



Cet outil sert à conceptualiser des expériences d'apprentissage basées sur le [cadre manitobain en arts visuels de la 9^e à la 12^e année du Programme d'immersion française](#).

Note : Afin d'assurer la sauvegarde de l'information, il est important de télécharger le document, le sauvegarder hors du navigateur et le remplir avec Acrobat Reader.

Contenu

Conceptualiser avec les quatre volets essentiels à l'apprentissage	2
Profil de l'apprenant	3
Contextes	4
Point d'entrée au curriculum	5
Apprentissages récurrents : Faire, Créer, Établir des liens et Réagir	6
Parcours d'apprentissage et ressources	8
Évaluation	10
Notes, réflexions et information sur le droit d'auteur	14

Conceptualiser l'apprentissage avec le cadre de la 9^e à la 12^e année en arts visuels

Le cadre en arts visuels est axé sur quatre volets essentiels à l'apprentissage interreliés (Faire, Créer, Établir des liens et Réagir) représentés par les ailes d'un papillon servant d'organisateur graphique. Les pratiques et les compétences importantes dans l'apprentissage des arts visuels (au total treize apprentissages récurrents) sont élaborées dans chacun de ces volets essentiels. Ces volets essentiels et leurs apprentissages ne suivent pas un ordre particulier mais permettent plutôt d'accéder librement au cadre en arts visuels par différents points d'entrée.

LE MODÈLE 3C (Communauté d'apprenants, Contextes et Curriculum)

Au Manitoba, la conceptualisation de l'apprentissage en arts visuels est polyvalente étant donné la diversité des contextes, des communautés d'apprenants et des approches de mise en œuvre. Les composantes du modèle 3C (Communauté d'apprenants, Contextes et Curriculum) sont des éléments importants dans la conceptualisation de l'apprentissage en arts visuels.

- **Communauté d'apprenants :** caractéristiques des apprenants (p. ex. : identité de l'élève, intérêts, forces, connaissances et expériences antérieures, besoins, défis)
- **Contextes :**
 - **contextes d'apprentissage** (p. ex. : grande idée, enquête, problématique, thème, texte artistique, artiste, style) et **connexions d'apprentissage** (p. ex. : disciplines artistiques, autres matières, compétences interculturelles, construction identitaire, développement durable, justice sociale, langue, perspectives autochtones, technologies de l'information et de la communication [TIC])
 - **contextes scolaire et communautaire** (p. ex. : priorités de la division scolaire ou de l'école, environnement physique, environnement social, accès aux TIC, horaires, ressources, artistes)
- **Curriculum :** le [cadre en arts visuels de la 9^e à la 12^e année](#)

CONCEPTUALISER L'APPRENTISSAGE AVEC LES QUATRE VOLETS ESSENTIELS

Ce cycle est conçu pour appuyer l'enseignant dans la conceptualisation de l'apprentissage de la arts visuels axé sur les quatre volets essentiels à l'apprentissage et leurs treize apprentissages récurrents correspondants du cadre en arts visuels.

