

ARTS MÉDIATIQUES

ASM20

10^e année

Direction du projet : Bernard Lavallée
Claire Trépanier
Coordination : Lise Goulet
Recherche documentaire : Bernadette LeMay
Rédaction : Marc Charbonneau
Jean-Pierre Dufour
Lise Goulet
Consultation : Marc Charbonneau
Pierre Pelletier
Dorothée Plourde
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

Introduction	5
Tableau des attentes et des contenus d'apprentissage	7
Cadre d'élaboration des esquisses de cours	13
Aperçu global du cours	15
Aperçu global de l'unité 1 : Art photonique	19
Activité 1.1 : Base de données	24
Activité 1.2 : Que sommes-nous?	30
Activité 1.3 : Prise de vue et numérisation	35
Activité 1.4 : Retouche numérique et transformation	39
Activité 1.5 : Galerie photonique du portfolio numérique	43
Activité 1.6 : Tâche d'évaluation sommative - Retouche numérique et transformation ..	46
Aperçu global de l'unité 2 : Art cinématique	53
Activité 2.1 : Fondements historiques de l'animation	58
Activité 2.2 : D'où venons-nous?	62
Activité 2.3 : Métamorphose graphique	65
Activité 2.4 : Animation numérique	71
Activité 2.5 : Carrières en arts médiatiques	75
Aperçu global de l'unité 3 : Art électroacoustique	79
Activité 3.1 : Fondements historiques de l'électroacoustique	84
Activité 3.2 : Qu'entendons-nous?	87
Activité 3.3 : Conception sonore numérique	91
Aperçu global de l'unité 4 : Art vidéo	95
Activité 4.1 : Fondements historiques de la cinématographie	100
Activité 4.2 : Où allons-nous?	103
Activité 4.3 : Tournage vidéo	106
Activité 4.4 : Montage vidéo numérique	112
Aperçu global de l'unité 5 : Arts médiatiques	117
Activité 5.1 : Fondements historiques des arts médiatiques	122
Activité 5.2 : Qui suivons-nous?	126
Activité 5.3 : Réalisation d'une oeuvre en arts médiatiques	129

INTRODUCTION

Le ministère de l'Éducation dévoilait au début de 1999 les nouveaux programmes-cadres de 9^e et de 10^e 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

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
<i>Domaine : Création</i>		1	2	3	4	5
Attentes						
ASM2O-C-A.1	appliquer des éléments, principes, notions et concepts propres aux arts médiatiques pour réaliser des projets.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3 2.4	3.2 3.3	4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-A.2	employer aussi bien des techniques traditionnelles que des technologies émergentes dans des créations personnelles et collectives.	1.1 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3 2.4	3.2 3.3	4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-A.3	suivre les étapes du processus de création pour mener à bien des travaux en arts médiatiques.	1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.3 2.4	3.2 3.3	4.2 4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-A.4	appliquer des notions, concepts et procédés d'autres disciplines artistiques à des réalisations en arts médiatiques.	1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3	3.3	4.3	5.2 5.3
Contenus d'apprentissage : Application du langage en arts médiatiques						
ASM2O-C-Lang.1	utiliser des éléments, principes, notions et concepts propres aux arts médiatiques pour exécuter des travaux.	1.1 1.2 1.4 1.5 1.6	2.4	3.3	4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-Lang.2	employer une variété de techniques et technologies pour mettre en évidence l'usage des éléments, principes, notions et concepts.	1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3 2.4	3.2 3.3	4.3 4.4	5.2 5.3
Contenus d'apprentissage : Application des habiletés techniques et technologiques						
ASM2O-C-Hab.1	employer une variété de matériaux, techniques, procédés et technologies traditionnels pour réaliser des travaux.	1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3	3.2 3.3	4.3	5.2 5.3
ASM2O-C-Hab.2	recourir à des techniques et procédés traditionnels ainsi qu'à des technologies émergentes en concordance avec le message à véhiculer.	1.1 1.4 1.5 1.6	2.3 2.4	3.3	4.3 4.4	5.2 5.3

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
<i>Domaine : Création</i>		1	2	3	4	5
ASM2O-C-Hab.3	exploiter ses habiletés techniques quant à l'utilisation d'équipement traditionnel et à l'application de technologies émergentes.	1.3 1.4 1.5 1.6	2.4	3.2 3.3	4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-Hab.4	intégrer l'image, le son et le mouvement dans un travail en arts médiatiques.					5.3
ASM2O-C-Hab.5	organiser un portfolio de ses travaux en employant des procédés photosensibles, analogiques ou numériques.	1.1 1.5	2.4	3.3	4.4	
Contenus d'apprentissage : Application du processus de création						
ASM2O-C-Proc.1	recourir à l'exploration et à l'expérimentation pour ébaucher des projets.	1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3	3.2 3.3	4.2 4.3 4.4	5.2 5.3
ASM2O-C-Proc.2	utiliser les étapes du processus de création pour réaliser un projet collectif.	1.2		3.2 3.3	4.2 4.3 4.4	5.3
ASM2O-C-Proc.3	tirer parti des similitudes qui existent entre les arts pour ébaucher un projet en arts médiatiques.	1.5		3.3		5.2 5.3
ASM2O-C-Proc.4	utiliser une notion, un concept ou un procédé emprunté à un autre art afin d'en faire l'expérimentation en arts médiatiques.		2.1 2.2 2.3			5.2 5.3

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
Domaine : Analyse		1	2	3	4	5
Attentes						
ASM2O-A-A.1	expliquer ses travaux en arts médiatiques et ceux des autres en suivant les étapes du processus d'analyse critique.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.3	4.4	5.1 5.2 5.3
ASM2O-A-A.2	dégager des particularités de l'identité culturelle dans des oeuvres et réalisations médiatiques.	1.1 1.5	2.3 2.4		4.2	
ASM2O-A-A.3	relever des caractéristiques socio-économiques dans des oeuvres et réalisations médiatiques.	1.2	2.3 2.4		4.2 4.3 4.4	5.1
ASM2O-A-A.4	documenter des carrières en arts médiatiques se rapportant à ses intérêts personnels.		2.5			
Contenus d'apprentissage : Processus d'analyse critique						
ASM2O-A-Proc.1	décrire des oeuvres et réalisations médiatiques en utilisant le vocabulaire approprié.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.3	4.4	5.1 5.2 5.3
ASM2O-A-Proc.2	commenter les premières oeuvres ou réalisations médiatiques des années 1950 en s'appuyant sur les étapes du processus d'analyse critique.	1.2		3.1		5.1
Contenus d'apprentissage : Identité culturelle						
ASM2O-A-Id.1	expliquer les valeurs francophones dans un travail d'arts médiatiques.		2.3		4.2	
ASM2O-A-Id.2	reconnaître l'importance de valeurs communes en exécutant un travail de groupe.				4.2	
ASM2O-A-Id.3	inventorier des artistes médiatiques franco-ontariens et canadiens.	1.1 1.5		3.1		
ASM2O-A-Id.4	communiquer avec des artistes de sa communauté ou d'ailleurs.	1.1				
Contenus d'apprentissage : Fonctions de l'art						
ASM2O-A-Fon.1	décoder les éléments symboliques d'une culture dans une oeuvre ou une réalisation médiatique.	1.2				5.1

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
ASM2O-A-Fon.2	identifier les retombées de l'industrie médiatique.	1.2	2.3			
ASM2O-A-Fon.3	expliquer l'importance des arts médiatiques dans l'actualisation d'une culture.	1.2	2.3		4.2 4.4	
ASM2O-A-Fon.4	déterminer des carrières en création, interprétation, réalisation, diffusion et gestion médiatiques à partir de ses intérêts pour les arts.		2.5			
ASM2O-A-Fon.5	définir, à partir de ses intérêts artistiques, les compétences requises par des carrières en création, interprétation, réalisation, gestion et diffusion des arts médiatiques.		2.5			

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
Domaine : Théorie		1	2	3	4	5
Attentes						
ASM2O-T-A.1	expliquer les éléments et principes propres aux arts médiatiques dans ses travaux et ceux des autres.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.1 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3	4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.3
ASM2O-T-A.2	commenter des oeuvres et réalisations en arts médiatiques à partir de leurs contextes historiques.	1.3	2.1 2.2	3.1 3.2 3.3	4.1 4.3	5.1
ASM2O-T-A.3	discuter les conventions rattachées à la pratique des arts médiatiques.	1.1 1.3	2.4		4.3 4.4	5.3
Contenus d'apprentissage : Langage en arts médiatiques						
ASM2O-T-Lang.1	décrire l'utilisation des éléments et principes propres aux arts médiatiques dans des réalisations et oeuvres choisies.	1.1 1.4 1.5	2.4	3.1 3.2 3.3	4.1 4.3 4.4	5.1 5.2 5.3
ASM2O-T-Lang.2	définir l'utilisation des éléments et principes empruntés aux autres formes d'art dans des oeuvres et réalisations.	1.3 1.5	2.3	3.1 3.2 3.3	4.1 4.3 4.4	5.1 5.2
ASM2O-T-Lang.3	utiliser le vocabulaire propre aux arts médiatiques.	1.1 1.2 1.4 1.5	2.4	3.1 3.2 3.3	4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.3
Contenus d'apprentissage : Histoire						
ASM2O-T-His.1	décrire l'évolution des arts médiatiques à partir de leurs origines photoniques.	1.3	2.1 2.3		4.1 4.3	5.1
ASM2O-T-His.2	relever l'apport des technologies à l'évolution des arts médiatiques depuis les années 1950.	1.3	2.3	3.1	4.3	
ASM2O-T-His.3	lier la contribution des autres arts à l'évolution des arts médiatiques.	1.3	2.1 2.2	3.1 3.2 3.3	4.1 4.3	5.1

ARTS MÉDIATIQUES		Unités				
<i>Domaine : Théorie</i>		1	2	3	4	5
Contenus d'apprentissage : Conventions						
ASM2O-T-Conv.1	dégager des aspects légaux liés à la pratique des arts médiatiques.	1.1 1.3			4.3	5.3
ASM2O-T-Conv.2	expliquer des pratiques écologiques liées aux arts médiatiques.					

CADRE D'ÉLABORATION DES ESQUISSES DE COURS

APERÇU GLOBAL DU COURS	APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ	ACTIVITÉ
Espace réservé à l'école <i>(à remplir)</i>		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^e à la 12^e année – Préparation au diplôme d'études secondaires de l'Ontario, 1999</i>	Stratégies d'enseignement et d'apprentissage	Annexes
Évaluation du cours	Évaluation du rendement de l'élève	
	Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves	
	Sécurité	
	Ressources	

APERÇU GLOBAL DU COURS (ASM2O)

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

École :	Conseil scolaire de district :
Section :	Chef de section :
Personne(s) élaborant le cours :	Date :
Personne(s) révisant le cours :	Date :
Titre du cours : Arts médiatiques	Année d'études : 10 ^e année
Type de cours : Ouvert	Code de cours de l'école :
Programme-cadre : Éducation artistique	Date de publication : 1999
Code de cours du Ministère : ASM2O	Valeur en crédit : 1

Description/fondement

Ce cours porte sur l'acquisition des connaissances et habiletés de base nécessaires à la pratique des arts médiatiques. L'élève analyse, apprécie et élabore des réalisations en employant plusieurs procédés photosensibles, graphiques, analogiques (p. ex., photographie, copigraphie, vidéographie, enregistrement sonore) et en explorant une variété de technologies émergentes ou nouvelles (p. ex., infographie, multimédia).

Titres des unités et durée

Unité 1 : Art photonique	Durée : 22 heures
Unité 2 : Art cinétique	Durée : 22 heures
Unité 3 : Art électroacoustique	Durée : 22 heures
Unité 4 : Art vidéo	Durée : 22 heures
Unité 5 : Arts médiatiques	Durée : 22 heures

Description des unités

Unité 1 : Art photonique

Cette unité porte sur l'image photonique (photosensible) et sur son insertion dans le portfolio numérique. L'élève participe au développement d'une base de données en arts médiatiques, effectue une prise de vue basée sur la thématique «Que sommes-nous?» et se familiarise avec les techniques de retouche et de transformation d'image numérisée. Elle ou il travaille en s'inspirant du processus de création et tient à jour un dossier de documentation comprenant des notes de cours, des informations et des idées, des exercices d'expérimentation et des analyses critiques.

Unité 2 : Art cinétique

Cette unité porte sur l'étude de l'image en mouvement et des fondements historiques de l'art cinétique. L'élève effectue une recherche sur les personnes et les inventions qui ont contribué au développement de l'art de l'animation. Par le biais de l'art du portrait et de l'autoportrait, elle ou il réalise des métamorphoses basées sur la thématique «D'où venons-nous?» en utilisant successivement un procédé d'animation traditionnel (celluloïd et règle à ergots) et un procédé infographique (logiciel d'animation). Les réalisations finales sont intégrées à la galerie d'animation du portfolio numérique de l'élève.

Unité 3 : Art électroacoustique

Cette unité porte sur les fondements historiques de l'électroacoustique. L'élève fait l'expérimentation d'une création sonore ou d'une composition électroacoustique dont les sons proviennent principalement de l'environnement. Elle ou il effectue des prises de son analogiques basées sur la thématique «Qu'entendons-nous?» et procède au montage numérique électroacoustique de sa collecte de données. La réalisation finale est intégrée à la galerie sonore de son portfolio numérique.

Unité 4 : Art vidéo

Cette unité porte sur l'étude des fondements historiques des arts filmiques et vidéo. En équipe, l'élève procède à la création et au montage numérique d'une vidéo conçue en s'inspirant de la thématique «Où allons-nous?». Pour ce faire, elle ou il utilise toutes les étapes du processus de création et d'analyse critique pour élaborer le plan de création, le scénario et le montage vidéo. Des extraits de la réalisation finale sont intégrés à la galerie vidéo du portfolio numérique de l'élève.

Unité 5 : Arts médiatiques

Cette unité porte sur l'étude des innovations introduites par des artistes visuels/les au XX^e siècle (installation, performance). L'élève y reconnaît des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques. Elle ou il choisit un ou une artiste comme mentor en arts médiatiques et s'inspire de son oeuvre pour réaliser à son tour sa propre création. L'élève applique les connaissances et les habiletés acquises en création, en analyse et en théorie à la réalisation de son projet médiatique. Elle ou il documente et encode une représentation de son projet dans la galerie médiatique de son portfolio numérique.

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 :

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherche
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

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^e et 10^e 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 diagnostique

- questions et réponses
- observation

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification, autoévaluation, entrevue, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (portfolio)
- épreuves

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

- LEMAY, Bernadette, *La boîte à outils*, Esquisse de cours 9^e, Vanier, CFORP, 1999. *
- POISSANT, Louise, *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université du Québec, 1995, 456 p. *
- POISSANT, Louise, *Esthétique des arts médiatiques*, tome 2, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université du Québec, 1995, 488 p.
- POISSANT, Louise, *Dictionnaire des arts médiatiques*, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université du Québec, 1997, 431 p. *

Médias électroniques

- Arts médiatiques*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>
- Artengine*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://www.artengine.ca/>
- Techart.net*. (consulté le 15 juillet 1999)
<http://www.technart.net/>

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^e à la 12^e 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 oeuvre de l'esquisse du cours (sections des stratégies d'enseignement et d'apprentissage ainsi que des ressources, activités et 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 (ASM2O)

Art photonique

Description

Cette unité porte sur l'image photonique (photosensible) et sur son insertion dans le portfolio numérique. L'élève participe au développement d'une base de données en arts médiatiques, effectue une prise de vue basée sur la thématique «Que sommes-nous?» et se familiarise avec les techniques de retouche et de transformation d'image numérisée. Elle ou il travaille en s'inspirant du processus de création et tient à jour un dossier de documentation comprenant des notes de cours, des informations et des idées, des exercices d'expérimentation et des analyses critiques.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 2 - 3

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Id.3 - 4
ASM2O-A-Fon.1 - 2 - 3

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 2 - 3
ASM2O-T-Conv.1

Titres des activités

Activité 1.1 : Base de données

Activité 1.2 : Que sommes-nous?

Activité 1.3 : Prise de vue et numérisation

Activité 1.4 : Retouche numérique et transformation

Activité 1.5 : Galerie photonique du portfolio numérique

Activité 1.6 : Tâche d'évaluation sommative - Retouche numérique et transformation

Acquis préalables

- Posséder une connaissance des commandes informatiques standardisées (copier, coller, couper).
- Savoir naviguer et communiquer dans Internet.
- Savoir tenir un journal de bord (p. ex., transcription des notes, des observations, des commentaires).
- Savoir utiliser la stratégie du remue-méninges pour générer des idées.
- Savoir utiliser les étapes du processus de création.
- Savoir composer une image (p. ex., plan, cadrage).
- Savoir photographier (p. ex., mise au point).
- Connaître les commandes de base de l'utilisation d'un logiciel de dessin (p. ex., colorer, importer, transformer, coller-copier).
- Connaître les commandes de base de l'utilisation d'un logiciel convivial de présentation (p. ex., importer une image, insérer du texte).

Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- s'assurer de la disponibilité des ressources informatiques lors des activités (logiciels de retouche et de transformation d'image, projecteurs, appareils photographiques numériques, numériseurs).
- pouvoir utiliser, le cas échéant, l'équipement photographique traditionnel, un photocopieur et un numériseur.
- préparer un gabarit sous forme de fiche pour la recherche d'oeuvres en arts médiatiques.
- préparer et photocopier un document d'appui sur la méthodologie de la recherche électronique, sur l'utilisation d'un logiciel de base de données (p. ex., *FileMaker Pro*) et sur divers genres et différentes formes d'arts médiatiques.
- préparer un résumé biographique des artistes Paul Gauguin et Andy Warhol.

Liens

Français

- Utiliser des logiciels en français et insister pour que l'élève utilise la terminologie appropriée.

Animation culturelle

- Répertoire des artistes liés/es à la culture franco-ontarienne et consulter des ressources qui en font mention (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité - sites de BRAVO et de BRAVO EST).
- Inviter un ou une artiste photographe à présenter son oeuvre et sa démarche artistique.

Technologie

- Faire la démonstration de plus d'un logiciel lors de la numérisation et du traitement d'image pour sensibiliser les élèves aux avantages et aux désavantages de chacun.

