



Cet outil sert à conceptualiser des cours basés 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.

Titre du Cours	Plein crédit = 1,0 (110 heures) Demi-crédit = 0,5 (55 heures)	Niveau(x)	Code (Guide des matières enseignées)
-----------------------	--	------------------	---

Contenu

Apprentissages récursifs	2
Structure du cours	4
Évaluation	5
Notes, réflexions et information sur le droit d'auteur	6

Description du cours

Décrire le cours en arts visuels et les composantes du modèle 3C (Communauté d'apprenants, Contextes et Curriculum).

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** (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](#)

APPRENTISSAGE RECURSIFS

La conceptualisation de cours est basée sur les treize apprentissages récursifs des quatre volets essentiels interreliés représentés par les ailes du papillon : **Faire, Créer, Établir des liens et Réagir.**

Détailler les apprentissages du cours dans les champs ci-dessous.

Cliquer sur les codes du cadre pour accéder aux différents apprentissages, aux manifestations d'apprentissage et aux questions-guides du cadre.



L'apprenant développe une compréhension 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.

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 RÉCURSIFS (suite)

La conceptualisation de cours est basée sur les treize apprentissages récurrents des quatre volets essentiels interreliés représentés par les ailes du papillon : **Faire, Créer, Établir des liens et Réagir.**

Détailler et personnaliser les apprentissages du cours dans les champs ci-dessous.

Cliquer sur les codes pour accéder aux différents apprentissages, manifestations d'apprentissage et questions-guides du cadre en arts visuels.

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 créer des œuvres en intégrant les éléments, les principes et les matériaux liés aux arts visuels.

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

L'apprenant révisite, affine et partage ses idées et ses créations en arts visuels.

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.

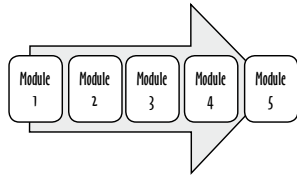
[AV-R4 \(p. 56\)](#)

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

STRUCTURE DU COURS

Chaque cours est organisé en fonction des quatre ailes du cadre en arts visuels. Pour mettre en pratique les apprentissages récuratifs, le cours peut être structuré de diverses façons :

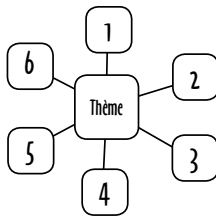
Modules



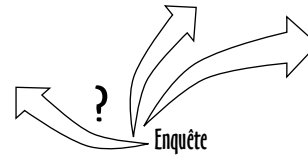
Unités



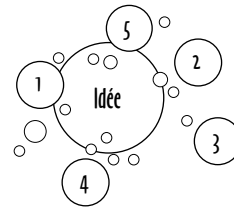
Thèmes



Enquêtes



Grandes idées



Autre(s)

Ressources

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

Lister les ressources du cours.

Décrire la structure du cours.

ÉVALUATION

Une évaluation de qualité demande de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits avec l'élève pour indiquer l'atteinte des apprentissages ciblés.

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 d'évaluation

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**).

Exemples:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Questionnements | <input type="checkbox"/> Autoévaluations |
| <input type="checkbox"/> Observations | <input type="checkbox"/> Évaluations par les pairs |
| <input type="checkbox"/> Conversations | <input type="checkbox"/> Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos) |
| <input type="checkbox"/> Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale) | <input type="checkbox"/> Portfolios, |
| <input type="checkbox"/> Carnet d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion) | <input type="checkbox"/> Fiches anecdotiques |
| <input type="checkbox"/> Projets et travaux de l'élève | <input type="checkbox"/> Sondages |
| <input type="checkbox"/> Rubriques | <input type="checkbox"/> Billets d'entrée, billets de sortie |
| <input type="checkbox"/> Journaux de réflexion | <input type="checkbox"/> Quiz, tests, listes de vérification |
| | <input type="checkbox"/> Autre(s) <input type="text"/> |

Comment sera évalué chacun des volets essentiels à l'apprentissage?

Examiner les questions suivantes :

1. Quels sont les buts d'évaluation reliés aux treize apprentissages récurrents qui guident cette conceptualisation de ce cours?
2. Quels seront les outils, les moyens et les stratégies d'évaluation utilisés?
3. Comment la progression de l'apprentissage sera-t-elle évaluée en utilisant les trois dimensions d'apprentissage (ampleur, approfondissement et transformation) et leurs indices de cheminement respectifs ?
(Voir l'[annexe A](#) du cadre en arts visuels)

INFORMATION SUR LE DROIT D'AUTEUR

Manitoba Éducation and 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 p.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