Le cycle de conceptualisation de l'apprentissage et de l'évaluation

1. **Déterminer le profil des apprenants** (p. ex. : identité de l'élève, intérêts, forces, connaissances et expériences antérieures, besoins, défis).
2. **Examiner les contextes authentiques et pertinents** (contextes et connexions d'apprentissage, contextes scolaire et communautaire) pour ancrer l'apprentissage.
3. **Déterminer le volet ou les volets essentiels à l'apprentissage** qui serviront de point d'entrée au curriculum (Faire, Créer, Établir des liens, Réagir).
4. **Sélectionner et cibler les apprentissages** des quatre volets qui orienteront l'enseignement et l'évaluation. Regrouper les apprentissages choisis de façon pertinente. Au cours d'une expérience artistique véritable, les apprentissages sont le plus souvent intégrés simultanément plutôt que de façon isolée.
5. **Planifier les parcours d'apprentissage** tout en restant flexible et en permettant l'émergence de nouvelles trajectoires d'apprentissage.
6. **Identifier les outils et les preuves d'apprentissage liés à l'évaluation formative** afin de déterminer les prochaines étapes pour l'enseignant et pour l'élève. Utiliser les critères établis et coconstruits qui font l'objet d'une évaluation de qualité.
7. **Identifier les outils et les preuves d'apprentissage liés à l'évaluation sommative** en s'assurant qu'elles ciblent les apprentissages récurrents du cadre. Utiliser les critères établis et coconstruits qui font l'objet d'une évaluation de qualité.
8. **Revenir sur les apprentissages** dans divers contextes et de différentes façons afin d'approfondir l'apprentissage qui se raffine et se complexifie avec le temps et les nouvelles expériences.
9. **Évaluer la progression de l'apprentissage.** Les trois dimensions d'apprentissage (ampleur, approfondissement et transformation) et les indices de cheminement qui les accompagnent peuvent être utilisés.
(Voir l'[annexe A](#) du *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française*)
10. **Planifier l'apprentissage ultérieur** pour faire des liens et faire progresser l'apprentissage en arts visuels.



PROFIL DE L'APPRENANT

Quel est le profil de l'apprenant?
Examiner les questions suivantes :

Qui est l'apprenant?	
Quels sont ses intérêts?	
Quelles sont ses forces?	
Que sait-il déjà par rapport à la situation d'apprentissage?	
Quelles sont ses expériences antérieures?	
Quels sont ses besoins?	
Quels sont ses principaux défis?	



CONTEXTES

Quels sont les contextes authentiques et pertinents qui pourraient ancrer l'apprentissage?

Contextes d'apprentissage

- Grande idée
- Enquête
- Problématique
- Thème issu de l'intérêt d'un élève
- Thème universel
- Texte artistique
- Artiste
- Style
- Autre(s)

Décrire les contextes d'apprentissage :

Connexions d'apprentissage

- Discipline(s) artistique(s) :
 - arts dramatiques
 - danse
 - musique
- Autres matières :

- Compétences interculturelles
- Développement durable
- Justice sociale
- Langue
- Perspectives autochtones
- Technologies de l'information et de la communication (TIC)
- Autre(s) :

Contextes scolaire et communautaires

Contexte scolaire (priorités de l'école ou de la division scolaire, environnement physique, environnement social, accès aux TIC, horaires, etc.)

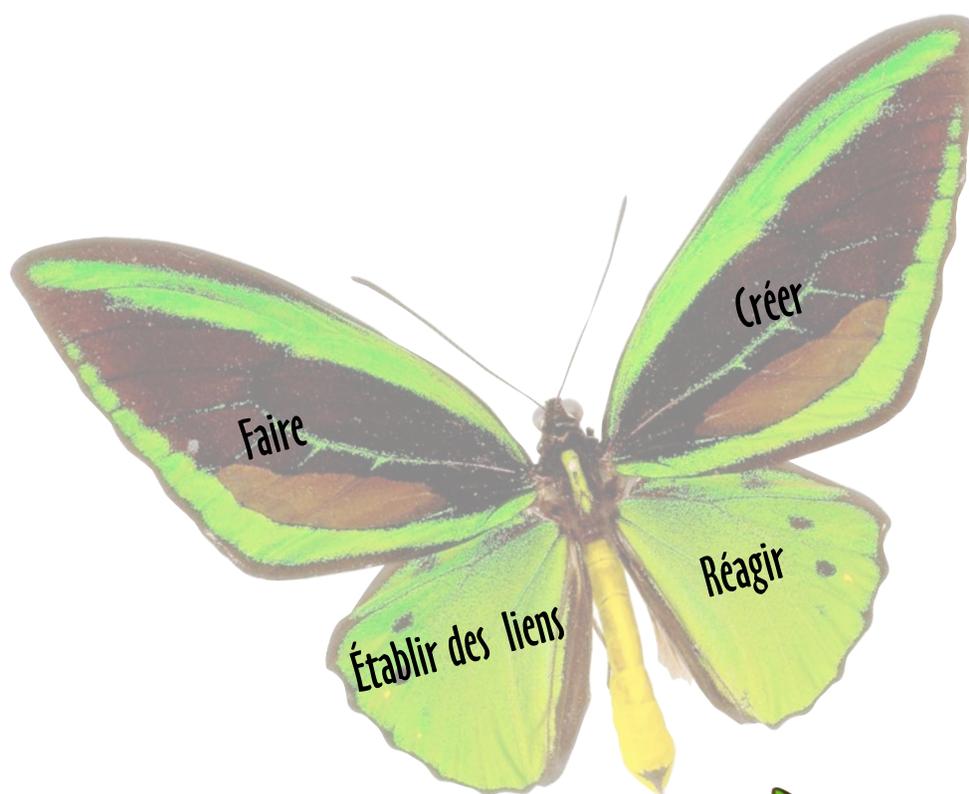
Contexte communautaire (ressources, artistes, etc.)