Perspectives d'emploi

- Élaborer avec les élèves une liste des carrières dans lesquelles ont fait usage de logiciels de traitement d'image (p. ex., graphisme).

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

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

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherche
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (grille d'évaluation du rendement, portfolio)
- épreuves

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

A - Déroulement de l'activité

Élèves en difficulté

- Donner plus de temps pour effectuer la recherche électronique.
- Donner lentement les consignes, les informations et les notions qui doivent être transcrites.

ALF/PDF

- Donner des consignes claires accompagnées d'indices supplémentaires lors des présentations.
- Mettre à la disposition de l'élève un correcteur électronique lors de la rédaction.

Renforcement ou enrichissement

- Permettre à l'élève d'approfondir un sujet lors de sa recherche électronique.
- Insister sur la qualité du travail plutôt que sur la quantité.

B - Évaluation du rendement de l'élève

Élèves en difficulté

- Ne pas imposer une limite de temps lors de l'épreuve.
- Donner l'épreuve oralement.

ALF/PDF

- Allouer plus de temps pour terminer les tâches ou l'épreuve.
- Expliquer ou simplifier les consignes lors de l'évaluation.

Renforcement ou enrichissement

- Éviter de donner trop de questions à répondre.
- Ne pas corriger trop sévèrement.

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 :

Manuels pédagogiques

- guide d'utilisation du logiciel employé pour créer la base de données (p. ex., *FileMaker Pro*, *Appleworks*) et guide de retouche et de transformation d'image numérique installé sur le réseau de l'école (p. ex., *Corel Photo House*, *Illustrator*, *Corel Photo Paint*, *Photoshop*)

Ouvrages généraux/de référence/de consultation

- DE MAISON ROUGE, Isabelle, Jean-Marc PRÉVOST et Lionel SALEM, *L'art contemporain*, Toulouse, Les Essentiels Milans, Éditions Milan, 1997, 63 p. *
- DOUCET, Jeanne, *Au doigt et à l'oeil. Éléments et principes de la composition*, Vanier, Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, 1995, 73 p. *
- DUPONT, Luc, *1001 Trucs publicitaires*, Montréal, Éditions Transcontinental inc., 1993, 292 p. *
- La photo numérique. Réveillez l'artiste qui dort en vous!* coll. Hobby et Informatique, Belgique, Marabout, 1998, 160 p.
- Les yeux du cinéma*, coll. Les yeux de la découverte, Paris, Éditions Gallimard, 1992, 64 p. *
- MANNERING, Douglas, *Gauguin*, Paris, Édition Atlas, 1994, 78 p. * * *
- MONSEL Philippe, *Gauguin, Découvrons l'art du XIX^e siècle*, Barcelone, Éditions Cercle d'art, 1995, 63 p.

Médias électroniques

- BRAVO*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://www.francoculture.ca/bravo/index.html>
- BRAVO EST*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://www.francoculture.ca/bravoest/index.html>
- Les liens Yahoo*. (consulté le 15 juin 1999)
http://www.yahoo.fr/Art_et_culture/Arts_plastiques/Photographie/
- Musée canadien de la photographie contemporaine*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://www.cmcp.gallery.ca/cmcpfr.html>
- Musée des beaux-arts de l'Ontario*. (consulté le 15 juin 1999)
<http://ago.net>
- Photo.net*. (consulté le 11 novembre 1999)
<http://photo.net.index>

ACTIVITÉ 1.1 (ASM2O)

Base de données

1. Durée

420 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le développement d'une base de données constituée d'artistes en arts médiatiques ainsi que de genres et de formes d'arts médiatiques. L'élève effectue une recherche électronique, compile une base de données et trie des informations portant sur des artistes en arts médiatiques de l'Ontario français et d'ailleurs.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1
ASM2O-C-Hab.2 - 5

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Id.3 - 4

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 3
ASM2O-T-Conv.1

4. Notes de planification

- Pouvoir utiliser le réseau de l'école pour la recherche électronique et pour la création d'une base de données en arts médiatiques.
- Préparer et photocopier un tableau synoptique des arts médiatiques (artiste, genre, forme).

Tableau synoptique des arts médiatiques

<i>Artiste</i>	Genre	Forme
<i>Philippe Boissonnet (Canada)</i> <i>Jacques Charbonneau (Canada)</i> <i>Melissa Crenshaw (Canada)</i>	photonique	infographie holographie copigraphie
<i>Char Davis (Canada)</i>	participatif	multimédia art réseau environnement virtuel
<i>Margaret Benyon (Grande Bretagne)</i> <i>Marie-Andrée Cossette (Canada)</i> <i>Nam June Paik (États-Unis)</i> <i>Stelarc (Australie)</i> <i>Bill Viola (États-Unis)</i> <i>Emmanuel Avenel (France)</i> <i>Marie-France Giraudeau (Canada)</i>	cinétique	installation performance art vidéo holovidéo robosculpture
<i>Pierre Schaeffer (France)</i>	acoustique	électroacoustique acousmatique art sonore
<i>Keichi Tanaka (Japon)</i> <i>Diana Domingues (Brésil)</i> <i>*liste d'artistes à titre d'exemple seulement</i>	lumineux énergétique	art néon projections laser diodes électroluminescentes (DEL) lumières noires filtres polarisants magnétisme

- Préparer et photocopier un gabarit sous forme de fiche électronique (à l'aide d'un logiciel tel que *FileMaker Pro, Appleworks*) pour la recherche d'oeuvres (inclure les champs suivants : nom de l'artiste, lieu d'origine, genre et forme d'arts médiatiques, nom de l'oeuvre, image, rédaction de l'analyse critique - réaction initiale, description).
- Préparer et photocopier, à titre d'exemple, des fiches d'artistes qui travaillent dans les différents genres et les diverses formes d'arts médiatiques (Bill Viola en art vidéo, Char Davis en environnement virtuel).
- Pouvoir se servir des ressources suivantes : *Dictionnaire des arts médiatiques* de Louise Poissant, Presses de l'Université du Québec, 1997 et le site *Internet Arts médiatiques*, <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>.

- Préparer et photocopier un document d'appui sur la méthodologie de la recherche électronique et sur l'utilisation d'un logiciel de base de données.
- Préparer la liste de vérification du travail de recherche aux fins d'évaluation sommative (nombre de fiches, qualité de la rédaction, variété des formes d'arts médiatiques, exactitude des données).
- Préparer le questionnaire sur les connaissances du vocabulaire, des artistes, des genres et des formes d'arts médiatiques; préparer l'épreuve sur les habiletés de recherche dans la base de données collective (artiste, genre, forme).
- Préparer et photocopier un document d'appui sur la recherche d'adresses électroniques et sur le protocole Internet.
- Préparer et photocopier une lettre d'appréciation qui servira de modèle pour rédiger un message à un ou une artiste (formules d'appel et d'introduction, rappel des faits ou contextualiser la communication, réaction à l'oeuvre, remerciement et hommage, formules de conclusion et de salutation).
- Préparer un résumé biographique des artistes Paul Gauguin et Andy Warhol.

5. Acquis préalables

- Posséder une connaissance des commandes informatiques standardisées «couper-coller».
- Savoir naviguer et communiquer dans Internet.
- Savoir utiliser les deux premières étapes du processus d'analyse critique (réaction initiale, description).
- Savoir tenir un journal de bord (p. ex., transcription des notes, des observations et des commentaires).
- Connaître le concept du portfolio (recueil des réalisations finales et conservation des travaux en cours).
- Connaître les commandes standardisées pour mettre un fichier dans le répertoire Partage du réseau de l'école.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue le tableau synoptique des arts médiatiques et revoit les genres et les formes au moyen de questions et réponses pour déterminer le niveau de connaissance des élèves et pour les amener à utiliser le vocabulaire approprié.
- distribue et présente les fiches d'artistes qui travaillent dans les différents genres et les diverses formes d'arts médiatiques à titre d'exemple du travail de recherche à venir (Bill Viola en art vidéo, Char Davis en environnement virtuel).

- invite les élèves à commenter les oeuvres en utilisant les deux premières étapes du processus d'analyse critique (réaction initiale, description).

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Fiche de recherche

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique à l'élève qu'elle ou il doit effectuer une recherche sur cinq artistes en arts médiatiques de l'Ontario français et d'ailleurs, et que les informations seront consignées sur des fiches informatisées.
- distribue un gabarit vierge de la fiche informatisée et montre la façon de remplir les champs de la fiche en se basant sur les résultats de sa recherche.
- distribue et explique la liste de vérification du travail de recherche aux fins d'évaluation sommative (nombre de fiches, qualité de la rédaction, variété des formes d'arts médiatiques, exactitudes des données).
- dégage des aspects légaux liés à la pratique des arts médiatiques (respect des droits d'auteur et de la propriété intellectuelle).
- invite l'élève à consigner les conventions d'usage dans le dossier de documentation et de les observer lors de la recherche (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *La photo numérique. Réveillez l'artiste qui dort en vous!*, p. 156-157).

Étape C : Recherche d'artistes

L'enseignant ou l'enseignante :

- rappelle le but du travail de recherche en revoyant la nature des champs de la fiche à compléter.
- explique que la recherche se fait, entre autres, sur des sites comme *Arts médiatiques* <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>.
- appuie l'élève dans sa démarche et commente son travail.
- évalue le travail selon la liste de vérification (nombre de fiches, qualité de la rédaction, variété des formes d'arts médiatiques, exactitudes des données).

Création

Étape D : Base de données

L'enseignant ou l'enseignante :

- définit les arts médiatiques comme une forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication.
- invite l'élève à commenter et à paraphraser la définition.
- amène l'élève à rendre compte de sa recherche (artiste, genre, forme).
- explique l'utilité d'une base de données dans la recherche pour, entre autres, inventorier des artistes de l'Ontario français et du Canada.
- invite l'élève à transférer ses cinq fiches dans le répertoire Partage du réseau.

- montre la fusion des données pour créer une base de données commune en utilisant la commande standardisée «importation» et crée une base de données collective constituée des résultats de la recherche des élèves.
- invite l'élève à créer un portfolio numérique pour organiser ses travaux et à y intégrer une copie de la base de données collective.

Analyse critique

Étape E : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre les commandes standardisées pour effectuer une recherche dans la base de données.
- invite l'élève à rédiger des questions nécessitant l'utilisation de la base de données (p. ex., nommer cinq artistes en vidéographie d'origine canadienne, nommer cinq femmes artistes en arts médiatiques) et à repérer l'information dans la base de données.
- distribue le questionnaire, invite l'élève à le remplir en utilisant la base de données et le recueille aux fins d'évaluation sommative.

Étape F : Message à l'artiste

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique que l'élève va rédiger un message d'appréciation à un ou une artiste en arts médiatiques et fait un rappel des commandes standardisées liées à l'utilisation appropriée du courrier électronique.
- invite l'élève à choisir un ou une artiste francophone dans la base de données et fait la démonstration des commandes standardisées liées à la recherche d'une adresse électronique (p. ex., *whowhere.com*).
- distribue et explique le modèle de lettre d'appréciation (formules d'appel et d'introduction, rappel des faits ou contextualiser la communication, réaction à l'oeuvre, remerciement et hommage, formules de conclusion et de salutation).
- invite l'élève à rédiger un court message d'appréciation à l'artiste en question.
- recueille le message aux fins d'évaluation formative et invite l'élève à y apporter les corrections nécessaires.
- invite l'élève à communiquer avec l'artiste afin de lui transmettre son message d'appréciation et, le cas échéant, affiche les messages sur le babillard électronique.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses (mise en situation - tableau synoptique)

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification des fiches - qualité de la rédaction, variété des formes d'arts médiatiques, exactitude des données, message à l'artiste - son à-propos)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification des fiches - qualité de la rédaction, variété des formes d'arts médiatiques, exactitude des données)
- démonstration (questionnaire - connaissances du vocabulaire, des artistes, des genres et des formes d'arts médiatiques, habiletés de recherche dans la base de données collective)

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 (ASM2O)

Que sommes-nous?

1. Durée

120 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le développement de la thématique «Que sommes nous?» inspirée de l'oeuvre de Paul Gauguin *D'où venons-nous?*, *Que sommes-nous?*, *Où allons-nous?*. L'élève utilise les étapes de l'exploration et de l'expérimentation lors d'un remue-méninges pour générer et documenter les idées qui guideront la prise de vue dans l'activité subséquente.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1
ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Fon.1 - 2 - 3

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.3

4. Notes de planification

- Préparer un résumé biographique de l'artiste Paul Gauguin.
- Se procurer une reproduction de l'oeuvre de Gauguin *D'où venons-nous?, Que sommes-nous?, Où allons-nous?*, 1897, Huile sur toile, 139,1 cm x 374,6 cm, Boston, Museum of Fine Arts.
- Préparer et photocopier un gabarit de prise de notes pour l'analyse critique (réaction initiale, description, analyse, interprétation, jugement).
- Préparer et photocopier l'aide-mémoire sur le processus de création.

Aide-mémoire sur le processus de création

Démarche pédagogique	<i>Synthèse des étapes du processus de création</i>			
Collecte d'informations et d'idées	<i>Perception/Exploration</i> générer des idées	prendre note de plusieurs idées - remue-méninges (listes d'idées)	sélection des idées	documenter les idées (images, textes)
Exercices d'expérimentation	<i>Expérimentation/Manipulation</i> concevoir la réalisation	esquisser des idées	ébauche de la ou des maquettes	réaliser la conception de l'oeuvre
Création	<i>Production/Exécution</i>	amorcer l'oeuvre	réalisation de l'oeuvre	créer l'oeuvre
Analyse critique	<i>Évaluation/Rétroaction</i>	autoévaluer l'oeuvre et la faire évaluer (pairs, enseignant ou enseignante)	description des stratégies de travail	analyser les aspects contribuant à la valeur expressive de l'oeuvre

- Se procurer le matériel nécessaire à la réalisation du collage (p. ex., papier, ciseaux, colle, feutre, pastel, papier calque) et pouvoir utiliser un photocopieur.
- Préparer et photocopier un formulaire d'évaluation par les pairs à utiliser lors des présentations (variété des manipulations, soin de l'exécution, principes de la composition exploités).
- Préparer la liste de vérification du collage (variété des manipulations, soin de l'exécution, principes de la composition exploités) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer un résumé biographique de Andy Warhol (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *L'art contemporain*, p. 40, 52-56) et sur les aspects historiques et sociaux du Pop art (p. ex., objets de consommation, industrialisation, interprétation du banal).

- Préparer un document d'appui traitant d'un ou d'une artiste en arts médiatiques qui détourne la technologie de son usage habituel pour critiquer la société qui l'a produite.

5. Acquis préalables

- Connaître des principes de la composition (p. ex., répétition, juxtaposition).
- Savoir utiliser des étapes du processus d'analyse critique.
- Savoir tenir à jour un journal de bord.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Regard critique

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le gabarit de prise de notes à remplir durant la séance d'analyse critique.
- présente l'oeuvre *D'où venons-nous?, Que sommes-nous?, Où allons-nous?* de l'artiste postimpressionniste Paul Gauguin, anime une séance d'analyse critique basée sur cette oeuvre et invite l'élève à prendre note des commentaires dans le gabarit.
- fait ressortir certains aspects qui rehaussent la valeur expressive de l'oeuvre.
- distribue le résumé biographique et le revoit avec les élèves à la lumière de l'analyse critique.
- invite l'élève à consigner l'analyse critique et les notes biographiques dans son dossier de documentation.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Thématique

L'enseignant ou l'enseignante :

- anime un remue-méninges (p. ex., la toile d'araignée) basé sur la thématique «Que sommes-nous?».
- distribue l'aide-mémoire sur le processus de création dont les étapes mènent à la réalisation d'une oeuvre inédite.
- explique plus en détail l'étape de la perception/exploration et son importance pour la prise de vue lors de la prochaine activité.
- invite l'élève à traiter tous les éléments de l'étape de la perception/exploration en fonction du thème et à consigner le tout dans son dossier de documentation.

Exercices d'expérimentation

Étape C : Collage

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à documenter l'idée retenue dans son dossier de documentation (p. ex., images, textes et toutes autres ressources).
- demande à l'élève de réaliser quelques collages en manipulant les images recueillies selon divers moyens techniques et de reproduction (p. ex., calque, photocopie).
- demande à l'élève d'employer des principes et des techniques de composition (p. ex., contraste, superposition) dans le but d'augmenter la valeur expressive du thème.
- distribue et explique la liste de vérification du travail d'expérimentation (variété des manipulations, soin de l'exécution, principes de la composition exploités) aux fins d'évaluation sommative.
- met à la disposition de l'élève le matériel nécessaire à la réalisation du collage.
- commente le travail, appuie l'élève dans sa démarche et recueille une de ses expérimentations aux fins d'évaluation sommative.

Analyse critique

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- photocopie les expérimentations.
- invite l'élève à afficher et à présenter la copigraphie de son expérimentation en faisant ressortir les moyens utilisés pour développer la thématique (idées, principes de composition, techniques).
- distribue et explique le formulaire d'évaluation par les pairs, invite l'élève à le remplir lors des présentations et à le remettre à qui de droit.
- invite l'élève à prendre connaissance des évaluations et à les consigner dans son dossier de documentation.

