - faire un croquis sur papier des dessins prévus
  - produire les dessins en intégrant les deux logiciels
- circule d'un élève à l'autre et critique, tout au cours de cet exercice, les liens entre les créations de l'élève et les caractéristiques d'une page Web intéressante
- demande à l'élève de noter, dans son rapport technologique, les étapes de sa création et les caractéristiques qu'il ou elle met en pratique (p. ex., l'information est-elle très lisible; l'emploi des couleurs, intéressant et varié; l'information, disposée de façon créative; la circulation, intuitive (il est facile de s'y orienter); création originale (un ou des éléments originaux))

## **Mise en oeuvre**

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne la tâche de l'activité : reproduire une image très simple ou un dessin qui existe déjà dans Internet, en respectant les critères suivants : respect de l'image ou du dessin choisi et des caractéristiques d'une page intéressante; utilisation des deux logiciels

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le travail selon les critères préétablis

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- questions et réponses durant l'activité
- rétroaction sur la qualité des dessins techniques

### **évaluation sommative**

- évaluation du travail selon les critères préétablis

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

**Annexe TGJ2O 4.1.1 :** Grille d'évaluation adaptée - Graphisme

<p><b>Type d'évaluation :</b> diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input type="checkbox"/> sommative <input checked="" type="checkbox"/></p> <p><b>Domaine :</b> Fondements <b>Attente :</b> TGJ2O-F-A.1</p> <p><b>Domaine :</b> Processus et applications <b>Attente :</b> TGJ2O-P-A.4</p> <p><b>Tâche de l'élève :</b> Conception et reproduction d'un dessin vectoriel</p>				
<b>Compétences et critères</b>	<b>50 - 59% Niveau 1</b>	<b>60 - 69% Niveau 2</b>	<b>70 - 79% Niveau 3</b>	<b>80 - 100% Niveau 4</b>
<b>Connaissance et compréhension</b>				
L'élève : - démontre sa connaissance d'un logiciel de graphisme vectoriel - démontre sa compréhension des caractéristiques d'une bonne page Web	L'élève démontre <b>une connaissance limitée</b> du logiciel et <b>une compréhension limitée</b> des concepts	L'élève démontre <b>une connaissance partielle</b> du logiciel et <b>une compréhension partielle</b> des concepts	L'élève démontre <b>une connaissance générale</b> du logiciel et <b>une compréhension générale</b> des concepts	L'élève démontre <b>une connaissance approfondie</b> du logiciel et <b>une compréhension subtile</b> des concepts
<b>Réflexion et recherche</b>				
L'élève : - recourt à la pensée critique pour choisir les éléments à incorporer dans les produits graphiques imprimés	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève recourt à la pensée critique <b>avec une très grande efficacité</b>
<b>Communication</b>				
L'élève : - communique une représentation graphique d'un modèle - rédige un rapport technique	L'élève communique de l'information <b>avec peu de clarté</b> et utilise un rapport <b>avec une compétence limitée</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une certaine clarté</b> et utilise un rapport <b>avec une certaine compétence</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une grande clarté</b> et utilise un rapport <b>avec une grande compétence</b>	L'élève communique de l'information <b>avec une très grande clarté</b> et utilise un rapport <b>avec une très grande compétence</b>

<i>Mise en application</i>				
L'élève : - applique les techniques du design assisté par ordinateur pour produire un dessin - transfère des habiletés informatiques pour produire un logo pour l'école	L'élève applique des techniques <b>avec une efficacité limitée</b> et transfère ses habiletés <b>avec une efficacité limitée</b>	L'élève applique des techniques <b>avec une certaine efficacité</b> et transfère ses habiletés <b>avec une certaine efficacité</b>	L'élève applique des techniques <b>avec une grande efficacité</b> et transfère ses habiletés <b>avec une grande efficacité</b>	L'élève applique des techniques <b>avec une très grande efficacité</b> et transfère ses habiletés <b>avec une très grande efficacité</b>
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

## ACTIVITÉ 4.2 (TGJ2O)

### Logiciel d'édition de pages Web

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend à utiliser un logiciel d'édition de page Web (p. ex., Front Page). Il ou elle prépare le scénario-maquette d'une page Web simple et la produit en utilisant une série d'images existantes.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 2 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 2 - 6 - 7

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 2 - 8

#### 4. Notes de planification

- Produire une page Web simple intégrant des images créées au moyen de *Corel Draw* et *Photo Paint*.