Décrire les contextes scolaire et communautaire :



POINT D'ENTRÉE AU CURRICULUM

Quel est ou quels sont les volets essentiels à l'apprentissage qui serviront de point d'entrée au curriculum?
(Voir [p. 23](#) du cadre en arts visuels)

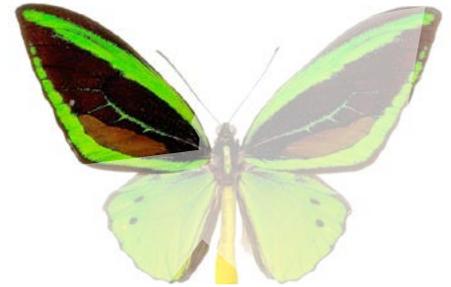


APPRENTISSAGES RÉCURSIFS

Quels seront les apprentissages récurrents qui orienteront l'enseignement et l'évaluation? Cibler ces apprentissages des quatre volets Faire, Créer, Établir des liens et Réagir. Utiliser les champs ci-dessous pour détailler les apprentissages récurrents. Cliquer sur les codes pour accéder aux apprentissages, aux manifestations d'apprentissage et aux questions-guides du cadre. Cliquer sur *Évaluation* pour accéder aux pages liées à l'évaluation de chacun des volets du cadre.

L'apprenant développe une compréhension du langage des arts visuels et le met en pratique.

FAIRE (AV-F)



[AV-F1 \(p. 26\)](#)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des éléments et des principes liés aux arts visuels dans une variété de contextes.

[AV-F2 \(p. 28\)](#)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des matériaux, des outils, des techniques et des procédés en arts visuels dans une variété de contextes.

[AV-F3 \(p. 30\)](#)

L'apprenant développe ses habiletés d'observation et de représentation artistique.

Apprentissages et [évaluation](#)

L'apprenant développe une compréhension de la portée des arts visuels en établissant des liens avec divers lieux, époques, cultures et groupes sociaux.

ÉTABLIR DES LIENS (AV-É)



[AV-É1 \(p. 42\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension des artistes, des œuvres et des pratiques en arts visuels.

[AV-É2 \(p. 44\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension de l'impact et de l'influence des arts visuels.

[AV-É3 \(p.46\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension du rôle, de la signification et de la raison d'être des arts visuels.

Apprentissages et [évaluation](#)

APPRENTISSAGES RÉCURSIFS (suite)

Quels seront les apprentissages récursifs qui orienteront l'enseignement et l'évaluation? Cibler ces apprentissages des quatre volets Faire, Créer, Établir des liens et Réagir. Utiliser les champs ci-dessous pour détailler les apprentissages récursifs. Cliquer sur les codes pour accéder aux apprentissages, aux manifestations d'apprentissage et aux questions-guides du cadre. Cliquer sur Évaluation pour accéder aux pages liées à l'évaluation de chacun des volets du cadre.