Étape E : Approfondissement

L'enseignant ou l'enseignante :

- identifie Andy Warhol comme un précurseur des arts médiatiques, à savoir l'utilisation qu'il fait des médias de communication de son époque dans son oeuvre (cinéma, sérigraphie, photographie).
- explique comment l'artiste Pop détournait un moyen de communication (p. ex., sérigraphie) de son usage habituel (p. ex., publicité) pour créer une oeuvre d'art comme le font les artistes en arts médiatiques d'aujourd'hui.
- commente une oeuvre de Warhol (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *L'art contemporain*) et fait ressortir son rôle critique à l'égard de la société de consommation.
- présente un document d'appui sur un ou une artiste en arts médiatiques (p. ex., Stelarc) qui détourne la technologie de son usage habituel pour critiquer la société qui l'a produite.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (évaluation par les pairs lors des présentations - variété des manipulations, soin de l'exécution, principes de composition exploités)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification du travail d'exploration - variété des manipulations, soin de l'exécution, principes de composition exploités)

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 (ASM2O)

Prise de vue et numérisation

1. Durée

260 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la réalisation d'un ensemble d'images photosensibles (p. ex., photographie, copigraphie) et numériques axée sur la thématique «Que sommes-nous?». À la suite d'un survol historique sur les capteurs d'images, l'élève procède à une prise de vue basée sur ce thème et sauvegarde les photos en les numérisant ou en les téléchargeant dans un fichier.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.2
ASM2O-C-Hab.1 - 3
ASM2O-C-Proc.1

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.2
ASM2O-T-His.1 - 2 - 3
ASM2O-T-Conv.1

4. Notes de planification

- Se procurer des appareils photographiques et des numériseurs ou des appareils photographiques numériques, le cas échéant, effectuer la prise de vue et faire numériser commercialement («KODAK CD»).
- Dresser la liste de vérification de la prise de vue (mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème) aux fins d'évaluation sommative.
- Sélectionner un ensemble de photographies pour revoir le vocabulaire et les critères de la prise de vue.
- Préparer et photocopier un document d'appui sur l'historique des capteurs d'images (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 6-7 et *La photo numérique. Réveillez l'artiste qui dort en vous*, p. 12-26, 28-74) et laisser des espaces permettant à l'élève d'annoter le document tout le long de la présentation.
- Préparer les aide-mémoire pour appuyer l'élève dans l'utilisation des appareils photographiques (traditionnels ou numériques).
- Préparer les aide-mémoire pour numériser ou télécharger les images.
- Préparer et photocopier une lettre d'autorisation pour la prise de vue des gens dans la rue.
- Préparer et photocopier l'épreuve (p. ex., questionnaire) sur les connaissances historiques et techniques de la prise de vue et de la numérisation aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Savoir composer une image (p. ex., choix des plans).
- Savoir prendre une photo (p. ex., mise au point).

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Déroulement et critères d'évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique le déroulement des activités photographiques (survol historique, démonstration sur l'utilisation de l'appareil photographique, prise de vue, numérisation ou téléchargement, questionnaire).
- distribue et explique la liste de vérification de la prise de vue (mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème).

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Présentation et démonstration

L'enseignant ou l'enseignante :

- questionne l'élève sur ses habiletés à prendre des photographies.

- présente des photographies et invite l'élève à trouver les qualités et les défauts de chacune selon les critères d'évaluation apparaissant sur la liste de vérification (mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème).
- distribue et commente le document d'appui sur l'historique des capteurs d'images (p. ex., caméra obscura, daguerréotype, capteur CCD).
- invite l'élève à annoter le document tout le long de la présentation.
- montre l'utilisation des appareils photographiques traditionnels (p. ex., appareil photographique 35mm, manuel ou compact) et numériques en faisant ressortir les ressemblances et les différences entre eux.
- distribue l'aide-mémoire sur l'utilisation des appareils photographiques.
- divise les élèves en équipes selon le nombre d'appareils photographiques disponibles et invite chaque équipe à procéder à la prise de vue pour mettre en pratique les habiletés techniques acquises.
- anime une discussion basée sur les résultats de la prise de vue et les critères d'évaluation apparaissant sur la liste de vérification (mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème).

Création

Étape C : Prise de vue

L'enseignant ou l'enseignante :

- rappelle les critères d'évaluation de la prise de vue apparaissant sur la liste de vérification et explique que l'élève travaillant en équipe doit prendre des photos correspondant au thème précisé lors du travail d'expérimentation de l'activité précédente.
- explique les aspects légaux liés à la prise de vue de gens dans la rue et remet la lettre d'autorisation à chaque élève.
- appuie l'équipe dans sa démarche et invite chaque élève à remettre sa meilleure photo aux fins d'évaluation sommative.

Étape D : Numérisation

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre et explique les commandes standardisées pour numériser une photo ou télécharger une image numérique afin de la sauvegarder dans un fichier.
- distribue l'aide-mémoire pour numériser ou télécharger les images.
- invite l'élève à procéder à la sauvegarde de ses images et l'appuie dans sa démarche.

Analyse critique

Étape E : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- administre l'épreuve (p. ex., questionnaire) sur les connaissances historiques et techniques traitées et pratiquées lors de l'activité aux fins d'évaluation sommative.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses (habiletés quant à l'utilisation d'appareils photographiques)

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification et discussion lors de la prise de vue - mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème et commentaires anecdotiques lors de la numérisation ou du téléchargement)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de la prise de vue - mise au point, variété des plans, contrastes, profondeur de champs, respect du thème)
- épreuve (questionnaire - connaissances historiques et techniques traitées et pratiquées)

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 (ASM2O)

Retouche numérique et transformation

1. Durée

400 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la retouche numérique à la suite de la prise de vue et à la numérisation ou au téléchargement de l'activité précédente. L'élève se familiarise avec des techniques de retouche et de transformation d'image. Elle ou il applique les habiletés acquises pour rehausser la valeur expressive d'une image.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3
ASM2O-C-Proc.1

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 3

4. Notes de planification

- Rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et se procurer un logiciel convivial de retouche et de transformation d'image (p. ex., *Paint Shop Pro*, *Corel Photo House*, *Adobe Photo Deluxe*).
- Préparer et photocopier l'aide-mémoire sur l'utilisation du logiciel de traitement d'image (retouche et transformation).
- Mettre à la disposition des élèves une série d'images numérisées comportant certains défauts à retoucher et certains aspects de la composition à transformer (p. ex., augmenter la luminosité, répéter une forme).
- Préparer et photocopier la liste de vérification de l'application des habiletés en traitement d'image (contrôle de la luminosité, choix de couleurs, utilisation de filtres) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier la grille d'évaluation du rendement (connaissance, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier un gabarit d'analyse critique des images traitées (retouche et transformation).

Gabarit d'analyse critique des images traitées

Étapes du processus d'analyse critique	Image de départ	Image traitée <i>effets de la retouche et de la transformation sur la valeur expressive du thème</i>
Réaction initiale		
Description		
Analyse		
Interprétation		
Jugement		

5. Acquis préalables

- Connaître les commandes standardisées d'un logiciel.
- Connaître les étapes du processus d'analyse critique.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue l'aide-mémoire sur l'utilisation du logiciel de traitement d'image et invite l'élève à l'annoter lors de la présentation.
- explique et montre les commandes de base du logiciel de traitement d'image en employant la barre d'outils et en sélectionnant des commandes sur la barre de menu.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- met à la disposition des élèves une série d'images numérisées comportant certains défauts à retoucher et certains aspects de la composition à transformer (p. ex., correction de la luminosité, modification de la couleur).
- invite l'élève à explorer les possibilités du logiciel en utilisant les images fournies et en se servant de l'aide-mémoire comme guide.
- répond aux questions pendant le travail d'exploration.

Exercice d'expérimentation

Étape C : Retouche numérique et transformation

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique et montre à l'aide d'une image type les commandes liées à la retouche et à la transformation d'image (utilisation du détournage manuel et application de divers filtres).
- invite l'élève à noter les informations sur l'aide-mémoire durant la démonstration.
- distribue et explique la liste de vérification des habiletés en traitement d'image (contrôle de la luminosité, choix de couleurs, utilisation de filtres) à appliquer dans le travail d'expérimentation aux fins d'évaluation sommative.
- invite l'élève à faire l'expérimentation des connaissances acquises en se servant des images fournies à l'étape précédente.
- appuie l'élève dans son travail et l'invite à sélectionner sa meilleure expérimentation aux fins d'évaluation sommative.

Création

Étape D : Trois oeuvres

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à récupérer l'image numérisée de l'activité précédente et à en créer trois nouvelles versions en utilisant le logiciel de traitement d'image.
- distribue et explique la grille d'évaluation du rendement (connaissances, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.

- rappelle à l'élève de retoucher et de transformer l'image en respectant sa thématique et en choisissant judicieusement des techniques et des principes de composition qui rehaussent la valeur expressive de l'image numérisée.
- appuie et conseille l'élève dans le choix et l'utilisation des outils de retouche et de transformation d'image.
- invite l'élève à sauvegarder les trois nouvelles images dans son portfolio numérique et à soumettre la meilleure des trois oeuvres créées aux fins d'évaluation sommative.

Analyse critique

Étape E : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- imprime les oeuvres soumises aux fins d'évaluation sommative.
- invite l'élève à visionner les oeuvres dans le but d'animer une discussion sur l' à propos des retouches et des transformations apportées pour augmenter la valeur expressive des images numérisées tout en respectant un thème.
- distribue et explique le gabarit d'analyse critique.
- invite l'élève à le remplir en se basant sur l'oeuvre soumise et en tenant compte des propos émis lors de la discussion.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification du travail d'expérimentation - contrôle de la luminosité, choix de couleurs, utilisation de filtres)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification du travail d'expérimentation - contrôle de la luminosité, choix de couleurs, utilisation de filtres)
- démonstration - grille d'évaluation du rendement (connaissance, réflexion, communication, mise en application) basée sur l'une des trois oeuvres

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 (ASM2O)

Galerie photonique du portfolio numérique

1. Durée

120 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la gestion de fichiers au sein du portfolio numérique. L'élève apprend à insérer des images à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ou de présentation (p. ex., *WordPerfect*, *Corel Présentation*, *Appleworks*) et à maintenir l'organisation cohérente de ses fichiers.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 3

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Id.3

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3

4. Notes de planification

- Rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et se procurer un logiciel de traitement de texte ou de présentation (p. ex., *WordPerfect*, *Corel Présentation*, *Appleworks*).
- Préparer et photocopier un aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de traitement de texte ou de présentation et sur l'insertion d'une image à l'aide du logiciel sélectionné.
- Préparer et photocopier un document d'appui abrégé (une page) sur les concepts de mise en page - couleur, police de caractères et principes de composition (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *1001 Trucs publicitaires*, p. 183-200, 171-181, 203-234 et *Au doigt et à l'oeil. Éléments et principes de la composition*, p. 11-43).
- Préparer et photocopier la liste de vérification de la page synthèse (couleur, police de caractères, principes de composition) et de la gestion des fichiers au sein du portfolio numérique (ordre, identification, regroupement, saisie, sauvegarde).

5. Acquis préalables

- Connaître les commandes standardisées de base (p. ex., importer une image, insérer du texte) de l'utilisation d'un logiciel de traitement de texte (p. ex., *WordPerfect*, *Appleworks*) ou de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Appleworks*).

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Révision

L'enseignant ou l'enseignante :

- revoit les diverses façons d'insérer des images et du texte en utilisant un logiciel de traitement de texte ou de présentation.
- distribue l'aide-mémoire sur l'insertion d'une image.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Gestion de fichiers et mise en page

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique à l'élève qu'elle ou il doit réaliser une «page synthèse» de ses trois oeuvres, de son analyse critique et de son image de départ dans un même fichier.
- distribue l'aide-mémoire et invite l'élève à annoter sa copie tout le long de la démonstration des commandes standardisées de gestion de fichiers (saisie et sauvegarde d'image et de texte, importer, insérer).
- distribue le document d'appui sur la mise en page.

- présente, explique et fait la démonstration de divers critères nécessaires à la réalisation d'une mise en page qui facilite la lecture et favorise un effet visuel équilibré et harmonieux (p. ex., couleur, police de caractères, principes de composition).

Création

Étape D : Application des connaissances acquises

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique la liste de vérification de la page synthèse (couleur, police de caractères, principes de composition) et de la gestion des fichiers au sein du portfolio numérique (ordre, identification, regroupement, saisie, sauvegarde) aux fins d'évaluation sommative.
- invite l'élève à créer dans le portfolio numérique le fichier «galerie photonique» dans lequel se retrouve la page synthèse (trois oeuvres, analyse critique, image de départ).
- rappelle les aspects à considérer dans la mise en page de la «page synthèse».
- appuie la démarche de l'élève et évalue de façon sommative la gestion du portfolio numérique et la mise en page.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses (révision d'un logiciel de traitement de texte ou de présentation)

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification - gestion de fichiers et mise en page)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification - gestion de fichiers : ordre, identification, regroupement, saisie, sauvegarde; - mise en page : couleur, police de caractères, principes de 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 1.6 (ASM2O)

Tâche d'évaluation sommative Retouche numérique et transformation

1. Durée

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

400 minutes

2. Description

L'élève crée une oeuvre qui aborde de façon expressive et personnelle la thématique «Que sommes-nous?». L'élève applique des connaissances et des habiletés de retouche et de transformation en utilisant un logiciel de traitement de l'image pour ses expérimentations. Cette tâche d'évaluation sommative survient à l'activité 1.4.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O- C-Lang.1 - 2
ASM2O- C-Hab.1 - 2 - 3
ASM2O- C-Proc.1

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

4. Notes de planification

- Utiliser le cahier de l'élève à titre d'exemple de directives à donner pour concevoir et réaliser une oeuvre numérisée en utilisant un logiciel de traitement de l'image (retouche et transformation).

- Réserver les équipements informatiques et se doter des logiciels nécessaires aux étapes de la tâche d'évaluation sommative.
- Préparer la liste de vérification du travail de création inspiré du cahier de l'élève.

5. Déroulement

- Présenter à l'élève la tâche d'évaluation : au moyen de l'expérimentation, créer une oeuvre expressive et personnelle qui concorde avec la thématique exploitée, à l'aide d'un logiciel de traitement de l'image.
- Présenter les attentes et les contenus d'apprentissage propres à cette tâche d'évaluation.
- Présenter les critères sur lesquels reposera l'évaluation. L'élève doit pouvoir :
 - mettre la terminologie technique en rapport avec l'utilisation du logiciel et avec la transformation de l'image
 - choisir des éléments et principes de la composition qui rehaussent la valeur expressive de l'image numérisée
 - établir par son utilisation le rapport entre le langage visuel et le traitement informatique
 - montrer des habiletés de modification artistique (p. ex., aquarelle, bas-relief), d'altération (p. ex., source de lumière, bruits) et de déformation (p. ex., ondulation, tourbillon)
 - jumeler le langage visuel et la technologie
 - employer le langage et les symboles qui rendent la thématique expressive
 - se servir des outils et des filtres du logiciel de traitement de l'image pour modifier l'image
 - appliquer des principes de la composition qui rehaussent la valeur expressive de la thématique.
- Distribuer le cahier de l'élève et diriger les élèves durant la tâche d'évaluation.

6. Ressources

Ouvrages généraux/de référence/de consultation

La photo numérique. Réveillez l'artiste qui dort en vous!, coll. Hobby et Informatique, Belgique, Marabout, 1998, 160 p.

7. Annexes

Annexe ASM2O 1.6.1 : Grille d'évaluation adaptée - Retouche numérique et transformation

Annexe ASM2O 1.6.2 : Cahier de l'élève - Retouche numérique et transformation

Grille d'évaluation adaptée - Retouche numérique et transformation Annexe ASM2O 1.6.1

<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>
Connaissance et compréhension				
L'élève : - montre sa connaissance des faits et des termes se rapportant à l'utilisation du logiciel de traitement de l'image - montre une compréhension des éléments et principes du langage visuel pour augmenter la valeur expressive de la thématique - montre une compréhension des similitudes entre le langage visuel traditionnel et le traitement informatique	L'élève montre une connaissance et une compréhension limitées des faits et des termes, des éléments et principes et des similitudes entre le langage visuel traditionnel et l'informatique	L'élève montre une connaissance et une compréhension partielles des faits et des termes, des éléments et principes et des similitudes entre le langage visuel traditionnel et l'informatique	L'élève montre une connaissance et une compréhension générales des faits et des termes, des éléments et principes et des similitudes entre le langage visuel traditionnel et l'informatique	L'élève montre une connaissance approfondie et une compréhension subtile des faits et des termes, des éléments et principes et des similitudes entre le langage visuel traditionnel et l'informatique
Réflexion et recherche				
L'élève : - fait des choix artistiques et techniques menant à une oeuvre expressive - utilise des habiletés en pensée créative menant à la modification artistique, à l'altération ou à la déformation de l'image - fait des rapprochements entre sa personne et la thématique «Que sommes-nous?»	L'élève fait des choix artistiques et techniques, utilise des habiletés en pensée créative et fait des rapprochements entre sa personne et la thématique exploitée avec une efficacité limitée	L'élève fait des choix artistiques et techniques, utilise des habiletés en pensée créative et fait des rapprochements entre sa personne et la thématique exploitée avec une certaine efficacité	L'élève fait des choix artistiques et techniques, utilise des habiletés en pensée créative et fait des rapprochements entre sa personne et la thématique exploitée avec une grande efficacité	L'élève fait des choix artistiques et techniques, utilise des habiletés en pensée créative et fait des rapprochements entre sa personne et la thématique exploitée avec une très grande efficacité

<i>Communication</i>				
L'élève : - utilise le langage et les symboles qui rendent la thématique expressive - combine des principes du langage visuel traditionnel avec la technologie informatique pour créer une oeuvre expressive	L'élève utilise le langage et les symboles avec une efficacité limitée et peu d'exactitude et montre une compétence limitée à combiner des principes du langage visuel traditionnel avec la technologie informatique	L'élève utilise le langage et les symboles avec une certaine efficacité et exactitude et montre une certaine compétence à combiner des principes du langage visuel traditionnel avec la technologie informatique	L'élève utilise le langage et les symboles avec une grande efficacité et exactitude et montre une grande compétence à combiner des principes du langage visuel traditionnel avec la technologie informatique	L'élève utilise le langage et les symboles avec une très grande efficacité et exactitude et montre une très grande compétence à combiner des principes du langage visuel traditionnel avec la technologie informatique
<i>Mise en application</i>				
L'élève : - applique des connaissances et habiletés se rapportant au langage visuel pour rehausser la valeur expressive de l'oeuvre - adapte ses connaissances et habiletés artistiques au contexte numérique - utilise les outils et filtres du logiciel de traitement de l'image - passe à l'expérimentation pour créer une oeuvre expressive	L'élève applique des connaissances et habiletés en langage visuel avec une efficacité limitée , utilise les outils et filtres du logiciel de façon sûre et correcte uniquement sous supervision et enclenche le processus de création avec une efficacité limitée	L'élève applique des connaissances et habiletés en langage visuel avec une certaine efficacité , utilise les outils et filtres du logiciel de façon sûre et correcte avec peu de supervision et enclenche le processus de création avec une certaine efficacité	L'élève applique des connaissances et habiletés en langage visuel avec une grande efficacité , utilise les outils et filtres du logiciel de façon sûre et correcte et enclenche le processus de création avec une grande efficacité	L'élève applique des connaissances et habiletés en langage visuel avec une grande efficacité , utilise les outils et filtres du logiciel avec une très grande compétence et enclenche le processus de création avec une très grande efficacité et avec assurance
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

Retouche numérique et transformation**Activité :** Individuelle**Durée :** 400 minutes**Directives générales**

Prends l'image numérisée lors de l'activité 1.3 portant sur la thématique «Que sommes-nous?». Utilise le logiciel de traitement afin de retoucher et de transformer l'image numérisée. Applique les connaissances et habiletés acquises lors de l'utilisation du logiciel à l'étape de l'Exploration.