#### 5. Acquis préalables

- Être capable de gérer ses fichiers électroniques.
- Posséder les habiletés de base pour utiliser le réseau.
- Savoir produire une illustration à l'aide d'un logiciel vectoriel.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente une page Web simple qu'il ou elle a produite intégrant des images créées au moyen de *Corel Draw* et *Photo Paint*.
- divise la classe en équipes de deux ou trois et demande aux membres des équipes de dresser la liste des étapes suivies pour produire cette page Web et de se préparer à donner un rapport oral des résultats de leur discussion.
- demande à un membre de chaque équipe de présenter la liste des étapes que l'enseignant ou l'enseignante a suivies pour produire la page Web modèle.
- complète les idées exprimées par les élèves et en profite pour expliquer l'importance du scénario-maquette pour la conception de la page.
- présente la tâche : en utilisant une série d'images existantes, préparer le scénario-maquette d'une page Web simple et la produire en respectant les critères suivants :
  - scénario-maquette détaillé, clair et précis
  - page Web intéressante intégrant images et son.

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente les principales composantes d'un logiciel d'édition de page Web (p. ex., *Front Page*) et invite les élèves à découvrir les autres en utilisant la fonction Aide.
- étale le scénario-maquette employé pour la conception de cette page Web modèle et demande à l'élève de l'étudier pour y retrouver tous les éléments (facilité, disposition, choix de couleurs, attrait (capte l'oeil), intégration de photos, etc.).
- demande à l'élève de noter les notions ainsi apprises dans son rapport technologique.

### Choix de solution/Mise en oeuvre

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève d'utiliser une série d'images existantes, de préparer le scénario-maquette d'une page Web simple, de la produire en respectant les critères suivants et de noter les étapes suivies dans son rapport technologique :
  - scénario-maquette détaillé, clair et précis
  - page Web intéressante intégrant images et son.

### Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le scénario-maquette et la page Web selon les critères préétablis, ainsi que les notes dans le rapport technologique.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- rétroaction sur les notes dans le rapport technologique

### **évaluation sommative**

- évaluation du scénario-maquette, de la page Web et du rapport technologique

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 4.3 (TGJ2O)

### Logiciel d'animation

#### 1. Durée

375 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend, en partant d'images existantes, à créer des déplacements et des transformations d'objets, à ajouter du texte et des images en utilisant un logiciel d'animation (p. ex., *Flash*). Il ou elle monte un site Web attrayant, en partant d'un thème et intégrant son, image, transformations de l'image, graphisme, animation et règles de la composition.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.2 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 6 - 7

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.2 - 3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 5 - 8 - 9

#### 4. Notes de planification

- Se procurer quelques exemples de pages qui utilisent l'animation.
- Avoir, dans les ordinateurs du laboratoire, le logiciel d'animation (p. ex., *Flash*).

## 5. Acquis préalables

- Être capable de gérer ses fichiers électroniques.
- Posséder les habiletés de base pour utiliser le réseau.
- Savoir produire une illustration à l'aide d'un logiciel vectoriel.
- Connaître les règles de la composition et du graphisme.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- place, sur cinq ordinateurs différents, des exemples de pages qui utilisent l'animation.
- demande à l'élève de circuler d'un ordinateur à l'autre et d'observer ces pages en prenant notes des éléments qui piquent son intérêt et des questions qu'il ou elle se pose sur la méthode à employer pour en produire une semblable.
- présente la tâche de l'activité (une des tâches de l'unité) : utiliser un logiciel d'animation (p. ex., *Flash*) pour monter un site Web attrayant, en partant d'un thème (pour une entreprise locale, un organisme communautaire, une école élémentaire, ou autre) et intégrant son, image, transformations de l'image, graphisme, animation et règles de la composition (tiers, etc.).