L'apprenant génère, développe et communique ses idées pour la création en arts visuels.

CRÉER (AV-C)



[AV-C1 \(p. 34\)](#)

L'apprenant génère des idées en s'inspirant de sources diverses pour la création en arts visuels.

[AV-C2 \(p. 36\)](#)

L'apprenant expérimente et développe ses idées pour la création en arts visuels.

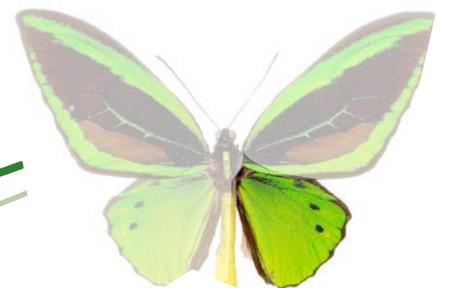
[AV-C3 \(p. 38\)](#)

L'apprenant révisé, peaufine et partage ses idées et ses créations en arts visuels..

Apprentissages et [évaluation](#)

L'apprenant a recours à la réflexion critique afin d'enrichir son apprentissage en arts visuels et développer son identité et son pouvoir d'action.

RÉAGIR (AV-R)



[AV-R1 \(p. 50\)](#)

L'apprenant manifeste ses réactions initiales à l'égard de ses expériences en arts visuels.

[AV-R2 \(p. 52\)](#)

L'apprenant observe et décrit ses expériences en arts visuels.

[AV-R3 \(p. 54\)](#)

L'apprenant analyse et interprète ses expériences en arts visuels.

[AV-R4 \(p. 56\)](#)

L'apprenant applique ses nouvelles compréhensions au sujet des arts visuels pour agir de manière transformatrice.

Apprentissages et [évaluation](#)

PARCOURS D'APPRENTISSAGE

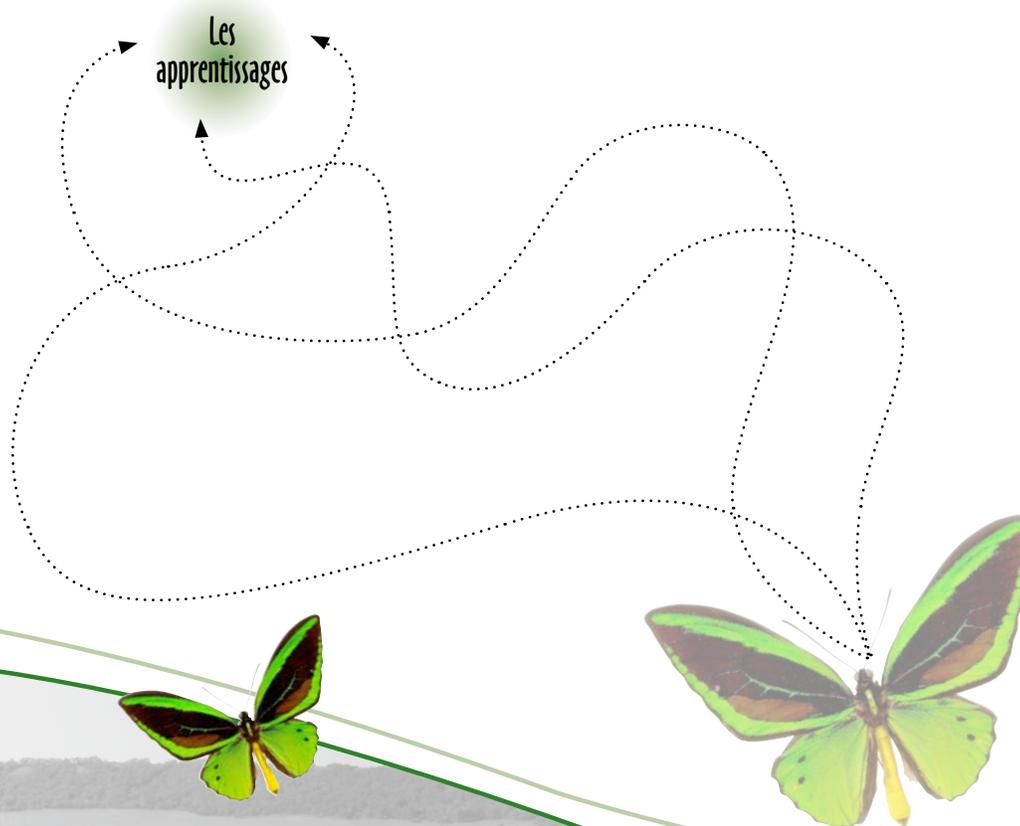
Quels sont les parcours d'apprentissage? Les parcours d'apprentissage sont les trajectoires suivies par les élèves pour réaliser les apprentissages des quatre ailes du papillon.