Expérimente au moins trois versions numérisées de l'image originale. Sélectionne et dépose dans ton portfolio électronique la meilleure version aux fins d'évaluation sommative.

Sers-toi de la grille d'accompagnement pour te guider dans ton travail, mais aussi pour répondre à l'exigence première de cette tâche d'évaluation sommative : créer une image expressive et personnelle en partant de la thématique inhérente à la question «Que sommes-nous?».

Grille d'accompagnement de l'élève**Connaissance et compréhension**

Utilises-tu des outils, filtres, éléments et principes de la composition?

1. Connaissances techniques

De quels outils, dans chaque catégorie ci-dessous, te sers-tu pour effectuer des transformations?

- de déplacement (p. ex., loupe, main)
- de maquillage (p. ex., gomme, doigt)
- de dessin (p. ex., crayon, aérographe)

De quels filtres, lors des opérations ci-dessous, te sers-tu pour effectuer des transformations?

- la modification artistique (p. ex., filtre du pastel et du papier humide)
- l'atténuation (p. ex., filtre du flou et de lueur diffuse)
- la déformation (p. ex., filtre de sphérisation et de contraction)

2. Connaissances artistiques

Quel usage fais-tu des éléments et principes de la composition pour qu'ils transmettent ton message de façon expressive?

De quel/s plan/s et de quel/s point/s de vue t'es-tu servi pour mieux véhiculer et exprimer la thématique exploitée?

Réflexion et recherche

Réfléchis-tu à la thématique en partant de tes valeurs et de ta vision du monde, et prends-tu les moyens qui s'imposent pour transmettre un message personnel en réponse à «Que sommes-nous?»?

1. Réflexion

Quelle est la pertinence des effets des filtres sur la valeur expressive de la thématique abordée?

Comment les effets artistiques expérimentés avec le logiciel concordent-ils avec la thématique à exprimer? S'accordent-ils avec ta vision et tes convictions personnelles?

2. Recherche

De quelle façon, par l'expérimentation des outils et des filtres, entends-tu parvenir à exprimer la thématique exploitée?

Pourquoi estimes-tu que ta sélection d'oeuvre finale (une des trois expérimentations) correspond le mieux aux critères de la grille d'évaluation adaptée?

Communication

Communique-tu des idées personnelles et des renseignements en te servant du langage visuel et des moyens techniques appropriés?

Langage artistique et technologique

Comment combines-tu l'art avec la nouvelle technologie pour communiquer ton message?

Quels éléments et principes sélectionnés de la composition expriment avec clarté et efficacité le coeur de ton message?

Mise en application

Appliques-tu les connaissances et les habiletés, recours-tu à l'équipement et au processus de création pour créer une image expressive de la thématique?

1. Technologie

Quelles opérations du logiciel de transformation de l'image exploites-tu?

As-tu correctement sauvegardé le fichier (p. ex., format, taille, résolution)?

As-tu correctement inséré et nommé les fichiers et dossiers dans ton portfolio numérique?

2. Langage artistique

Voit-on le transfert de tes connaissances et habiletés artistiques (éléments et principes de la composition) dans l'image créée avec le logiciel?

3. Équipement

Utilises-tu au moins trois outils (de différentes catégories) et au moins trois filtres (dans différentes opérations) pour créer des effets qui rehaussent la valeur expressive de la thématique?

4. Processus

As-tu mené au moins trois essais *réussis* lors de l'expérimentation avant d'arrêter ton choix d'image sur une solution au problème posé?

APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 2 (ASM2O)

Art cinétique

Description

Cette unité porte sur l'étude de l'image en mouvement et des fondements historiques de l'art cinétique. L'élève effectue une recherche sur les personnes et les inventions qui ont contribué au développement de l'art de l'animation. Par le biais de l'art du portrait et de l'autoportrait, elle ou il réalise des métamorphoses basées sur la thématique «D'où venons-nous?» en utilisant successivement un procédé d'animation traditionnel (celluloïd et règle à ergots) et un procédé infographique (logiciel d'animation). Les réalisations finales sont intégrées à la galerie d'animation du portfolio numérique de l'élève.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 4

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Id.1
ASM2O-A-Fon.2 - 3 - 4 - 5

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 2 - 3

Titres des activités

Activité 2.1 : Fondements historiques de l'animation

Activité 2.2 : D'où venons-nous?

Activité 2.3 : Métamorphose graphique

Activité 2.4 : Animation numérique

Activité 2.5 : Carrières en arts médiatiques

Acquis préalables

- Savoir calquer un dessin à l'aide du papier calque ou d'une table lumineuse.
- Connaître les commandes de base d'un logiciel de dessin (p. ex., *Microsoft Paint*, *Adobe Illustrator*).

Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- préparer le gabarit de prise de notes à remplir lors de la recherche sur les innovations.
- remplir et photocopier un gabarit de recherche sur Edward Muybridge à titre de modèle de recherche et de présentation des résultats (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 10-11).
- préparer et photocopier un plan de fabrication d'un thaumatrope (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 8).
- dresser une liste d'innovations qui ont contribué au développement de l'animation (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*).
- préparer un bref résumé biographique de Rembrandt (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Rembrandt : La vie d'un portraitiste*).
- préparer et photocopier un document d'appui sur l'animation traditionnelle et l'animation numérique.
- se procurer ou construire des règles à ergots et se procurer des feuilles de celluloïd ou du papier calque.
- se procurer et présenter des exemples d'animation (p. ex., films de l'ONF, vidéos de tfo, exemples téléchargés sur le Web).
- se procurer un logiciel d'animation (p. ex., *PhotoShop*, *Paint Shop Pro*, *Corel PhotoPaint*) et préparer l'aide-mémoire pour appuyer le travail de l'élève.
- préparer et photocopier les listes de vérification des activités (recherche et présentation, habiletés et connaissances liées à l'animation).
- réutiliser le guide d'appui sur la mise en page et l'aide mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de traitement de texte ou de présentation (voir Unité 1).
- inviter un représentant ou une représentante du service d'orientation de l'école et une personne de la région travaillant de près ou de loin dans un ou plusieurs secteurs d'activité liés aux arts médiatiques (création, interprétation, réalisation, diffusion).

Liens

Français

- Utiliser un logiciel d'animation numérique en français et insister pour que l'élève utilise la terminologie appropriée.

Animation culturelle

- Répertorier des exemples d'animations produites en Ontario français.
- Inventorier des artistes du domaine de l'animation.

Technologie

- Faire la démonstration de plus d'un logiciel d'animation pour sensibiliser les élèves aux avantages et aux désavantages de chacun ou pour faire remarquer les similitudes qui existent entre eux.

Perspectives d'emploi

- Visiter un atelier d'animation de la région pour sensibiliser l'élève à ce secteur d'activité ou s'informer auprès de l'Office national du film du Canada pour trouver des artistes qui ont créé des films d'animation.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

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

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherche
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses
- observation

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (grille d'évaluation du rendement, portfolio)
- épreuves

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

A - Déroulement de l'activité

Élèves en difficulté

- Outiller l'élève d'une liste de mots difficiles à écrire ou à comprendre.
- Orienter le choix de l'élève vers des portraits ou des autoportraits présentant des contrastes de formes et de couleurs afin de faciliter son travail de métamorphose.

ALF/PDF

- Donner des consignes claires accompagnées d'indices supplémentaires lors des présentations.
- Accorder suffisamment de temps pour répondre à des questions.

Renforcement ou enrichissement

- Orienter le choix de l'élève vers des portraits ou autoportraits présentant de faibles contrastes pour mettre à profit ses talents lors du travail de métamorphose.
- Favoriser chez l'élève doué/e la collaboration plutôt que l'isolement.

B - Évaluation du rendement de l'élève

Élèves en difficulté

- Ne pas imposer une limite de temps lors de la réalisation du travail.
- Demander un travail plus simple à réaliser.

ALF/PDF

- Allouer plus de temps pour réaliser le travail.
- Varier ses méthodes d'évaluation.

Renforcement ou enrichissement

- Offrir des expériences d'évaluation qui permettent d'exprimer la créativité.

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 :

Manuels pédagogiques

- guide d'utilisation accompagnant le logiciel (p. ex., *PaintShop Pro*)

Ouvrages généraux/de référence/de consultation

Les yeux du cinéma, coll. Les yeux de la découverte, Paris, Éditions Gallimard, 1992, 64 p.
SPENCE, David, *Rembrandt : La vie d'un portraitiste*, Hong Kong, Guy St-Jean Éditeur, 1998, 32p.

Personnes-ressources

- représentant ou représentante du service d'orientation
- personne de la région travaillant de près ou de loin dans un ou plusieurs secteurs d'activité liés aux arts médiatiques (création, interprétation, réalisation, diffusion)

Médias électroniques

Edward Muybridge. (consulté le 19 juin 1999)

<http://perso.club-internet.fr/fredsoul/edbio.html>

Francoculture. (consulté le 25 juillet 1999)

[http:// francoculture.ca](http://francoculture.ca)

SurExposé. (consulté le 15 juillet 1999)

<http://perso.wanadoo.fr/eulacia/>

ACTIVITÉ 2.1 (ASM2O)

Fondements historiques de l'animation

1. Durée

300 minutes

2. Description

Cette activité porte sur l'étude de l'image en mouvement et sur un survol historique de l'animation. L'élève rend compte des résultats d'une recherche portant sur la contribution d'une invention précise liée à l'art de l'animation.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.2
ASM2O-C-Hab.1
ASM2O-C-Proc.1 - 4

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-His.1 - 3

4. Notes de planification

- Préparer et photocopier le gabarit de recherche sur Edward Muybridge à titre de modèle de recherche sur une innovation qui a marqué l'art de l'animation (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 10-11).
- Se procurer un ou des livres à feuilleter (feuilletoscope) pour illustrer le phénomène de la persistance rétinienne (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma* - exemple de livre à feuilleter dans le coin droit de chaque page, p. 7-63).
- Préparer et photocopier le plan de fabrication d'un thaumatrope - un disque à deux faces qui présente une image différente et qui, lorsqu'on l'active, crée l'illusion de mouvement d'une image à l'autre - (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 8).
- se procurer le matériel de travail nécessaire à la fabrication du thaumatrope (p. ex., ficelle, carton, feutre).
- Dresser une liste d'inventions ou d'innovations qui ont contribué au développement de l'animation (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*).
- Préparer et photocopier le gabarit de prise de notes (sous forme de fiche) à remplir lors de la recherche sur les inventions ou innovations qui ont marqué l'histoire de l'animation.

Gabarit de prise de notes

invention ou innovation	description de l'invention ou de l'innovation	effet de l'invention ou de l'innovation
titre		
inventeur ou inventrice		
lieu d'origine		
date		

- Préparer et photocopier l'épreuve sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'animation aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier une ligne de temps sous forme de gabarit à remplir durant les présentations de la recherche.
- Préparer et photocopier la liste de vérification du contenu de la recherche et de la présentation (ampleur de la recherche, précision des données, clarté des énoncés, capacité de synthèse) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Savoir effectuer une recherche dans des manuscrits et dans Internet.
- Être capable de présenter les résultats d'une recherche oralement.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente et distribue le gabarit de recherche expliquant la contribution d'Edward Muybridge au développement de l'animation (p. ex., analyse du mouvement par la photographie - décomposition du mouvement d'un cheval au galop).
- illustre le phénomène de la persistance rétinienne constituant la base de l'animation en utilisant un livre à feuilleter et explique comment les modifications graduelles apportées au dessin de base créent l'illusion du mouvement.
- invite l'élève à expliquer le phénomène de la persistance rétinienne dans son journal de bord.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre le phénomène de la persistance rétinienne à l'aide d'un thaumatrope tout en expliquant la façon de le fabriquer.
- distribue la plan de fabrication d'un thaumatrope et met à la disposition des élèves le matériel de travail nécessaire à sa fabrication (p. ex., ficelle, carton, feutre).
- invite l'élève à suivre les étapes de fabrication et commente le travail à chaque étape.

Étape C : Innovations en animation

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique que l'élève effectuera une recherche sur une innovation et qu'elle ou il communiquera les informations lors d'une courte présentation orale.
- distribue la liste de vérification du contenu de la recherche et de la présentation (ampleur de la recherche, précision des données, clarté des énoncés, capacité de synthèse) aux fins d'évaluation sommative.
- présente la liste d'inventions ou d'innovations qui ont marqué le développement de l'animation et invite l'élève à en sélectionner une pour faire sa recherche.
- distribue et explique le gabarit de prise de notes à remplir lors de la recherche.
- appuie l'élève dans sa démarche de recherche et s'assure que le travail est complété pour la présentation.

Analyse critique

Étape D : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- détermine l'ordre des présentations selon la chronologie des inventions ou innovations.

- distribue et explique le gabarit de la ligne de temps et invite l'élève à le remplir lors des présentations.
- évalue la recherche et la présentation à l'aide de la liste de vérification (ampleur de la recherche, précision des données, clarté des énoncés, capacité de synthèse).
- revoit les présentations (p. ex., à l'aide d'un rétroprojecteur) avec les élèves et précise les données à inscrire sur le gabarit de la ligne de temps.
- invite l'élève à consigner le gabarit dans son dossier de documentation et à revoir la matière en fonction de l'épreuve à venir.

Étape E : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- administre l'épreuve sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'animation.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques durant la fabrication du thaumatrope et durant la recherche - ampleur de la recherche, précision des données, clarté des énoncés, capacité de synthèse)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification du contenu de la recherche et de la présentation - ampleur de la recherche, précision des données, clarté des énoncés, capacité de synthèse)
- épreuve (connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'animation)

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 (ASM2O)

D'où venons-nous?

1. Durée

180 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le concept de la métamorphose en s'inspirant d'une série séquentielle d'autoportraits de Rembrandt. L'élève choisit et analyse deux portraits ou autoportraits d'artistes connus/es en prévision du travail de métamorphose de la prochaine activité.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attente : ASM2O-C-A.4

Contenu d'apprentissage : ASM2O-C-Proc.4

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.2

Contenu d'apprentissage : ASM2O-T-His.3

4. Notes de planification

- Préparer et photocopier un bref résumé biographique de Rembrandt et se procurer au moins cinq autoportraits de l'artiste pour présenter le concept de la métamorphose (p. ex., diaporama, reproductions d'oeuvres).
- Préparer et photocopier un gabarit d'analyse critique (trois premières étapes).

Gabarit d'analyse critique des portraits ou des autoportraits

Étapes du processus d'analyse critique	Portrait ou autoportrait numéro 1	Portrait ou autoportrait numéro 2
Réaction initiale à l'oeuvre		
Description des objets et des éléments de la composition		
Analyse des principes de composition employés et de l'effet produit		

- Préparer et photocopier le gabarit d'analyse critique de deux autoportraits de Rembrandt qui servira de modèle à l'élève.
- Sélectionner une série de portraits et d'autoportraits d'artistes connus/es (p. ex., autoportraits de Van Gogh et de Tamara de Lempicka, portrait d'Elvis Presley d'Andy Warhol, portrait de Man Ray de Josef Karsh) qui serviront au travail d'analyse et éventuellement à la métamorphose, et s'assurer de la disponibilité des reproductions.
- Préparer et photocopier la liste de vérification de l'analyse (précision, clarté, pertinence) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Pouvoir effectuer les trois premières étapes du processus d'analyse critique (réaction initiale, description, analyse).

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Métamorphose

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente une série d'autoportraits de Rembrandt (p. ex., diaporama, reproductions d'oeuvres),

donne de brèves informations biographiques à son sujet et invite l'élève à prendre des notes dans son dossier de documentation tout le long de la présentation.

- fait ressortir les transformations qui s'opèrent graduellement d'un autoportrait à l'autre (p. ex., couleur de la chevelure, texture de la peau, psychologie du regard) en désignant le processus comme étant celui de la métamorphose.
- distribue et revoit le gabarit d'analyse critique de deux autoportraits discutés et indique que l'élève devra remplir un gabarit d'analyse critique d'autres autoportraits ou de portraits d'artistes.
- définit l'animation comme étant le processus de transformation d'une image dans le temps et explique le parallèle qui existe avec la métamorphose de Rembrandt telle que celle-ci a été étudiée dans les autoportraits.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Analyse

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente la sélection de portraits et d'autoportraits d'artistes connus/es en relatant quelques anecdotes sur leur créateur ou créatrice ou sur les oeuvres elles-mêmes.
- distribue à l'élève le gabarit d'analyse critique de deux oeuvres de son choix en lui demandant de le remplir et d'inclure de brefs énoncés semblables à ceux compris dans le modèle présenté à l'étape précédente.
- appuie la démarche d'analyse et explique que, par cet exercice, l'élève approfondit non seulement sa connaissance et sa compréhension des oeuvres, mais commence aussi à réfléchir à des moyens pour effectuer la métamorphose lors de la prochaine activité.
- recueille les gabarits aux fins d'évaluation formative.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification de l'analyse - précision, clarté, pertinence)

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 (ASM2O)

Métamorphose graphique

1. Durée

180 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la réalisation d'une métamorphose selon le procédé traditionnel d'animation (règle à ergots et celluloid ou papier calque). L'élève crée six images intermédiaires entre les oeuvres choisies et analysées lors de l'activité précédente. Elle ou il réalise ainsi une métamorphose graduelle d'une oeuvre à l'autre.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.2
ASM2O-C-Hab.1 - 2
ASM2O-C-Proc.1 - 4

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Id.1
ASM2O-A-Fon.2 - 3

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.2
ASM2O-T-His.1 - 2

4. Notes de planification

- Se procurer l'équipement et le matériel de travail suivants : crayons à mine et gommes à effacer, feutres noirs et de couleurs appropriés au support choisi, feuilles de celluloïd transparente ou de «tri-acétate de cellulose», ou feuilles de papier calque glacé, de format 21,6 cm x 27,9 cm, règles à ergots (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Les yeux du cinéma*, p. 50-51).
- Se procurer ou construire des règles à ergots ou autres dispositifs semblables (p. ex., cahier à anneaux) servant à calquer, à modifier ou à transformer une image.
- Préparer un exemple de métamorphose en cours en utilisant deux portraits.
- Préparer la liste de vérification de la métamorphose (fluidité des transitions, précision du dessin, application de l'encre) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Posséder des habiletés d'observation.
- Savoir copier un dessin à l'aide de celluloïd ou de papier calque glacé.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente l'équipement et le matériel nécessaire pour réaliser la métamorphose (règle à ergots, celluloïd ou papier calque glacé) et montre comment les utiliser.
- fait la démonstration, en utilisant deux portraits, d'une ébauche de métamorphose comportant un minimum de six étapes intermédiaires et réitère l'importance d'apporter des modifications de façon graduelle pour assurer la fluidité des transitions d'une image à l'autre.
- discute de la métamorphose d'un portrait à l'autre et invite l'élève à considérer des transformations qu'elle ou qu'il pourrait à son tour faire dans son propre travail.
- distribue et explique la liste de vérification de la métamorphose (fluidité des transitions, précision du dessin, application de l'encre) aux fins d'évaluation sommative.

