



Cet outil sert à conceptualiser des cours basés sur le [cadre manitobain en musique 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 récurrents	2
Structure du cours	4
Évaluation	5
Notes, réflexions et information sur le droit d'auteur	6

Description du cours

Décrire le cours de musique 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 musique 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 musique.

- **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 musique de la 9^e à la 12^e année](#)

APPRENTISSAGES RÉCURSIFS

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.



L'apprenant développe une compréhension du langage de la musique et le met en pratique.

FAIRE (M–F)

[M–F1 \(p. 26\)](#)

L'apprenant développe ses compétences à l'égard des outils et des techniques pour produire et représenter les sons et la musique dans une variété de contextes.

[M–F2 \(p. 28\)](#)

L'apprenant développe ses compétences d'écoute pour faire de la musique sous toutes ses formes.

[M–F3 \(p. 30\)](#)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des éléments de la musique dans une variété de contextes.

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

ÉTABLIR DES LIENS (M–É)



[M–É1 \(p. 42\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension des artistes (musiciens, compositeurs, etc.), des œuvres et des pratiques dans le domaine de la musique.

[M–É2 \(p. 44\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension de l'impact et de l'influence de la musique.

[M–É3 \(p. 46\)](#)

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

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.

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

CRÉER (M-C)



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

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

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

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

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

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

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

RÉAGIR (M-R)



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

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

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

L'apprenant observe d'une façon critique et décrit ses expériences en musique.

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

L'apprenant analyse et interprète ses expériences en musique.

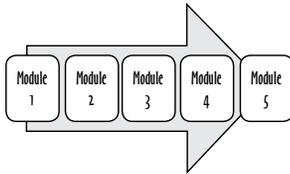
[M-R4 \(p. 56\)](#)

L'apprenant applique ses nouvelles compréhensions au sujet de la musique pour agir de manière transformatrice.

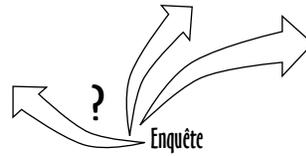
STRUCTURE DU COURS

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

Modules



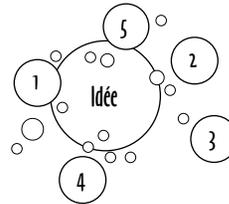
Enquêtes



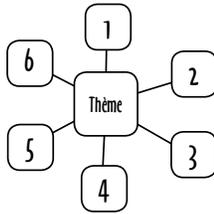
Unités



Grandes idées



Thèmes



Autre(s)

Ressources

- Ressources humaines (p. ex. : invités, artistes, aînés)
- Ressources communautaires
- Textes variés (p. ex. : livres, revues, journaux, brochures, trousse pédagogique)
- Multimédia (p. ex. : applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, sites internet)
- Matériaux d'art
- Instruments de musique
- Accessoires, costumes, décors
- 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 nécessite 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 musique (**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) |

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 musique)

NOTES ET RÉFLEXIONS



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 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