Les enseignants regroupent les apprentissages ciblés (p. 6 et 7) pour concevoir divers parcours d'apprentissage. Les enseignants et les élèves peuvent coconstruire ces parcours. Selon la réaction et le questionnement des élèves, les trajectoires peuvent être modifiées ou de nouvelles peuvent émerger. Les trajectoires sont uniques pour chaque apprenant.

Questions de réflexion

Les questions ci-dessous sont destinées à appuyer la planification des parcours d'apprentissage :

1. Quelle est l'intention de l'expérience d'apprentissage?
2. Lequel ou lesquels des volets essentiels à l'apprentissage serviront de point d'entrée au curriculum : Faire, Créer, Établir des liens, Réagir? ([p. 5](#))
3. Quels sont les apprentissages récurrents qui pourraient être regroupés d'une manière pertinente (p. ex. : AV-F3, AV-C1, AV-É1, AV-R2)?
4. Quelles seront les étapes et les trajectoires qui permettront à l'apprenant d'atteindre les buts établis?
5. Comment sera échaudé l'apprentissage (processus, stratégies) pour soutenir l'apprenant dans son parcours?
6. Quels seront les stratégies, les outils et les critères d'évaluation? L'apprenant pourra-t-il faire des choix en lien avec les outils et les critères d'évaluation? ([p. 10 à 13](#))
7. Quelles seront les ressources qui appuieront le parcours d'apprentissage? ([p. 9](#))



PARCOURS D'APPRENTISSAGE (suite)

Décrire les parcours d'apprentissage.

Préciser les ressources utilisées.

Ressources

- Ressources humaines (p. ex. : invités, artistes, aînés)
- Ressources communautaires
- Multimédia (p. ex. : applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, sites Internet)
- Matériaux d'art
- Textes variés (p. ex. : livres, revues, journaux, brochures, trousseaux pédagogiques)
- Matériel technologique (p. ex. : tableau blanc interactif, projecteur, système de son, caméra-document)



Comment l'apprentissage sera-t-il évalué dans chacune des ailes?
 Une évaluation de qualité nécessite de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits pour indiquer l'atteinte des apprentissages récurrents ciblés.

1. Réfléchir sur les buts et les stratégies d'évaluation.
2. Choisir les outils d'évaluation des apprentissages ciblés.
3. Évaluer la progression de l'apprentissage. Voir les trois dimensions d'apprentissage et les indices de cheminement de l'[annexe A](#) du *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française*.

Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

• L'évaluation au service de l'apprentissage (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves)	Formative
• L'évaluation en tant qu'apprentissage (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage)	Formatrice
• L'évaluation de l'apprentissage (permet de communiquer les progrès de l'élève dans l'accomplissement des apprentissages ciblés mettant en évidence le meilleur travail et les efforts les plus récents de l'élève)	Sommative

Outils

Une variété d'outils sont utilisés pour l'évaluation formative, formatrice et sommative. Ces outils incluent les observations, les conversations et les productions. L'évaluation formative (**évaluation au service de l'apprentissage**) permet à l'enseignant d'ajuster son enseignement et de planifier les prochaines étapes pour soutenir l'apprentissage. L'évaluation formatrice (**évaluation en tant qu'apprentissage**) permet aux élèves de réfléchir de façon critique aux stratégies qui le feront progresser dans son apprentissage. Lorsque les élèves sont capables d'appliquer de nouvelles connaissances dans une variété de contextes authentiques et au fil du temps, l'enseignant utilise les preuves d'apprentissage (observations, conversations et productions) pour évaluer de façon sommative les apprentissages ciblés en arts visuels (**évaluation de l'apprentissage**).