Exercice d'expérimentation

Étape B : Habiletés techniques

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à se familiariser avec l'équipement et le matériel de travail.
- commente et corrige la façon de faire de l'élève au besoin et rappelle l'importance de la précision du trait, des modifications graduelles à apporter au dessin afin de réaliser des transitions plus fluides d'une étape à l'autre.

- explique les modalités de production d'une animation tout le long du travail d'expérimentation (p. ex., minimum de 12 images seconde pour produire l'illusion du mouvement).

Création

Étape C : Métamorphose

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à ébaucher au crayon les six étapes de la métamorphose.
- invite l'élève à choisir l'une des six étapes et à encre le contour du portrait en question.
- fait remarquer que, dans l'industrie, la finition des travaux tracés est effectuée par des préposés/es à l'encre et des gouacheurs ou des gouacheuses.
- commente le travail et appuie l'élève dans sa démarche.
- recueille le travail aux fins d'évaluation sommative.

Analyse critique

Étape D : Rétroaction

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque élève à afficher sa métamorphose.
- anime une discussion visant à obtenir la rétroaction des pairs en les invitant à commenter le travail aux points de vue de la fluidité des transitions, de l'originalité des moyens employés et de l'habileté technique.

Étape E : Numérisation

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait un rappel des commandes de numérisation d'image.
- invite l'élève à numériser le portrait encré et à le sauvegarder.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques lors du travail d'expérimentation et de la métamorphose)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de la métamorphose - fluidité des transitions, précision du dessin, application de l'encre)

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)

ASM2O 2.3.1 : Grille d'évaluation adaptée - Métamorphose graphique

Grille d'évaluation adaptée - Métamorphose graphique

Annexe ASM2O 2.3.1

<p><i>Type d'évaluation : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input type="checkbox"/> sommative <input checked="" type="checkbox"/></i></p> <p><i>Domaine : Création</i> <i>Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4</i></p> <p><i>Domaine : Théorie</i> <i>Attente : ASM2O-T-A.1</i></p> <p><i>Tâche de l'élève : Réalisation d'une métamorphose comptant six images successives en empruntant un procédé d'animation traditionnel</i></p>				
Compétences et critères	50 - 59% Niveau 1	60 - 69% Niveau 2	70 - 79% Niveau 3	80 - 100% Niveau 4
Connaissance et compréhension				
L'élève : - montre sa connaissance des faits et des termes se rapportant au procédé d'animation - montre sa compréhension de l'utilisation de la métamorphose graduelle pour produire la fluidité des transitions	L'élève montre une connaissance limitée des faits et des termes et une compréhension limitée de la métamorphose graduelle dans le procédé de l'animation	L'élève montre une connaissance partielle des faits et des termes et une compréhension partielle de la métamorphose graduelle dans le procédé de l'animation	L'élève montre une connaissance générale des faits et des termes et une compréhension générale de la métamorphose graduelle dans le procédé de l'animation	L'élève montre une connaissance approfondie des faits et des termes et une compréhension subtile de la métamorphose graduelle dans le procédé de l'animation
Réflexion et recherche				
L'élève - utilise des habiletés en pensée créative pour exagérer, déformer et styliser une oeuvre	L'élève utilise des habiletés en pensée créative avec une efficacité limitée	L'élève utilise des habiletés en pensée créative avec une certaine efficacité	L'élève utilise des habiletés en pensée créative avec une grande efficacité	L'élève utilise des habiletés en pensée créative avec une très grande efficacité
Communication				
L'élève : - utilise les éléments et principes du langage visuel ayant trait au dessin pour bien rendre le mouvement	L'élève utilise les éléments et principes du langage visuel avec une efficacité limitée et peu d'exactitude	L'élève utilise les éléments et principes du langage visuel avec une certaine efficacité et exactitude	L'élève utilise les éléments et principes du langage visuel avec une grande efficacité et exactitude	L'élève utilise les éléments et principes du langage visuel avec une très grande efficacité et exactitude

Mise en application

L'élève :
- transfère des connaissances et des habiletés en dessin et encrage
- utilise l'acétate de cellulose ou le papier calque avec la règle à ergots pour l'effet de métamorphose
- passe à l'expérimentation pour mener à bien une métamorphose

L'élève transfère des connaissances et habiletés artistiques **avec une efficacité limitée**, utilise les outils traditionnels de l'animation **de façon sûre et correcte uniquement sous supervision** et applique le processus de création **avec une efficacité limitée**

L'élève transfère des connaissances et habiletés artistiques **avec une certaine efficacité**, utilise les outils traditionnels de l'animation **de façon sûre et correcte avec peu de supervision** et applique le processus de création **avec une certaine efficacité**

L'élève transfère des connaissances et habiletés artistiques **avec une grande efficacité**, utilise les outils traditionnels de l'animation **de façon sûre et correcte** et applique le processus de création **avec une grande efficacité**

L'élève transfère des connaissances et habiletés artistiques **avec une très grande efficacité**, utilise les outils traditionnels de l'animation **avec une très grande compétence** et applique le processus de création **avec une très grande efficacité et avec assurance**

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 2.4 (ASM2O)

Animation numérique

1. Durée

360 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la réalisation d'une animation numérique en utilisant le portrait encré lors de l'activité précédente. L'élève se familiarise avec un logiciel convivial d'animation pour réaliser son travail et l'intègre au portfolio numérique.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.2 - 3 - 5

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2 - 3

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 3

4. Notes de planification

- Rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et se procurer un logiciel convivial d'animation (p. ex., *Animation Shop* ou *Paint Shop Pro*) et un logiciel de dessin (p. ex., *Paint Shop Pro*, *Microsoft Paint*).
- Préparer et photocopier l'aide-mémoire sur l'utilisation du logiciel d'animation numérique.
- Prévoir utiliser un projecteur lors des démonstrations.
- Prévoir utiliser une image tirée des tutorats du logiciel d'animation aux fins de démonstration.
- Préparer une animation à titre d'exemple lors de la démonstration.
- Préparer et photocopier la liste de vérification de l'animation numérique (transitions, composition, cadrage, couleur) aux fins de l'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier l'aide-mémoire sur l'insertion d'une animation dans un logiciel de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Appleworks*).

5. Acquis préalables

- Connaître les commandes standardisées d'un logiciel de dessin (p. ex., *Paint Shop Pro*, *Microsoft Paint*).

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- précise le vocabulaire de l'animation numérique (p. ex., phases principales d'un mouvement - extrêmes ou extrémités, étapes intermédiaires - intervalles).
- explique et montre, en utilisant un modèle tiré des tutorats, les commandes standardisées du logiciel d'animation numérique employé (p. ex., nombre d'images, durée des transitions).
- refait la démonstration, cette fois à l'aide d'une image numérisée de l'activité précédente, pour s'assurer que l'élève connaît bien le déroulement des étapes de l'animation.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et revoit l'aide-mémoire sur l'utilisation du logiciel d'animation numérique.
- invite l'élève à explorer le logiciel en utilisant l'aide-mémoire et des images tirées du tutorat.
- commente la démarche de l'élève.

Exercices d'expérimentation

Étape C : Plan d'animation

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait un rappel des aspects de base de l'animation numérique, c'est-à-dire que la fluidité du mouvement dépend du nombre d'images, qu'il existe une limite imposée par l'ampleur des déplacements pour maintenir la fluidité et qu'il doit y avoir constance dans l'utilisation de la couleur.
- invite l'élève à ébaucher au crayon un plan d'animation contenant de 10 à 20 intervalles entre les deux extrémités (10 à 20 images intermédiaires entre les étapes principales).
- rappelle que la première extrémité est l'image numérisée durant l'activité précédente et que la dernière extrémité est inventée par l'élève et doit demeurer simple dans sa présentation (p. ex., image numérisée et un plan géométrique simple ou une forme stylisée de la nature).
- commente le plan de l'élève et l'invite à le consigner dans son dossier de documentation.
- invite l'élève à dessiner la dernière extrémité à l'aide de la souris ou d'une palette de dessin du logiciel d'animation.

Création

Étape D : Production

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique la liste de vérification de l'animation numérique (transitions, composition, cadrage, couleurs) aux fins d'évaluation sommative.
- invite l'élève à produire l'animation en utilisant l'image numérisée lors de l'activité précédente ainsi que l'image de la dernière extrémité dessinée à l'aide du logiciel de dessin et en s'appuyant sur les connaissances acquises, les aide-mémoire distribués et le plan d'animation.
- explique que l'élève peut modifier son plan d'animation au cours de son travail.
- appuie et conseille l'élève dans sa démarche de création.
- évalue l'animation.

Analyse critique

Étape E : Évaluation et visionnage des animations

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à visionner et à commenter son animation et celle des autres selon le choix, la constance et les effets de la couleur, la fluidité des transitions, l'originalité de l'idée de la dernière extrémité, les choix et les effets de la composition et du cadrage.
- invite l'élève à remplir la liste de vérification en tenant compte des propos émis.

Étape F : Galerie d'animation

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente et montre les commandes standardisées pour effectuer le transfert de l'animation numérique à un logiciel de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Appleworks*).

- distribue et revoit l'aide-mémoire sur l'insertion d'une animation dans un logiciel de présentation.
- invite l'élève à créer, dans la galerie d'animation, une page synthèse dans laquelle elle ou il importe l'animation réalisée et l'image numérisée lors de l'activité précédente.
- invite l'élève à rédiger un court texte d'environ cinq lignes dans lequel elle ou il exprime son appréciation de son travail d'animation.
- évalue le texte de façon formative, invite l'élève à le modifier en fonction de l'évaluation et à le transcrire dans la page synthèse.
- rappelle divers critères de mise en page facilitant la lecture et favorisant un effet visuel équilibré et harmonieux (p. ex., couleur, police de caractères, principes de composition) et invite l'élève à peaufiner sa page synthèse.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés techniques (commentaires anecdotiques - travail d'exploration, plan d'animation, travail de création, court texte d'appréciation, liste de vérification - transitions, composition, cadrage, couleurs)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification - transitions, composition, cadrage, couleurs)

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 2.5 (ASM2O)

Carrières en arts médiatiques

1. Durée

300 minutes

2. Description

Cette activité porte sur les carrières en arts médiatiques. L'élève inventorie des carrières liées à la création, à l'interprétation, à la réalisation et à la diffusion des arts médiatiques. Elle ou il se familiarise avec les exigences et les compétences requises pour travailler dans divers secteurs d'activités rattachés aux arts médiatiques.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Fon.4 - 5

4. Notes de planification

- Préparer et photocopier les fiches de recherche sur les carrières liées aux arts médiatiques (carrière ou métier, description des fonctions, compétences et formation).
- Préparer et photocopier la liste de vérification du travail de recherche (trois fiches, inventaire, court texte - précision des données, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.
- Prévoir utiliser des ressources humaines et informatiques pour le travail de recherche (p. ex., personnes-ressources et base de données sur les carrières du service d'orientation de l'école).
- inviter un ou une artiste ou une personne de la région travaillant dans un ou plusieurs secteurs liés aux arts médiatiques (p. ex., création, interprétation, réalisation, diffusion) à présenter son cheminement aux élèves.

5. Acquis préalables

Aucun

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Discussion

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait la distinction entre les carrières liées à la création, à la gestion et à la diffusion des arts médiatiques, et revoit les carrières et les métiers en animation.
- interroge l'élève par le biais d'une discussion sur les carrières en arts médiatiques susceptibles de l'intéresser.
- anime une discussion en utilisant le tableau synoptique des arts médiatiques (voir Activité 1.1) en vue d'apporter des précisions sur certaines carrières et invite l'élève à les noter dans son dossier de documentation.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Recherche

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique que l'élève doit faire un travail de recherche sur trois carrières ou métiers (selon les ressources disponibles) liés aux arts médiatiques.
- distribue et explique les fiches à remplir lors de la recherche (carrière ou métier, description des fonctions, compétences et formation).
- distribue la liste de vérification du travail de recherche (court texte - précision des données, qualité du français).
- suggère des sources de documentation (personnes-ressources, ressources matérielles et informatiques).
- conseille et supervise l'élève dans sa recherche.

Analyse critique

Étape C : Mise en commun

L'enseignant ou l'enseignante :

- fait une mise en commun des recherches en notant au tableau les carrières ou métiers documentés.
- invite l'élève à organiser les carrières ou métiers en fonction des secteurs d'activités (p. ex., création, gestion, diffusion) et à les transcrire dans son dossier de documentation.

Étape D : Bilan

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à faire un inventaire (cinq) de ses habiletés en arts médiatiques et de ses intérêts artistiques et de les noter dans son dossier de documentation.
- demande à l'élève de choisir trois carrières ou métiers qui concordent avec ses habiletés et ses intérêts et de justifier ses choix (p. ex., rédiger un court texte explicatif).
- recueille les fiches, l'inventaire et le court texte aux fins d'évaluation sommative.

Étape E : Approfondissement

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite une personne travaillant dans le domaine des arts médiatiques à présenter sa carrière ou son métier et à parler de son cheminement (p. ex., infographiste, artiste).
- fait un retour sur la présentation pour préciser les compétences et la formation exigées ainsi que les avantages et les désavantages du type de travail.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- question et réponse sur les carrières ou métiers en arts médiatiques

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification du travail de recherche - trois fiches, inventaire et court texte - précision des données, qualité de la langue)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habileté (liste de vérification du travail de recherche - trois fiches, inventaire et court texte - précision des données, qualité de la langue)

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 3 (ASM2O)

Art électroacoustique

Description

Cette unité porte sur les fondements historiques de l'électroacoustique. L'élève fait l'expérimentation d'une création sonore ou d'une composition électroacoustique dont les sons proviennent principalement de l'environnement. Elle ou il effectue des prises de son analogiques basée sur la thématique «Qu'entendons-nous?» et procède au montage numérique électroacoustique de sa collecte de données. La réalisation finale est intégrée à la galerie sonore de son portfolio numérique.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 2 - 3

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Id.3

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.2 - 3

Titres des activités

Activité 3.1 : Fondements historiques de l'électroacoustique

Activité 3.2 : Qu'entendons-nous?

Activité 3.3 : Conception sonore numérique

Acquis préalables

- Savoir enregistrer des sons à l'aide d'un magnétophone.

Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- se procurer des supports mécaniques, analogiques et numériques pour la présentation du survol historique des formats d'encodage sonore (p. ex., disque vinyle, cassette, cédérom).
- préparer et photocopier une ligne de temps pour résumer l'historique de l'électroacoustique et un gabarit de prise de notes (sous forme de fiche) à remplir lors de la recherche sur les inventions ou les innovations qui ont marqué l'histoire et le développement de l'électroacoustique (p. ex., invention ou innovation, titre, inventeur ou inventrice, lieu d'origine, date, description et effet de l'invention ou de l'innovation).
- remplir et photocopier le gabarit de prise de notes sur l'invention du phonographe par Thomas Edison qui servira de modèle à l'élève dans sa recherche.
- dresser et photocopier une liste d'inventions, d'innovations et d'artistes qui ont marqué le développement de l'électroacoustique (p. ex., dynamophone, synthétiseur, M.I.D.I., bruitages futuristes - voir Ressources de l'Aperçu global du cours *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, p. 291-317).
- préparer et photocopier un document d'appui sur la musique électroacoustique (origines, méthodes, genres et formes - bruitage, musique concrète, cinéma pour l'oreille, musique acoustique).
- sélectionner un ou des extraits de musique électroacoustique ou des compositions sonores (p. ex., bruitage, cinéma pour l'oreille, musique concrète).
- se procurer des magnétophones à cassettes et un logiciel de montage sonore (p. ex., *Magnétophone* de Windows, *Awave*, *Cake Walk*).
- rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et les périphériques (cartes de son, microphones).
- préparer une courte réalisation électroacoustique aux fins de démonstration des commandes standardisées (encodage d'une variété de sons, montage de sons).
- préparer les aide-mémoire sur l'utilisation des divers logiciels (montage sonore, présentation)
- préparer et photocopier les listes de vérification des activités.

Liens

Français

- Utiliser un logiciel de montage sonore en français et insister pour que l'élève utilise la terminologie appropriée.

Animation culturelle

- Répertorier des exemples d'oeuvres et des réalisations sonores produites en Ontario français.
- Inventorier des artistes de l'Ontario français dans le domaine de l'électroacoustique.

Technologie

- Faire la démonstration de plus d'un logiciel de montage sonore pour sensibiliser les élèves aux avantages et aux désavantages de chacun ou pour leur faire remarquer les similitudes qui existent entre eux.

Perspectives d'emploi

- Offrir ses services pour s'occuper de régie de son ou pour créer la trame sonore d'un spectacle ou la musique de fond lors d'une soirée de parents.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

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

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherche
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses
- observation

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (grille d'évaluation du rendement, portfolio)
- épreuves

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

A - Déroulement de l'activité

Élèves en difficulté

- Surligner les éléments importants dans un texte.
- Donner des photocopies des notes de cours.

ALF/PDF

- Donner des consignes claires accompagnées d'indices supplémentaires lors des présentations.
- Demander aux élèves de répéter les consignes dans leurs propres mots.