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait une démonstration du logiciel d'animation (p. ex., *Flash*) : en utilisant le didacticiel, explique à l'élève comment créer le déplacement d'objets, la transformation d'objets, une introduction animée, etc.

### Choix de solution

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de choisir un thème et de s'exercer, en partant d'images existantes, à créer des déplacements et des transformations d'objets, à ajouter du texte et des images en utilisant un logiciel d'animation (p. ex., *Flash*).
- permet l'échange fréquent entre les élèves sur leurs créations et celles des autres.

### Mise en oeuvre

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne la tâche de l'activité (une des tâches de l'unité) : utiliser un logiciel d'animation (p. ex., *Flash*) pour monter un site Web attrayant, en partant d'un thème (pour une entreprise locale, un organisme communautaire, une école élémentaire, ou autre) et intégrant son,

image, transformations de l'image, graphisme, animation et règles de la composition (tiers, etc.).

- présente les critères d'évaluation :
  - attrait et facilité de circulation
  - respect du thème et des règles de la composition
  - intégration intéressante du son et de l'image
  - créativité dans les transformations de l'image, le graphisme et l'animation.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le site Web selon les critères établis (le contenu est moins important; c'est la façon de disposer l'information qui compte le plus à ce stade-ci).
- invite l'élève à présenter son site Web à l'organisme ou club pour lequel il ou elle l'a monté.
- demande à l'organisme en question d'évaluer le site en lui remettant les critères établis d'avance à titre de suggestion.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- évaluation par les pairs
  - premières tentatives de déplacements et de transformations d'objets
  - ajout de texte et d'images

### **évaluation sommative**

- évaluation du site Web selon les critères préétablis

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*

## ACTIVITÉ 4.4 (TGJ2O)

### Sérigraphie et marquage à chaud

#### 1. Durée

450 minutes

#### 2. Description

Dans cette activité, l'élève apprend les procédés de base, les techniques et les applications de la sérigraphie. Il ou elle apprend à mettre en pratique les techniques du marquage à chaud en utilisant un papier transfert; il ou elle produit et imprime une illustration à l'aide d'un logiciel vectoriel. Seul ou en équipe de deux, l'élève choisit une des méthodes d'impression (en sérigraphie ou au marquage à chaud) et prépare un logo pour une équipe sportive d'une école élémentaire et en fait l'impression sur les costumes des élèves ou un logo pour un produit fictif et l'imprime sur un échantillon de ce produit, ou encore la couverture d'un portfolio et l'imprime sur son portfolio.

#### 3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

**Domaine :** Fondements

**Attentes :** TGJ2O-F-A.1 - 3 - 4

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-F-Cont.1 - 2 - 3 - 4

**Domaine :** Processus et applications

**Attentes :** TGJ2O-P-A.3 - 4

**Contenu d'apprentissage :** TGJ2O-P-Cont.1 - 3 - 4

**Domaine :** Implications

**Attentes :** TGJ2O-I-A.1 - 3

**Contenus d'apprentissage :** TGJ2O-I-Cont.1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

## 4. Notes de planification

- Avoir en main des exemples d'oeuvres en sérigraphie et des exemples de couverture de portfolio.
- Se procurer le matériel pour le transfert au moyen du marquage à chaud (presse ou fer à repasser, papier transfert, etc.) et en élaborer des directives de base.

## 5. Acquis préalables

- Avoir produit une illustration à l'aide d'un logiciel vectoriel.

## 6. Déroulement de l'activité

### Énoncé

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre quelques exemples de tee-shirt à impression en sérigraphie pour en faire ressortir les caractéristiques.
- montre ensuite des exemples de produits au marquage à chaud et discute des avantages et des désavantages de chaque moyen d'impression (p. ex., coût et couleurs, durabilité).
- assigne la tâche : seul ou en équipe de deux, l'élève choisit une des méthodes d'impression (en sérigraphie ou au marquage à chaud ou selon l'équipement disponible à l'école) et prépare
  - un logo pour une équipe sportive d'une école élémentaire et en fait l'impression sur les costumes des élèves ou
  - un logo pour un produit fictif et l'imprime sur un échantillon de ce produit ou
  - la couverture d'un portfolio et l'imprime sur son portfolio
    - selon les critères suivants :
    - l'illustration a les éléments prescrits (formes, format, nombre de couleurs, etc.)
    - les couleurs et les formes sont équilibrées
    - le transfert des couleurs est précis
    - l'impression est claire
    - les formes de l'illustration sont maintenues.