AV–F1 (p. 26) Éléments et principes	AV–F2 (p. 28) Matériaux, outils, techniques et procédés	AV–F3 (p. 30) Observation et représentation artistique	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnements
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets et travaux de l'élève
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluations
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

Comment l'apprentissage sera-t-il évalué dans chacune des ailes?
Une évaluation de qualité nécessite de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits pour indiquer l'atteinte des apprentissages récurrents ciblés.

1. Réfléchir sur les buts et les stratégies d'évaluation.
2. Choisir les outils d'évaluation des apprentissages ciblés.
3. Évaluer la progression de l'apprentissage. Voir les trois dimensions d'apprentissage et les indices de cheminement de l'[annexe A](#) du *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française*.

Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

• L'évaluation au service de l'apprentissage (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves)	Formative
• L'évaluation en tant qu'apprentissage (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage)	Formatrice
• L'évaluation de l'apprentissage (permet de communiquer les progrès de l'élève dans l'accomplissement des apprentissages ciblés mettant en évidence le meilleur travail et les efforts les plus récents de l'élève)	Sommative

Outils

Une variété d'outils sont utilisés pour l'évaluation formative, formatrice et sommative. Ces outils incluent les observations, les conversations et les productions. L'évaluation formative (**évaluation au service de l'apprentissage**) permet à l'enseignant d'ajuster son enseignement et de planifier les prochaines étapes pour soutenir l'apprentissage. L'évaluation formatrice (**évaluation en tant qu'apprentissage**) permet aux élèves de réfléchir de façon critique aux stratégies qui le feront progresser dans son apprentissage. Lorsque les élèves sont capables d'appliquer de nouvelles connaissances dans une variété de contextes authentiques et au fil du temps, l'enseignant utilise les preuves d'apprentissage (observations, conversations et productions) pour évaluer de façon sommative les apprentissages ciblés en arts visuels (**évaluation de l'apprentissage**).

AV-C1 (p. 34) Inspiration et génération d'idées	AV-C2 (p. 36) Expérimentation et développement	AV-C3 (p. 38) Révision, peaufinage et partage	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnements
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluations
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

Comment l'apprentissage sera-t-il évalué dans chacune des ailes?
Une évaluation de qualité nécessite de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits pour indiquer l'atteinte des apprentissages récurrents ciblés.

1. Réfléchir sur les buts et les stratégies d'évaluation.
2. Choisir les outils d'évaluation des apprentissages ciblés.
3. Évaluer la progression de l'apprentissage. Voir les trois dimensions d'apprentissage et les indices de cheminement de l'[annexe A](#) du *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française*.

Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

• L'évaluation au service de l'apprentissage (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves)	Formative
• L'évaluation en tant qu'apprentissage (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage)	Formatrice
• L'évaluation de l'apprentissage (permet de communiquer les progrès de l'élève dans l'accomplissement des apprentissages ciblés mettant en évidence le meilleur travail et les efforts les plus récents de l'élève)	Sommative

Outils

Une variété d'outils sont utilisés pour l'évaluation formative, formatrice et sommative. Ces outils incluent les observations, les conversations et les productions. L'évaluation formative (**évaluation au service de l'apprentissage**) permet à l'enseignant d'ajuster son enseignement et de planifier les prochaines étapes pour soutenir l'apprentissage. L'évaluation formatrice (**évaluation en tant qu'apprentissage**) permet aux élèves de réfléchir de façon critique aux stratégies qui le feront progresser dans son apprentissage. Lorsque les élèves sont capables d'appliquer de nouvelles connaissances dans une variété de contextes authentiques et au fil du temps, l'enseignant utilise les preuves d'apprentissage (observations, conversations et productions) pour évaluer de façon sommative les apprentissages ciblés en arts visuels (**évaluation de l'apprentissage**).