Renforcement ou enrichissement

- Proposer des activités qui exigent l'emploi des habiletés supérieures de la pensée.

B - Évaluation du rendement de l'élève

Élèves en difficulté

- Formuler les consignes simplement.
- Se rappeler que ce sont les compétences qui sont évaluées et non les habiletés à écrire.

ALF/PDF

- Simplifier les questions afin de s'assurer que les élèves comprennent.
- Varier ses méthodes d'évaluation.

Renforcement ou enrichissement

- Reconnaître la profondeur de réflexion qu'apporte l'élève à son travail.

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 :

Manuels pédagogiques

- guide d'utilisation accompagnant le logiciel de conception sonore (p. ex., *Magnétophone* de Windows, *Awave*, *Cake Walk*)

ACTIVITÉ 3.1 (ASM2O)

Fondements historiques de l'électroacoustique

1. Durée

300 minutes

2. Description

Cette activité porte sur les inventions et les innovations qui ont marqué le développement de l'électroacoustique depuis l'avènement du phonographe. L'élève rend compte d'une recherche portant sur un ou une artiste, un inventeur ou une inventrice, un instrument ou un support de l'électroacoustique.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Id.3

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.2 - 3

4. Notes de planification

- Se procurer des supports mécaniques, analogiques et numériques pour la présentation du survol historique des moyens d'encodage sonores (p. ex., disque vinyle, cassette, cédérom), prévoir faire écouter trois compositions sonores sur trois supports différents.
- Préparer et photocopier une ligne de temps pour résumer l'historique de l'électroacoustique et un gabarit de prise de notes (sous forme de fiche) à remplir lors de la recherche sur les inventions ou les innovations qui ont marqué l'histoire de l'électroacoustique (p. ex.,

invention ou innovation, titre, inventeur ou inventrice, lieu d'origine, date, description et effet de l'invention ou de l'innovation).

- Remplir et photocopier le gabarit de prise de notes sur l'invention du phonographe par Thomas Edison qui servira de modèle à l'élève dans sa recherche.
- Dresser et photocopier une liste d'inventions, d'innovations et d'artistes qui ont marqué le développement de l'électroacoustique (p. ex., support mécanique : dynamophone de Thaddeus Cahill, paléophone de Charles Cros; support électroacoustique : synthétiseur analogue de Robert Moog, M.I.D.I.; artistes : concerts bruitistes des artistes futuristes, musique concrète de Pierre Schaeffer et Pierre Henry. Voir Ressources de l'Aperçu global du cours *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, p. 291-317).
- Préparer et photocopier la liste de vérification des fiches de recherche (précision des données, qualité de la langue) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier une épreuve (p. ex., mots croisés, questionnaire) portant sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'électroacoustique.

5. Acquis préalables

- Savoir effectuer une recherche dans Internet.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation d'exemples

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente trois différents formats d'encodage sonore (sur disque vinyle, cassette et cédérom) par le biais de trois sélections musicales.
- fait faire l'écoute des sélections et explique les ressemblances et les différences qui caractérisent les encodages.
- distribue le gabarit de prise de note sur l'invention du phonographe par Thomas Edison et la ligne de temps pour résumer l'historique de l'électroacoustique.
- explique l'apport de l'invention du phonographe à l'aide du gabarit et invite l'élève à consigner l'événement sur la ligne de temps.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Recherche

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente la liste des inventions, des innovations et des artistes qui ont marqué le développement de l'électroacoustique.
- invite l'élève à choisir un sujet de recherche sur la liste.

- distribue la liste de vérification des fiches de recherche (précision des données, qualité de la langue) aux fins d'évaluation sommative.
- appuie et conseille l'élève dans sa recherche dans Internet ou au centre de ressources.
- recueille le gabarit de prise de notes et l'évalue à l'aide de la liste de vérification.

Analyse critique

Étape D : Mise en commun

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à déposer son gabarit corrigé sur son pupitre.
- explique que chaque élève doit circuler (p. ex., chaque pupitre est un poste d'information où l'élève s'assoit pour lire et prendre des notes), prendre connaissance des inventions, des innovations et des artistes et les situer sur sa ligne de temps.
- résume la chronologie des innovations, des inventions et des artistes, nuance davantage les recherches aux fins de comparaison et d'enrichissement, invite l'élève à prendre des notes pour compléter sa compréhension des fondements historiques de l'électroacoustique.

Étape E : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue une épreuve sur les fondements historiques de l'électroacoustique (p. ex., mots croisés, questionnaire), invite l'élève à la compléter et l'évalue aux fins d'évaluation formative.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification des fiches de recherche - précision des données, qualité de la langue)
- épreuve (fondements historiques de l'électroacoustique)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification des fiches de recherche - précision des données, qualité de la langue)

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 (ASM2O)

Qu'entendons-nous?

1. Durée

360 minutes

2. Description

Cette activité porte sur les sons de l'environnement et leur apport à la création de compositions électroacoustiques (p. ex., bruitage, montage de musique concrète). À l'aide d'un remue-méninges sur la thématique «Qu'entendons-nous», l'élève génère des idées et procède à l'enregistrement analogique de sons de l'environnement.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.2
ASM2O-C-Hab.1 - 3
ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.3

4. Notes de planification

- Sélectionner un ou des extraits de musique électroacoustique ou des compositions sonores (p. ex., bruitage, cinéma pour l'oreille, musique concrète).
- Prévoir diviser les élèves en groupes selon le nombre de magnétophones disponibles.
- Préparer et photocopier la liste de vérification du travail de groupe (p. ex., engagement, respect, coopération) aux fins d'évaluation sommative.

- Préparer et photocopier la liste de vérification de l'enregistrement des sons de l'environnement (nombre de sons, variété des sons, nuance du volume, qualité de l'enregistrement, innovation de la composition sonore retenue, respect de l'étape de la perception/exploration).

5. Acquis préalables

- Savoir utiliser un magnétophone.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Présentation

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente un ou des extraits de musique électroacoustique ou des compositions sonores (p. ex., Pierre Schaeffer, Pierre Henry, John Cage).
- invite l'élève à désigner les sons, provenant de l'environnement, présents dans les extraits ou les compositions sonores.
- fait ressortir l'utilisation d'éléments et de principes musicaux.
- explique comment les innovations techniques et technologiques ont permis aux artistes d'organiser les vibrations sonores différemment et de créer ainsi une expérience sonore novatrice.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Remue-méninges

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique l'objectif de création de l'unité qui consiste à faire un enregistrement sonore représentatif du milieu (p. ex., bruitages, bandes sonores) et de répondre ainsi à la thématique «Qu'entendons-nous?».
- divise les élèves en groupes selon le nombre de magnétophones disponibles.
- distribue et explique la liste de vérification du travail de groupe (p. ex., engagement, respect, coopération) aux fins d'évaluation formative.
- revoit l'aide-mémoire sur le processus de création (voir Unité 1).
- explique que chaque groupe devra rendre compte par écrit de sa démarche et des idées émises lors du remue-méninges en utilisant l'aide-mémoire sur le processus de création comme squelette de travail.
- invite chaque groupe à se choisir un ou une secrétaire qui consignera par écrit les idées générées.
- invite chaque groupe à procéder au remue-méninges en suivant l'étape de la perception/exploration décrite dans l'aide-mémoire sur le processus de création.

- circule pour appuyer le travail de chaque équipe.
- distribue et explique la liste de vérification de l'enregistrement (nombre de sons, variété des sons, nuance du volume, qualité de l'enregistrement des sons, innovation de la création sonore retenue) et invite chaque équipe à revoir les idées retenues pour mieux énoncer le plan d'enregistrement.
- invite chaque équipe à soumettre les résultats du remue-méninges aux fins d'évaluation sommative.

Exercices d'expérimentation

Étape C : Enregistrement analogique

L'enseignant ou l'enseignante :

- revoit la liste de vérification de l'enregistrement aux fins d'évaluation sommative et réitère l'importance du respect des autres et des comportements qui favorisent le travail de groupe.
- met à la disposition de chaque groupe un magnétophone.
- invite chaque groupe à procéder à la collecte de données sonores selon le plan d'enregistrement sonore élaboré et à vérifier la qualité des sons enregistrés tout le long de la prise de sons.
- appuie et conseille chaque groupe dans son travail.

Analyse critique

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque groupe à présenter un extrait des sons enregistrés en fonction de la liste de vérification.
- invite les élèves à commenter la création sonore, la prise de son elle-même et l'effet véhiculé.
- évalue l'extrait de sons à l'aide de la liste de vérification de l'enregistrement.
- invite chaque élève à évaluer sa contribution au travail de groupe en fonction de la liste de vérification (respect, engagement, coopération) et recueille l'autoévaluation aux fins d'évaluation formative.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification de l'enregistrement - nombre de sons, variété des sons, nuance du volume, qualité de l'enregistrement des sons, innovation de la création sonore retenue, respect de l'étape de la perception/exploration; liste de vérification du travail de groupe - engagement, respect, coopération)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de l'enregistrement - nombre de sons, variété des sons, nuance du volume, qualité de l'enregistrement des sons, innovation de la création sonore retenue, respect de l'étape de la perception/exploration)

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 (ASM2O)

Conception sonore numérique

1. Durée

660 minutes

2. Description

Cette activité porte sur l'encodage numérique d'une composition sonore ou électroacoustique. En utilisant les enregistrements de l'activité précédente, l'élève se sert des étapes du processus de création pour concevoir et produire une production électroacoustique sur la thématique «Qu'entendons-nous?». L'élève sauvegarde le tout dans la galerie électroacoustique du portfolio numérique.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 2 - 3

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.3

4. Notes de planification

- Rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et les périphériques nécessaires (cartes de son, microphones) et se procurer un logiciel convivial de montage sonore (p. ex., *Magnétophone* de Windows, *Awave*, *Cake Walk*) et de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Appleworks*).
- Préparer et photocopier un aide-mémoire sur la numérisation des sons et des bruits.
- Préparer et photocopier un aide-mémoire sur la gestion du répertoire du groupe et sur l'utilisation appropriée du répertoire Partage.
- Préparer et photocopier un aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de montage sonore.
- Préparer et photocopier la liste de vérification de la production électroacoustique (habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer l'autoévaluation sur les habiletés du travail de groupe (p. ex., coopération, engagement, respect).

5. Acquis préalables

- Connaître les éléments et les principes de base du langage musical (voir le programme-cadre d'éducation artistique, 8^e année).

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Encodage des sons

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre les commandes standardisées liées à la numérisation d'un son en utilisant un magnétophone et, le cas échéant, en utilisant le microphone intégré à l'ordinateur pour l'entrée des sons et des bruits.
- crée un répertoire pour chaque groupe au sein du répertoire Partage et explique l'importance de bien gérer les fichiers numériques.
- distribue les aide-mémoire sur la numérisation des sons et des bruits, sur l'utilisation appropriée du répertoire Partage et sur la gestion du répertoire de l'équipe.
- invite chaque groupe à numériser sa collection de sons et de bruits et à l'insérer dans le répertoire du groupe.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Perception et exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique et montre en utilisant les collections de sons et de bruits insérées dans le répertoire

Partage les commandes liées à l'utilisation du logiciel de montage permettant de réaliser une création sonore ou une composition électroacoustique (p. ex., modifier le volume, varier l'intensité, ajouter de l'écho).

- distribue l'aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de montage sonore.
- distribue et explique la liste de vérification de la production électroacoustique (habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement) aux fins d'évaluation sommative.

Exercices d'expérimentation

Étape C : Plan de production

L'enseignant ou l'enseignante :

- demande à chaque élève d'élaborer un plan de sa production électroacoustique.
- exige que chaque élève ajuste son plan en fonction de l'étape de l'expérimentation/manipulation (reformuler, enrichir, ébaucher) de l'aide-mémoire sur le processus de création.
- commente le plan aux fins d'évaluation formative.

Création

Étape D : Création sonore ou composition électroacoustique

L'enseignant ou l'enseignante :

- rappelle les critères d'évaluation de la liste de vérification de la production électroacoustique (habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement).
- invite l'élève à utiliser les sons sauvegardés dans les fichiers du répertoire Partage pour produire une création sonore ou une composition électroacoustique.
- appuie et conseille l'élève dans sa démarche et dans son travail de création.
- invite l'élève à sauvegarder la production dans son dossier de documentation et l'évalue à l'aide de la liste de vérification.

Analyse critique

Étape E : Galerie électroacoustique

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre les commandes standardisées pour insérer (p. ex., bouton, icône, image) un fichier sonore dans une page synthèse du logiciel de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Appleworks*).
- invite l'élève à déterminer une mise en page à l'aide de critères préétablis (couleur, police de caractères, principes de composition) et en fonction de sa création sonore ou de sa composition électroacoustique.
- invite l'élève à nommer et à sauvegarder sa production dans la galerie électroacoustique de son portfolio numérique.

Étape E : Rétroaction

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à écouter des productions électroacoustiques et à rédiger, sur chacune d'entre elles, un commentaire anecdotique qui intègre les critères d'évaluation de la liste de vérification (habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement) aux fins d'évaluation sommative.
- invite l'élève à remettre ses commentaires à qui de droit, à faire la synthèse de l'ensemble des commentaires reçus et à la consigner dans son dossier de documentation.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques des pairs sur la production électroacoustique basés sur les critères de la liste de vérification : habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de la production : habileté technique - transition, équilibre des sons; conception sonore - rythme et modulation, enchaînement)

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 (ASM2O)

Art vidéo

Description

Cette unité porte sur l'étude des fondements historiques des arts filmiques et vidéo. En équipe, l'élève procède à la création et au montage numérique d'une vidéo conçue en s'inspirant de la thématique «Où allons-nous?». Pour ce faire, elle ou il utilise toutes les étapes du processus de création et d'analyse critique pour élaborer le plan de création, le scénario et le montage vidéo. Des extraits de la réalisation finale sont intégrés à la galerie vidéo du portfolio numérique de l'élève.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Id.1 - 2
ASM2O-A-Fon.3

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 2 - 3
ASM2O-T-Conv.1

Titres des activités

Activité 4.1 : Fondements historiques de la cinématographie

Activité 4.2 : Où allons-nous?

Activité 4.3 : Tournage vidéo

Activité 4.4 : Montage vidéo numérique

Acquis préalables

- Connaître les principes de composition.
- Savoir se servir d'une caméra vidéo et d'un magnétoscope.

Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- préparer un document d'appui sur les frères Lumière et l'invention du cinématographe.
- prévoir visionner des films produits au début du cinéma (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Kino International*, vol. 1-5).
- préparer et photocopier un gabarit de prise de notes concernant le visionnage d'un film et la rédaction d'un commentaire d'introduction (données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français).
- réserver l'équipement de projection pour les présentations vidéo.
- rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et les périphériques (cartes de saisie vidéo, cartes de son), se procurer un logiciel de montage vidéo (p. ex., *Corel Video*, *MediaStudio Pro*, *Adobe Première*) et de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Hyper Studio Presentation*, *Appleworks*, *PowerPoint*).
- préparer et photocopier l'aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo.
- préparer et photocopier l'aide-mémoire sur les étapes de production vidéo (préproduction, production, postproduction).
- prévoir diviser les élèves en fonction des caméras vidéo disponibles.
- réserver un nombre suffisant de magnétoscopes et de moniteurs.
- préparer et photocopier les listes de vérification des activités aux fins d'évaluation sommative.

Liens

Français

- Utiliser des logiciels en français et insister pour que l'élève utilise la terminologie appropriée de la vidéographie.

Animation culturelle

- Répertorier les artistes canadiens et canadiennes qui produisent des films et des vidéos dans le catalogue de l'ONF.

Technologie

- Faire la démonstration de plus d'un logiciel de montage vidéo pour sensibiliser les élèves aux avantages et aux désavantages de chacun ou pour leur faire remarquer les similitudes qui existent entre eux.

Perspectives d'emploi

- Offrir ses services pour réaliser une vidéo lors de diverses activités scolaires ou communautaires.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

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

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherches
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses
- observation

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (grille d'évaluation du rendement, portfolio)
- épreuves

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

A - Déroulement de l'activité

Élèves en difficulté

- Donner lentement les consignes.
- Donner un travail écrit plus simple permettant à l'élève de refléter ses compétences et d'appliquer les notions.

ALF/PDF

- Accorder suffisamment de temps pour réaliser le projet.
- Donner des consignes claires accompagnées d'indices supplémentaires lors des explications et des présentations.

Renforcement ou enrichissement

- Encourager l'élève à assumer le leadership de l'équipe de production.

B - Évaluation du rendement de l'élève

Élèves en difficulté

- Donner un travail de réalisation plus simple.
- Poser les questions de l'épreuve oralement.

ALF/PDF

- Allouer plus de temps pour réaliser le travail.
- Varier ses méthodes d'évaluation.

Renforcement ou enrichissement

- Offrir des expériences d'évaluation qui valorisent l'utilisation des habiletés supérieures de la pensée et de l'esprit créateur qui en découle.

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 :

Manuels pédagogiques

- guide d'utilisation accompagnant le logiciel de montage vidéo (p. ex., *Corel Video*, *MediaStudio Pro*, *Adobe Première*)

Ouvrages généraux/de référence/de consultation

BOULERICE, Marcel, *Vidéomanie, Guide pédagogique*, TVO, Toronto, 1995. *

DUROZOL, Gérard, *Regarder l'art du XX^e siècle : 100 chefs-d'oeuvre*, Paris, Hazan, 1998, 207 p. *

Les yeux du cinéma, coll. Les yeux de la découverte, Paris, Éditions Gallimard, 1992, 94 p. *

THIBODEAU, Guy, *Plein d'images en plans*, CFORP, Vanier (Ontario), 1994, 47 p. *

Médias électroniques

JAIKO, Claudette, *Deux voix comme un écho*, ONF, 16 mm, coul., 1987.

Vidéomanie, Série Vidéomanie, TVO, BPN 515901 à BPN 515909, coul.

The Lumière Brothers' First Films, dir. Louis et Auguste Lumière, France, 1897-99/1996, 62 min, B&W, VHS.

Kino International, vol. 1- 5, Film Preservation Associates et British Film Institute (produit pour vidéo par David Shepard), New York, Kino on vidéo, 1994.