### Collecte de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- décrit brièvement la sérigraphie (procédé d'impression utilisant un écran de soie qui laisse passer l'encre dans certaines mailles).
- montre les techniques du transfert pour marquage à chaud (équipement utilisé pour le transfert).

- explique, à l'aide d'exemples, leur utilisation et les applications possibles (imprimer sur plusieurs matières : papier, carton et tissu, plastique, métal, bois, verre ou céramique).
- montre un exemple d'une reproduction en sérigraphie et un autre d'une reproduction au marquage à chaud, sur un tee-shirt ou autre matériel, basée sur une illustration faite au moyen de *Corel Draw* ou un autre logiciel vectoriel.
- explique le procédé qui permet d'accomplir le transfert imprimé au moyen du logiciel vectoriel et les principes pour l'impression manuelle en sérigraphie.
- indique les paramètres de la conception de l'illustration (thèmes, dimensions, couleurs, autres).
- fait une révision du logiciel de graphisme (p. ex., *Corel Draw, Photo Paint*)
- énonce les règles de sécurité concernant la sérigraphie et le marquage à chaud.

### Choix de solution

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à l'élève de se choisir trois ou quatre thèmes différents et de faire le scénario-maquette de chaque thème.
- demande à l'élève d'analyser son travail et de noter ses observations dans son rapport technologique.
- afin d'obtenir la rétroaction des autres :
  - permet un échange entre les élèves sur leurs produits ou
  - regroupe les élèves en équipes de trois ou quatre et leur demande d'analyser leurs produits ou
  - demande à l'élève de faire voir ses produits par un ou une client/e.
- demande à l'élève :
  - de rechercher dans Internet deux carrières liées aux dessins techniques et aux illustrations, dans le domaine de la communication ou
  - de se préparer à une visite d'une entreprise afin de prendre conscience des divers emplois disponibles dans le domaine de la communication, en pensant à des questions qu'il ou elle peut poser aux personnes du milieu et
  - de se préparer à rendre compte, dans un cas ou dans l'autre, des noms des postes, des exigences scolaires et des possibilités d'emploi.

### Mise en oeuvre

L'enseignant ou l'enseignante :

- assigne la tâche : seul ou en équipe de deux, l'élève choisit une des méthodes d'impression (en sérigraphie ou au marquage à chaud) et prépare :
  - un logo pour une équipe sportive d'une école élémentaire et en fait l'impression sur les costumes des élèves ou
  - un logo pour un produit fictif et l'imprime sur un échantillon de ce produit ou
  - la couverture d'un portfolio et l'imprime sur son portfolio
    - selon les critères suivants :
    - l'illustration a les éléments prescrits (formes, format, nombre de couleurs, etc.)
    - les couleurs et les formes sont équilibrées

- le transfert des couleurs est précis
- l'impression est claire
- les formes de l'illustration sont maintenues.
- demande à l'élève de présenter oralement un rapport de sa recherche sur les carrières et dirige une discussion afin de documenter les autres élèves.

## **Évaluation**

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le logo produit par l'élève selon les critères préétablis.
- émet sa rétroaction sur le rapport oral en ce qui a trait aux carrières.

## **7. Évaluation du rendement de l'élève**

Dans cette activité, l'enseignant ou l'enseignante emploie les stratégies d'évaluation suivantes :

### **évaluation formative**

- autoévaluation du scénario-maquette et évaluation des pairs
- rétroaction de l'enseignant ou l'enseignante sur le rapport oral en ce qui a trait aux carrières

### **évaluation sommative**

- évaluation du logo produit par l'élève selon les critères préétablis

## **8. Ressources**

*(Comme cette activité ne mentionne aucune ressource particulière, l'enseignant ou l'enseignante peut se reporter aux ressources paraissant dans l'aperçu global du cours et de l'unité ou ajouter les ouvrages et moyens jugés pertinents.)*

## **9. Annexes**

*(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)*