AV-É1 (p. 42) Artistes, oeuvres et pratiques	AV-É2 (p. 44) Impact et influence	AV-É3 (p.46) Rôle, signification et raison d'être	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnements
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluations
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

Comment l'apprentissage sera-t-il évalué dans chacune des ailes?
Une évaluation de qualité nécessite de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits pour indiquer l'atteinte des apprentissages récurrents ciblés.

1. Réfléchir sur les buts et les stratégies d'évaluation.
2. Choisir les outils d'évaluation des apprentissages ciblés.
3. Évaluer la progression de l'apprentissage. Voir les trois dimensions d'apprentissage et les indices de cheminement de l'[annexe A](#) du *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française*.

Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

• L'évaluation au service de l'apprentissage (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves)	Formative
• L'évaluation en tant qu'apprentissage (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage)	Formatrice
• L'évaluation de l'apprentissage (permet de communiquer les progrès de l'élève dans l'accomplissement des apprentissages ciblés mettant en évidence le meilleur travail et les efforts les plus récents de l'élève)	Summative

Outils

Une variété d'outils sont utilisés pour l'évaluation formative, formatrice et sommative. Ces outils incluent les observations, les conversations et les productions. L'évaluation formative (**évaluation au service de l'apprentissage**) permet à l'enseignant d'ajuster son enseignement et de planifier les prochaines étapes pour soutenir l'apprentissage. L'évaluation formatrice (**évaluation en tant qu'apprentissage**) permet aux élèves de réfléchir de façon critique aux stratégies qui le feront progresser dans son apprentissage. Lorsque les élèves sont capables d'appliquer de nouvelles connaissances dans une variété de contextes authentiques et au fil du temps, l'enseignant utilise les preuves d'apprentissage (observations, conversations et productions) pour évaluer de façon sommative les apprentissages ciblés en arts visuels (**évaluation de l'apprentissage**).

AV-R1 (p. 50) Réactions initiales	AV-R2 (p. 52) Observations et descriptions	AV-R3 (p. 54) Analyse et interprétation	AV-R4 (p.56) Action et transformation	Exemples d'outils d'évaluation
				Questionnements
				Observations
				Conversations
				Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
				Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
				Projets
				Rubriques
				Journaux de réflexion
				Autoévaluations
				Évaluations par les pairs
				Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
				Portfolios
				Fiches anecdotiques
				Billets d'entrée, billets de sortie
				Sondages
				Quiz, tests, listes de vérification
				Autre(s) :

INFORMATION SUR LE DROIT D'AUTEUR

Manitoba Éducation et Formation

- [Guide pour l'administration et la mise en œuvre de l'éducation artistique de la 9^e à la 12^e année](#)
(Voir à la page 43, Le droit d'auteur et l'éducation artistique).

Le Conseil des ministres de l'Éducation, Canada (CMEC)

- *Les lignes directrices sur l'utilisation équitable et le livret Le droit d'auteur... ça compte!*, ainsi que d'autres ressources éducatives sur le droit d'auteur se trouvent à l'adresse :
www.cmec.ca/465/Programmes-et-initiatives/droit-d-auteur/Information-sur-le-droit-d-auteur-pour-le-personnel-enseignant/index.html
- *Le droit d'auteur... ça compte! Questions et réponses clés pour les enseignants*
www.cmec.ca/92/Programmes-et-initiatives/Droit-d-auteur/Le-droit-d-auteur-ca-compte-/index.html



Photo du paysage à l'arrière-plan : *Little Saskatchewan River Valley* © Stan Milosevic