Art et cultures populaires. (consulté le 5 août 1999)

<http://home.millsaps.edu/chadec/cine.htm>

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma. (consulté le 5 août 1999)

<http://www.dsi.cnrs.fr/AFRHC/AFRHC.html>

History of Cinema. (consulté le 24 novembre 1999)

<http://www.kino.com/genres/history.htm>

ACTIVITÉ 4.1 (ASM2O)

Fondements historiques de la cinématographie

1. Durée

300 minutes

2. Description

Cette activité porte sur les fondements historiques de l'art filmique depuis les premières réalisations cinématographiques. L'élève rédige un commentaire d'introduction d'un film produit au début du cinéma afin de mieux préparer le groupe-classe au visionnage.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 3

4. Notes de planification

- Préparer un document d'appui sur les frères Lumière et l'invention du cinématographe qui reprend entre autres les aspects développés dans le gabarit de prise de notes ci-dessous.
- Prévoir présenter et visionner des films produits au début du cinéma (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Kino International*, vol. 1- 5).
- Préparer et photocopier un gabarit de prise de notes concernant le visionnage d'un film et la rédaction d'un commentaire d'introduction à présenter au groupe-classe (données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français).
- Préparer la liste de vérification du gabarit de prise de notes et du commentaire d'introduction (données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre - documentaire, portrait ou comédie, qualité du français).
- Réserver l'équipement de projection pour les présentations vidéo.
- Préparer et photocopier un questionnaire sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques du cinéma aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

Aucun

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Fondements historiques

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente un film illustrant les débuts du cinéma (p. ex., *Chutes Niagara* des frères Lumière) et fait ressortir le genre (p. ex., documentaire) et les préoccupations filmiques (p. ex., effet du grandiose) mises en évidence.
- distribue et explique le document d'appui sur les frères Lumière et l'invention du cinématographe.
- présente la liste de films disponibles, divise les élèves en équipes et invite chaque équipe à choisir un film sur la liste.
- explique que chaque équipe est chargée de rédiger un commentaire d'introduction pour présenter le film au groupe-classe.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Perception

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le gabarit de prise de notes concernant le visionnage du film et la rédaction d'un commentaire d'introduction (données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français).
- explique que certains films ont été réalisés par des chercheurs (p. ex., Thomas Edison, Émile Reynaud, Étienne-Jules Marey) et des artistes (p. ex., George Méliès, G.A. Smith, D.W. Griffith).
- distribue la liste de vérification du commentaire d'introduction (données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.
- coordonne le visionnage des films (p. ex., classe, centre de ressources, maison), invite l'équipe à visionner un film, à l'analyser et à rédiger un commentaire d'introduction à ce film.
- appuie le travail de rédaction de chaque équipe et le recueil aux fins d'évaluation sommative.

Analyse critique

Étape C : Présentations

L'enseignant ou l'enseignante :

- détermine l'horaire des présentations et invite chaque équipe à présenter son commentaire d'introduction.

- invite l'élève à prendre des notes sur les commentaires d'introduction dans son dossier de documentation.
- apporte des éclaircissements aux présentations de façon à synthétiser les fondements historiques du cinéma.

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue un questionnaire portant sur les chercheurs, les artistes et les genres de films traités dans les présentations.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification du gabarit de prise de notes - données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification du gabarit de prise de notes - données biographiques, description de l'action, intérêt du film, effets techniques, genre : documentaire, portrait ou comédie, qualité du français)
- épreuve (questionnaire - connaissances acquises concernant les fondements historiques du cinéma)

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 4.2 (ASM2O)

Où allons-nous?

1. Durée

180 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le développement de la thématique «Où allons-nous?». L'élève discute de la notion d'identité culturelle à la suite du visionnage d'un film. En groupe, l'élève participe à une séance de remue-méninges pour rédiger un synopsis d'une vidéo sur l'importance de l'identité culturelle.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attente : ASM2O-C-A.3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Id.1 - 2
ASM2O-A-Fon.3

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.3

4. Notes de planification

- Se procurer un film ou une vidéo pour la mise en situation (p. ex., *Deux voix comme un écho* de Claudette Jaiko).
- Préparer et photocopier le synopsis et le résumé du scénario du film ou de la vidéo à l'étude.
- Préparer et photocopier la liste de vérification de la rédaction (séquence logique, originalité de l'idée, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Savoir utiliser la stratégie du remue-méninges et travailler efficacement en équipe.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Visionnage et lecture

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le synopsis et le résumé du scénario du film ou de la vidéo à l'étude et explique la raison d'être de ces deux documents dans la préparation d'un film.
- présente le film ou la vidéo sur l'identité culturelle francophone (p. ex., *Deux voix comme un écho*).
- divise les élèves en équipes pour discuter de l'importance que revêtent pour eux ou elles leur langue et leur culture.
- fait ressortir l'importance de l'identité culturelle aux points de vue individuel et communautaire.

Collecte d'informations

Étape B : Perception et exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- divise les élèves en équipes de production vidéo et explique que chaque équipe crée une vidéo pour véhiculer l'importance de l'identité culturelle par le biais du thème «Où allons-nous?».
- demande à chaque équipe de choisir un ou une secrétaire pour noter les idées et l'invite à procéder au remue-méninges sur la vision de l'identité culturelle.

Création

Étape C : Préproduction et scénarisation

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique sommairement les trois étapes de base d'une production vidéo (scénarisation,

- tournage, montage), invite chaque équipe à déterminer le genre de vidéo qu'elle pense produire (p. ex., vidéo portrait, vidéo documentaire, vidéo journal).
- distribue la liste de vérification de la rédaction (séquence logique, originalité de l'idée, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.
 - invite chaque équipe à remettre une copie du synopsis et du résumé du scénario aux fins d'évaluation formative.
 - invite chaque équipe à modifier le synopsis et le résumé en fonction de la rétroaction.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de la rédaction - séquence logique, originalité de l'idée, qualité du français)

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 (ASM2O)

Tournage vidéo

1. Durée

420 minutes

2. Description

Cette activité d'équipe porte sur le tournage vidéo. L'élève étudie le développement de l'art vidéo, en examine les principes et les moyens pour ensuite s'en inspirer lors de la réalisation du scénario-maquette et du tournage.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3
ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 2 - 3
ASM2O-T-Conv.1

4. Notes de planification

- Préparer et photocopier un document d'appui sur les fondements historiques de l'art vidéo (voir Ressources de l'Aperçu global du cours *Dictionnaire des arts médiatiques*).
- Préparer et photocopier un aide-mémoire sur les plans (p. ex., épaule, américain, d'ensemble) et les mouvements de la caméra (p. ex., zoom, panoramique, travelling).

- Préparer et photocopier un modèle de scénario-maquette et d'un horaire de tournage (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité *Plein d'images en plans* et *Vidéomanie*).
- Réserver les caméras vidéo en fonction du nombre d'équipes, les magnétoscopes et les moniteurs.
- Préparer et photocopier la liste de vérification du tournage (variété des plans, contrôle des mouvements de la caméra, qualité du son) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier un formulaire d'autorisation pour filmer les gens (déclaration de décharge).
- Préparer et photocopier l'épreuve sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'art vidéo et les aspects techniques du tournage.

5. Acquis préalables

- Connaître les principes de composition.
- Savoir se servir d'une caméra vidéo, d'un magnétoscope et d'un moniteur.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Impulsion à la création

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le document d'appui sur les fondements historiques de l'art vidéo.
- présente des artistes qui utilisent ce mode d'expression (p. ex., Nam June Paik, Jean-Luc Godard, General Idea).
- résume les fondements historiques de l'art vidéo (p. ex., mobilité et accessibilité de l'équipement à partir des années 60).
- invite les commentaires des élèves sur leur expérience avec ce mode d'expression dans le quotidien (p. ex., vidéoclips de groupes musicaux).

Collecte d'informations

Étape B : Perception et exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le modèle de scénario-maquette et de l'horaire de tournage.
- distribue et explique l'aide-mémoire sur les plans et les mouvements de la caméra.
- invite l'équipe à esquisser le scénario-maquette et à établir l'horaire de tournage.
- appuie et conseille les équipes de travail; recueille les documents aux fins d'évaluation formative.
- invite les équipes à modifier les documents en fonction de la rétroaction.

Création

Étape C : Exécution

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique la liste de vérification du tournage (variété des plans, contrôle des mouvements de la caméra, qualité du son).
- explique l'importance d'une déclaration de décharge et distribue les formulaires d'autorisation à utiliser au besoin lors du tournage.
- invite les équipes à procéder au tournage selon le scénario et l'horaire établis.
- appuie la démarche de l'équipe et commente son travail.

Analyse critique

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque équipe à présenter le travail en cours.
- anime une discussion pour amener les élèves à commenter le travail présenté selon les étapes du processus d'analyse critique (réaction initiale, description, analyse, interprétation, jugement).
- évalue les tournages à l'aide de la liste de vérification aux fins d'évaluation sommative.
- administre l'épreuve sur les connaissances acquises concernant des fondements historiques de l'art vidéo et les aspects techniques du tournage.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (listes de vérification du tournage - variété des plans, contrôle des mouvements de la caméra, qualité du son)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (listes de vérification du tournage - variété des plans, contrôle des mouvements de la caméra, qualité du son)
- épreuve (connaissances acquises concernant les fondements historiques de l'art vidéo et des aspects techniques du tournage)

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)

ASM2O 4.3.1 : Grille d'évaluation adaptée - Tournage vidéographique

<i>Type d'évaluation</i> : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input checked="" type="checkbox"/> sommative <input type="checkbox"/>				
<i>Domaine</i> : Création <i>Attentes</i> : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4				
<i>Domaine</i> : Théorie <i>Attente</i> : ASM2O-T-A.1				
<i>Tâche de l'élève</i> : Réalisation en équipe d'un scénario maquette et tournage vidéo				
<i>Compétences et critères</i>	50 - 59% Niveau 1	60 - 69% Niveau 2	70 - 79% Niveau 3	80 - 100% Niveau 4
Connaissance et compréhension				
L'élève : - montre sa connaissance des faits et des termes se rapportant à la rédaction d'un scénario et au tournage vidéographique - montre sa compréhension des plans et des mouvements de la caméra	L'élève montre une connaissance limitée des faits et des termes et une compréhension limitée des concepts vidéographiques	L'élève montre une connaissance partielle des faits et des termes et une compréhension partielle des concepts vidéographiques	L'élève montre une connaissance générale des faits et des termes et une compréhension générale des concepts vidéographiques	L'élève montre une connaissance approfondie des faits et des termes et une compréhension subtile des concepts vidéographiques
Réflexion et recherche				
L'élève : - fait des choix artistiques et techniques menant le tournage à bien - utilise des habiletés en pensée créative lors de la rédaction du scénario et du tournage vidéo	L'élève fait des choix artistiques et techniques et utilise des habiletés en pensée créative avec une efficacité limitée	L'élève fait des choix artistiques et techniques et utilise des habiletés en pensée créative avec une certaine efficacité	L'élève fait des choix artistiques et techniques et utilise des habiletés en pensée créative avec une grande efficacité	L'élève fait des choix artistiques et techniques et utilise des habiletés en pensée créative avec une très grande efficacité

<i>Communication</i>				
L'élève : - rédige un scénario et un horaire de tournage selon les modèles et conventions - emploie le langage visuel et des symboles artistiques pour véhiculer la thématique	L'élève rédige avec une clarté limitée et emploie le langage visuel et des symboles avec une efficacité limitée et peu d'exactitude	L'élève rédige avec une certaine clarté et emploie le langage visuel et des symboles avec une certaine efficacité et exactitude	L'élève rédige avec une grande clarté et emploie le langage visuel et des symboles avec une grande efficacité et exactitude	L'élève rédige avec une très grande clarté et emploie le langage visuel et des symboles avec une très grande efficacité et exactitude
<i>Mise en application</i>				
L'élève : - applique une variété de plans, choisit les mouvements de la caméra et règle la qualité du son - transfère des connaissances et des habiletés organisationnelles dans la planification du tournage vidéographique - utilise la caméra vidéo - applique le processus de création pour réaliser une vidéo collective	L'élève applique des connaissances et des habiletés vidéographiques et organisationnelles avec une efficacité limitée , utilise l'équipement de façon sûre et correcte uniquement sous supervision et applique le processus de création avec une efficacité limitée	L'élève applique des connaissances et des habiletés vidéographiques et organisationnelles avec une certaine efficacité , utilise l'équipement de façon sûre et correcte avec peu de supervision , et applique le processus de création avec une certaine efficacité	L'élève applique des connaissances et des habiletés vidéographiques et organisationnelles avec une grande efficacité , utilise l'équipement de façon sûre et correcte , et applique le processus de création avec une grande efficacité	L'élève applique des connaissances et des habiletés vidéographiques et organisationnelles avec une grande efficacité , utilise l'équipement avec une très grande compétence , et applique le processus de création avec une très grande efficacité et avec assurance
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 4.4 (ASM2O)

Montage vidéo numérique

1. Durée

420 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le montage vidéo numérique. L'élève réalise avec son équipe le montage du tournage réalisé dans l'activité précédente. L'élève insère un extrait de son choix dans la galerie vidéo du portfolio numérique.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.2 - 3 - 5
ASM2O-C-Proc.1 - 2

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1
ASM2O-A-Fon.3

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3

4. Notes de planification

- Prévoir faire la démonstration de courts extraits de vidéos (p. ex., documentaire, publicité, vidéoclip, art vidéo).
- Rendre disponible aux élèves l'équipement informatique et les périphériques multimédia (cartes de saisie vidéo, cartes de son) et prévoir utiliser un logiciel de montage vidéo (p. ex., *Corel Video*, *MediaStudio Pro*, *Adobe Première*).
- Préparer et photocopier l'aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo (p. ex., insertion d'une séquence, transition, titrage).
- Réserver l'équipement vidéo nécessaire à la numérisation (caméra vidéo) et au visionnage (magnétoscope et moniteur).
- Se procurer un logiciel de présentation (p. ex., *Corel Présentation*, *Hyper Studio Presentation*, *Appleworks*, *PowerPoint*).
- Photocopier la liste de vérification du travail de groupe (respect, engagement, coopération) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer la liste de vérification du montage vidéo (respect du scénario, choix des plans, transitions, trame sonore, générique) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier un modèle de repérage et de plan de montage.
- Préparer un aide-mémoire sur la numérisation à l'aide d'une carte vidéo.

5. Acquis préalables

Aucun

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

L'enseignant ou l'enseignante :

- présente des extraits de vidéos variés (p. ex., documentaire, publicité, vidéoclip, art vidéo) en vue de faire ressortir les moyens employés pour véhiculer certains messages (p. ex., publicitaires, didactiques).
- explique l'importance que les organismes accordent aux arts vidéo dans la promotion de la culture et de l'identité francophone (p. ex., Radio-Canada, tfo).

Collecte d'informations et d'idées

Étape A : Perception

L'enseignant ou l'enseignante :

- montre les commandes de la numérisation vidéo (p. ex., utilisation de la carte vidéo).
- distribue l'aide-mémoire sur la numérisation à l'aide d'une carte vidéo.

- montre les commandes d'assemblage à l'aide d'un logiciel de montage vidéo (p. ex., *Corel Video, MediaStudio Pro, Adobe Première*).
- distribue l'aide-mémoire sur l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo (p. ex., insertion d'une séquence, transition, titrage).
- distribue et explique la liste de vérification du montage vidéo (respect du scénario, choix des plans, transitions, trame sonore, générique) aux fins d'évaluation sommative.

Exercices d'expérimentation

Étape B : Repérer et planifier le montage

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue le modèle de repérage et de plan de montage et en explique l'importance.
- demande à chaque équipe de faire le repérage et d'élaborer un plan de montage.

Création

Étape C : Exécution

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque équipe à procéder au montage vidéo numérique selon son plan de montage.
- appuie les équipes dans leur assemblage.
- invite chaque équipe à transférer sa production numérique sur vidéocassette pour faciliter la présentation.

Analyse critique

Étape D : Rétroaction

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque équipe à présenter sa vidéo et évalue la production à l'aide de la liste de vérification du montage vidéo.
- distribue la liste de vérification du travail de groupe (respect, engagement, coopération).
- invite chaque membre de l'équipe à évaluer le travail de groupe de ses pairs et recueille les évaluations.

Étape E : Galerie vidéo

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à créer le fichier «galerie vidéo» dans son portfolio numérique.
- montre les commandes standardisées pour insérer un extrait vidéo dans une page synthèse.
- invite l'élève à créer une page synthèse comprenant un extrait vidéo et dont la mise en page reflète les connaissances acquises (choix de couleur, police de caractères, principes de composition).

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification du montage vidéo - respect du scénario, choix des plans, transitions, trame sonore, générique; liste de vérification du travail de groupe - respect, engagement, coopération)

évaluation sommative

- liste de vérification du montage vidéo - respect du scénario, choix des plans, transitions, trame sonore, générique; liste de vérification du travail de groupe - respect, engagement, coopération

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 5 (ASM2O)

Arts médiatiques

Description

Cette unité porte sur l'étude des innovations introduites par des artistes visuels/les au XX^e siècle (installation, performance). L'élève y reconnaît des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques. Elle ou il choisit un ou une artiste comme mentor en arts médiatiques et s'inspire de son oeuvre pour réaliser à son tour sa propre création. L'élève applique les connaissances et les habiletés acquises en création, en analyse et en théorie à la réalisation de son projet médiatique. Elle ou il documente et encode une représentation de son projet dans la galerie médiatique de son portfolio numérique.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 4
ASM2O-C-Proc.1 - 2 - 3 - 4

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Fon.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 3
ASM2O-T-Conv.1

Titres des activités

Activité 5.1 : Fondements historiques des arts médiatiques

Activité 5.2 : Qui suivons-nous?

Activité 5.3 : Réalisation d'une oeuvre en arts médiatiques

Acquis préalables

- Connaître des artistes en arts médiatiques ainsi que des genres et des formes d'arts médiatiques.
- Connaître les éléments, les principes et les concepts propres aux arts médiatiques.
- Savoir appliquer les connaissances théoriques et techniques propres aux arts médiatiques.

Sommaire des notes de planification

L'enseignant ou l'enseignante doit :

- préparer le matériel nécessaire (p. ex., diapositives, résumé biographique, transparent du tableau synoptique) pour présenter les artistes dont les innovations (p. ex., installation et performance d'art) touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques.
- préparer une liste d'artistes du XX^e siècle dont les innovations touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques (p. ex., Marcel Duchamp, Yves Klein, Dan Flavin).
- avoir à sa disposition des reproductions d'oeuvres d'artistes dont les noms figurent sur la liste d'artistes.
- préparer et photocopier un tableau synoptique et un gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques que touche l'innovation artistique choisie.
- réserver l'équipement d'encodage nécessaire (p. ex., appareil photographique numérique, numériseur).
- réserver le laboratoire d'informatique multimédia et un projecteur en vue des démonstrations.
- préparer et photocopier les listes de vérification et la grille d'évaluation du rendement des activités.

Liens

Français

- Utiliser des logiciels en français et insister pour que l'élève utilise la terminologie appropriée aux arts médiatiques.

Animation culturelle

- Répertoire des artistes de l'Ontario français et d'ailleurs qui utilisent l'installation et la performance comme mode d'expression privilégiée.

Technologie

- Permettre l'utilisation de plus d'un logiciel pour réaliser le projet en arts médiatiques.

Perspectives d'emploi

- Discuter de l'installation et de la performance comme mode d'expression dans des carrières autres que celles liées aux arts visuels et aux arts médiatiques.

Stratégies d'enseignement et d'apprentissage

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

- journal de bord et dossier de documentation
- remue-méninges
- travail en duo
- exercices en petits groupes
- enseignement assisté par ordinateur
- recherche
- discussions
- devoirs
- objets à manipuler

Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation diagnostique

- questions et réponses
- observation

évaluation formative

- démonstration des habiletés (commentaires anecdotiques, journal de bord, dossier de documentation)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification)
- démonstration (grille d'évaluation du rendement, portfolio)
- épreuves

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

A - Déroulement de l'activité

Élèves en difficulté

- Donner lentement les consignes, les informations et les notions qui doivent être transcrites.
- Donner plus de temps pour effectuer la recherche.

ALF/PDF

- Donner des consignes claires accompagnées d'indices supplémentaires lors des présentations.
- Lire à voix haute afin que l'élève ait un modèle sur la façon de lire.

Renforcement ou enrichissement

- Insister sur la qualité du travail plutôt que sur la quantité.
- Encourager l'élève à faire usage de la pensée divergente pour élaborer son projet médiatique et à combiner plusieurs aspects des arts médiatiques en un tout cohérent.

B - Évaluation du rendement de l'élève

Élèves en difficulté

- Ne pas imposer une limite de temps lors du projet.
- Donner des photocopies des notes de cours.

ALF/PDF

- Allouer plus de temps pour terminer le projet.
- Expliquer ou simplifier les consignes lors de l'évaluation.

Renforcement ou enrichissement

- Reconnaître le degré d'approfondissement et l'esprit créateur qui se dégagent de son projet en arts médiatiques.

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

ATKINS, Robert (traduit par Jeanne Bouniort), *Petit lexique de l'art contemporain*, Paris, Éditions Abbeville, 1994, 135 p. *

DUROZOI, Gérard, *Regarder l'art du XX^e siècle : 100 chefs-d'oeuvre*, Paris, Éditions Hazan, 1998, 207 p. *

PRADES, Jean-Louis, *L'art contemporain depuis 1945*, Paris, Bordas, 1992, 112 p. *

ACTIVITÉ 5.1 (ASM2O)

Fondements historiques des arts médiatiques

1. Durée

300 minutes

2. Description

Cette activité porte sur les effets des innovations (installation et performance) qu'ont apportées des artistes à l'art au XX^e siècle. L'élève reconnaît et explique, dans des oeuvres choisies, les fondements historiques des arts médiatiques.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Analyse

Attentes : ASM2O-A-A.1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1 - 2
ASM2O-A-Fon.1

Domaine : Théorie

Attentes : ASM2O-T-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3
ASM2O-T-His.1 - 3

4. Notes de planification

- Préparer et photocopier un gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques.

Gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques

Identification de l'oeuvre : artiste, titre de l'oeuvre, date d'exécution, médium, dimensions				
réaction initiale	description des éléments	analyse des principes	interprétation des effets des concepts	jugement porté
	matière lumière et son énergie mouvement espace temps	hybridation rythme interactivité raison d'être intervalle et mesure	hétérogénéité éphémère altérité proprioception durée	

- Préparer et photocopier un tableau synoptique et un gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques que touche l'innovation artistique choisie (voir Ressources de l'Aperçu global du cours *Dictionnaire des arts médiatiques*).
- Préparer le matériel nécessaire (p. ex., diapositives, résumé biographique, transparent du tableau synoptique) pour présenter les artistes dont les innovations (p. ex., installation et performance d'art) touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques.
- Sélectionner des artistes du XX^e siècle dont les innovations touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques (voir Ressources de l'Aperçu global de l'unité Regarder l'art du XX^e siècle : *100 chefs-d'oeuvre*).
- Préparer une liste d'oeuvres du XX^e siècle dont les innovations touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques (*Ready-made* de Marcel Duchamp, *Performances* d'Yves Klein, *Art lumineux* de Dan Flavin).
- Préparer et photocopier la liste de vérification de l'analyse critique (éléments décrits, principes analysés, effets du ou des concepts, jugement porté, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.
- Préparer et photocopier une épreuve sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques des arts médiatiques (éléments, principes, concepts) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Connaître des artistes en arts médiatiques ainsi que des genres et des formes d'arts médiatiques.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Explication

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue et explique le tableau synoptique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques.
- présente plusieurs oeuvres artistiques du XX^e siècle qui touchent des éléments, des principes ou des concepts propres aux arts médiatiques.
- sélectionne l'une des oeuvres présentées, distribue le gabarit d'analyse critique et le remplit avec les élèves.
- explique les termes relatifs à l'identification de l'oeuvre (voir gabarit d'analyse critique).
- décode les symboles d'une culture présents dans l'oeuvre à l'étude.
- distribue et explique la liste de vérification de l'analyse critique (éléments décrits, principes analysés, effets du ou des concepts, jugement porté, qualité du français) aux fins d'évaluation sommative.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Perception

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue le gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques.
- invite les élèves à choisir une oeuvre, à compléter l'analyse et à consigner leurs observations sur le gabarit.
- recueille les gabarits d'analyse critique et en fait une photocopie pour chaque élève aux fins d'annotation lors des présentations.

Analyse critique

Étape C : Communication des résultats

L'enseignant ou l'enseignante :

- distribue les copies des gabarits d'analyse critique et invite les élèves à les annoter tout le long des présentations.
- détermine l'ordre chronologique des présentations des oeuvres.
- invite chaque élève à communiquer les résultats de son analyse critique.
- invite les autres élèves à rétroagir, apporte des précisions sur les symboles d'une culture utilisés dans les oeuvres.

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- administre l'épreuve sur les connaissances acquises concernant les fondements historiques des arts médiatiques (éléments, principes, concepts) aux fins d'évaluation sommative.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration des habiletés (liste de vérification de l'analyse critique - éléments décrits, principes analysés, effets du ou des concepts, jugement porté, qualité du français)

évaluation sommative

- démonstration des connaissances et des habiletés (liste de vérification de l'analyse critique - éléments décrits, principes analysés, effets du ou des concepts, jugement porté, qualité du français)
- épreuve (connaissances acquises concernant les fondements historiques - éléments, principes, concepts - des arts médiatiques)

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 5.2 (ASM2O)

Qui suivons-nous?

1. Durée

360 minutes

2. Description

Cette activité porte sur le développement d'une création artistique inspirée de l'art du XX^e siècle. L'élève choisit un ou une artiste comme mentor en examinant les oeuvres étudiées lors de l'activité précédente. L'élève explore et fait l'expérimentation d'un élément, d'un principe ou d'un concept propre aux arts médiatiques représenté dans l'oeuvre de son mentor.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3
ASM2O-C-Proc.1 - 3 - 4

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A.1

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 2 - 3

4. Notes de planification

- Prévoir réutiliser le tableau synoptique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques de l'activité précédente et l'aide-mémoire sur le processus de création (voir Unité 1).
- Préparer et photocopier la grille d'évaluation du rendement (connaissances, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Connaître les éléments, les principes et les concepts propres aux arts médiatiques.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Explication

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à choisir un ou une artiste comme mentor et à entreprendre une recherche approfondie sur son oeuvre.
- explique que l'élève réalise une oeuvre en arts médiatiques en s'inspirant d'un élément, d'un principe ou d'un concept de son mentor (p. ex., vidéo-sculpture inspirée de Nam June Paik, installation inspirée de l'*arte povera* chez Mario Merz, performance d'art inspirée des *happenings* d'Yves Klein).
- distribue et explique la grille d'évaluation du rendement (connaissances, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.

Collecte d'informations et d'idées

Étape B : Exploration

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à revoir le tableau des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques et d'en tenir compte dans son travail d'exploration et d'expérimentation à venir.
- invite l'élève à faire une courte recherche biographique sur son mentor.
- revoit l'aide-mémoire sur le processus de création et invite l'élève à suivre l'étape de la perception/exploration pour sélectionner une idée de création.
- invite l'élève à générer des idées en s'inspirant des préoccupations esthétiques de son mentor (p. ex., élément de la lumière dans l'oeuvre de Dan Flavin, principe d'interactivité dans les performances d'Yves Klein, concept de l'éphémère dans l'oeuvre de Tinguely).
- invite l'élève à documenter davantage les idées générées par des images, des textes et autres sources.

Exercices d'expérimentation

Étape C : Maquette

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque élève à sélectionner une idée pour le travail de création.
- demande à l'élève de suivre l'étape de l'expérimentation/manipulation présentée dans l'aide-mémoire sur le processus de création.
- invite l'élève à concevoir la réalisation de sa création en esquissant des idées et en élaborant des maquettes.
- appuie l'élève dans son travail d'expérimentation.

Analyse critique

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite chaque élève à présenter son travail d'expérimentation (esquisses et maquette) aux fins de rétroaction.
- invite chaque élève à modifier son travail en fonction de la rétroaction.

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration (grille d'évaluation du rendement - connaissances, réflexion, communication, mise en application - aux fins d'évaluation sommative; commentaires anecdotiques lors du travail d'exploration, d'expérimentation et de l'évaluation)

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 5.3 (ASM2O)

Réalisation d'une oeuvre en arts médiatiques

1. Durée

660 minutes

2. Description

Cette activité porte sur la réalisation d'une oeuvre en arts médiatiques. L'élève met en application les connaissances et les habiletés acquises en création, en analyse et en théorie lors de la réalisation de son projet. Elle ou il documente et encode une représentation de son projet de création dans son portfolio numérique.

3. Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine : Création

Attentes : ASM2O-C-A.1 - 2 - 3 - 4

Contenus d'apprentissage : ASM2O-C-Lang.1 - 2
ASM2O-C-Hab.1 - 2 - 3 - 4
ASM2O-C-Proc.1 - 2 - 3 - 4

Domaine : Analyse

Attente : ASM2O-A-A.1

Contenu d'apprentissage : ASM2O-A-Proc.1

Domaine : Théorie

Attente : ASM2O-T-A. 1 - 3

Contenus d'apprentissage : ASM2O-T-Lang.1 - 3
ASM2O-T-Conv.1

4. Notes de planification

- Photocopier le gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques.
- Préparer la grille d'évaluation du rendement sur la réalisation du projet en arts médiatiques (communication, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.

5. Acquis préalables

- Savoir appliquer les connaissances théoriques et techniques propres aux arts médiatiques.

6. Déroulement de l'activité

Mise en situation

Étape A : Préparation

L'enseignant ou l'enseignante :

- explique l'importance de respecter en tout et partout le travail des autres (p. ex., partage des ateliers, des studios et des ressources), les pratiques écologiques (p. ex., recyclage) et les normes de sécurité (p. ex., filage, port d'équipement de protection).
- invite l'élève à consigner dans son dossier de documentation l'importance accordée au respect des pratiques écologiques et des normes de sécurité.
- rappelle les compétences qui seront évaluées à l'aide de la grille d'évaluation du rendement sur la réalisation du projet en arts médiatiques (connaissance, réflexion, communication, mise en application) aux fins d'évaluation sommative.

Création

Étape B : Production et exécution

L'enseignant ou l'enseignante :

- appuie et conseille l'élève dans la réalisation de son projet en arts médiatiques.

Analyse critique

Étape C : Rétroaction

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à aménager un espace pour la présentation de son projet.
- distribue le gabarit d'analyse critique des éléments, des principes et des concepts propres aux arts médiatiques et invite l'élève à le remplir en fonction de son projet.
- anime une discussion de rétroaction sur les aspects contribuant à la valeur expressive des projets et sur les stratégies de travail employées.

- invite chaque élève à modifier le gabarit d'analyse critique en fonction des commentaires reçus et à le remettre aux fins d'évaluation sommative.

Étape D : Évaluation

L'enseignant ou l'enseignante :

- évalue le projet à l'aide de la grille d'évaluation du rendement sur la réalisation du projet en arts médiatiques et fait part des résultats à l'élève.

Étape E : Galerie médiatique

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à créer un fichier «galerie médiatique» dans son portfolio numérique.
- invite l'élève à créer une page synthèse à l'aide d'un logiciel de présentation.
- explique et montre les commandes pouvant servir à insérer une représentation numérique du projet dans la page synthèse.
- invite l'élève à créer une page synthèse dont la mise en page reflète les connaissances et les habiletés acquises tout le long du cours.

Étape F : Synthèse

L'enseignant ou l'enseignante :

- invite l'élève à concevoir une présentation multimédia de ses réalisations en assemblant les cinq pages synthèses de ses cinq galeries.
- invite l'élève à communiquer ou à diffuser cette synthèse selon un moyen de leur choix (p. ex., présentation sur l'heure du midi à l'école, exposition virtuelle destinée aux pairs).

7. Évaluation du rendement de l'élève

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

évaluation formative

- démonstration (gabarit d'analyse critique et grille d'évaluation du rendement sur la réalisation du projet en arts médiatiques - connaissances, réflexion, communication, mise en application)

évaluation sommative

- démonstration (gabarit d'analyse critique et grille d'évaluation du rendement sur la réalisation du projet en arts médiatiques - connaissances, réflexion, communication, mise en application)

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 ASM2O 5.3.1 : Grille d'évaluation adaptée - Analyse critique

Grille d'évaluation adaptée - Analyse critique

Annexe ASM2O 5.3.1

<p><i>Type d'évaluation : diagnostique <input type="checkbox"/> formative <input checked="" type="checkbox"/> sommative <input type="checkbox"/></i></p> <p><i>Domaine : Analyse</i> <i>Attente : ASM2O-A-A.1</i></p> <p><i>Domaine : Théorie</i> <i>Attente : ASM2O-T-T.1</i></p> <p><i>Tâche de l'élève : Rédaction d'une analyse critique en partant de son projet médiatique et de la rétroaction</i></p>				
Compétences et critères	50 - 59% Niveau 1	60 - 69% Niveau 2	70 - 79% Niveau 3	80 - 100% Niveau 4
Connaissance et compréhension				
L'élève : - montre sa connaissance des faits et des termes se rapportant au langage visuel traditionnel et à la pratique des arts médiatiques - montre sa compréhension des concepts en arts médiatiques et de leurs rapports avec la valeur expressive de son projet	L'élève montre une connaissance limitée des faits et des termes et une compréhension limitée des concepts et de leurs rapports avec la valeur expressive du projet	L'élève montre une connaissance partielle des faits et des termes et une compréhension partielle des concepts et de leurs rapports avec la valeur expressive du projet	L'élève montre une connaissance générale des faits et des termes et une compréhension générale des concepts et de leurs rapports avec la valeur expressive du projet	L'élève montre une connaissance approfondie des faits et des termes et une compréhension subtile des concepts et de leurs rapports avec la valeur expressive du projet

Réflexion et recherche				
L'élève : - fait une analyse critique des éléments et principes du langage et des moyens utilisés pour rehausser la valeur expressive de son projet - utilise des habiletés en pensée créative pour mettre les choix artistiques en rapport avec l'interprétation du message véhiculé dans son projet - fait des rapprochements entre son projet et la place qu'il occupe dans le continuum historique des arts médiatiques	L'élève fait une analyse critique avec peu de clarté et une efficacité limitée , utilise des habiletés en pensée créative avec une efficacité limitée et fait des rapprochements entre son projet et le continuum historique avec une efficacité limitée	L'élève fait une analyse critique avec une certaine clarté et efficacité , utilise des habiletés en pensée créative avec une certaine efficacité et fait des rapprochements entre son projet et le continuum historique avec une certaine efficacité	L'élève fait une analyse critique avec une grande clarté et efficacité , utilise des habiletés en pensée créative avec une grande efficacité et fait des rapprochements entre son projet et le continuum historique avec une grande efficacité	L'élève fait une analyse critique avec une très grande clarté et efficacité , utilise des habiletés en pensée créative avec une très grande efficacité et fait des rapprochements entre son projet et le continuum historique avec une très grande efficacité
Communication				
L'élève : - communique par écrit selon les conventions de l'analyse critique et selon des critères de la langue préétablis - recourt au vocabulaire propre aux arts médiatiques	L'élève communique par écrit selon les conventions et les critères de qualité de la langue avec une clarté limitée et recourt au vocabulaire avec une efficacité limitée et peu d'exactitude	L'élève communique par écrit selon les conventions et les critères de qualité de la langue avec une certaine clarté et recourt au vocabulaire avec une certaine efficacité et exactitude	L'élève communique par écrit selon les conventions et les critères de qualité de la langue avec une grande clarté et recourt au vocabulaire avec une grande efficacité et exactitude	L'élève communique par écrit selon les conventions et les critères de qualité de la langue avec une très grande clarté et recourt au vocabulaire avec une très grande efficacité et exactitude
Mise en application				
L'élève : - applique à son oeuvre ses connaissances du langage visuel traditionnel et des arts médiatiques ainsi que ses habiletés d'analyse critique - applique toutes les étapes du processus d'analyse critique	L'élève applique les connaissances et le processus d'analyse critique avec une efficacité limitée	L'élève applique les connaissances et le processus d'analyse critique avec une certaine efficacité	L'élève applique les connaissances et le processus d'analyse critique avec une grande efficacité	L'élève applique les connaissances et le processus d'analyse critique avec une très grande efficacité
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50%) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				