



Cet outil sert à conceptualiser des expériences d'apprentissage basées sur le cadre manitobain des apprentissages en arts visuels. Cibler les apprentissages des quatre volets qui feront l'objet de l'enseignement et de l'évaluation et utiliser les champs pour les détailler. 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.

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

[AV-F2 \(p. 28\)](#) Matériaux, outils, techniques et procédés

[AV-F3 \(p. 30\)](#) Observation et représentation artistique

Comment l'apprenant développera-t-il une compréhension du langage des arts visuels et comment le mettra-t-il en pratique?

Comment l'apprenant développera-t-il sa compréhension de la portée des arts visuels en établissant des liens avec divers lieux, époques, cultures et groupes sociaux?

[AV-É1 \(p. 42\)](#) Artistes, œuvres et pratiques

[AV-É2 \(p. 44\)](#) Impact et influence

[AV-É3 \(p. 46\)](#) Rôle, signification et raison d'être

Apprentissages
et
[évaluation](#)

Apprentissages
et
[évaluation](#)

Cliquer sur les liens pour plus d'information.

[Conceptualiser l'apprentissage avec le cadre](#)

[Modèle 3C](#)

[Conceptualiser avec les 4 volets](#)

[Profil de l'apprenant](#)

[Contextes](#)

[Point d'entrée au curriculum](#)

[Parcours d'apprentissage](#)

[Notes et réflexions](#)

[Information sur le droit d'auteur](#)

Apprentissages
et
[évaluation](#)

Apprentissages
et
[évaluation](#)

Inspiration et génération d'idées [AV-C1 \(p. 34\)](#)

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

Révision, peaufinage et partage [AV-C3 \(p. 38\)](#)

Comment l'apprenant pourra générer, développer et communiquer ses idées pour la création en arts visuels?

Comment l'apprenant se servira-t-il de la réflexion critique afin d'enrichir son apprentissage en arts visuels et développer son identité et son pouvoir d'action?

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

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

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

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

CONCEPTUALISER L'APPRENTISSAGE EN ARTS VISUELS

Le *Cadre manitobain des apprentissages de la 9^e à la 12^e année en arts visuels, Programme d'immersion française* est axé sur quatre volets essentiels à l'apprentissage interreliés 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 récursifs) sont élaborées dans chacun de ces volets essentiels. Ces volets essentiels (ailes) et leurs apprentissages ne visent 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 des arts visuels axé sur les quatre volets essentiels à l'apprentissage et leurs treize apprentissages récursifs 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** (p. ex. : 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 récursifs 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 de l'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 curriculaires

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

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

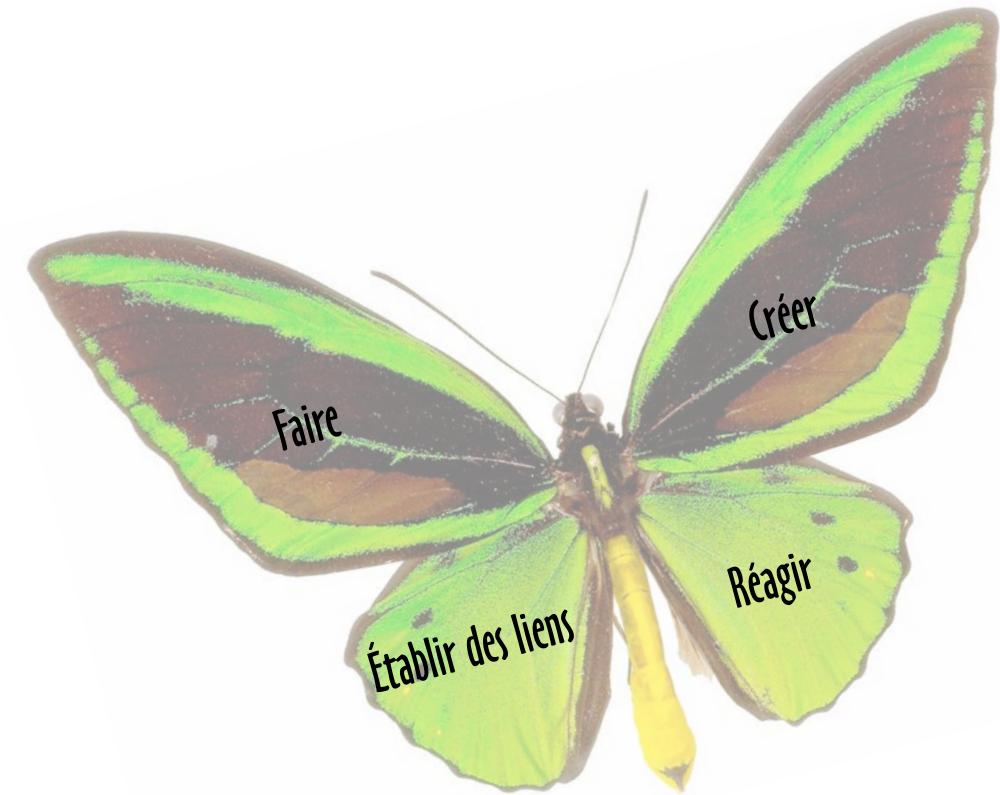
Contextes scolaire et communautaire

Contexte scolaire (p. ex. : priorités de l'école ou de la division scolaire, environnement physique, environnement social, accès aux TIC, horaires)
Contexte communautaire (p. ex. : ressources, artistes)

Décrire les contextes scolaire et communautaire :

POINT D'ENTRÉE AU CURRICULUM

Lequel ou lesquels de ces volets essentiels à l'apprentissage serviront de point d'entrée au curriculum?
(Voir [p. 23](#) du cadre en arts visuels)



PARCOURS D'APPRENTISSAGE

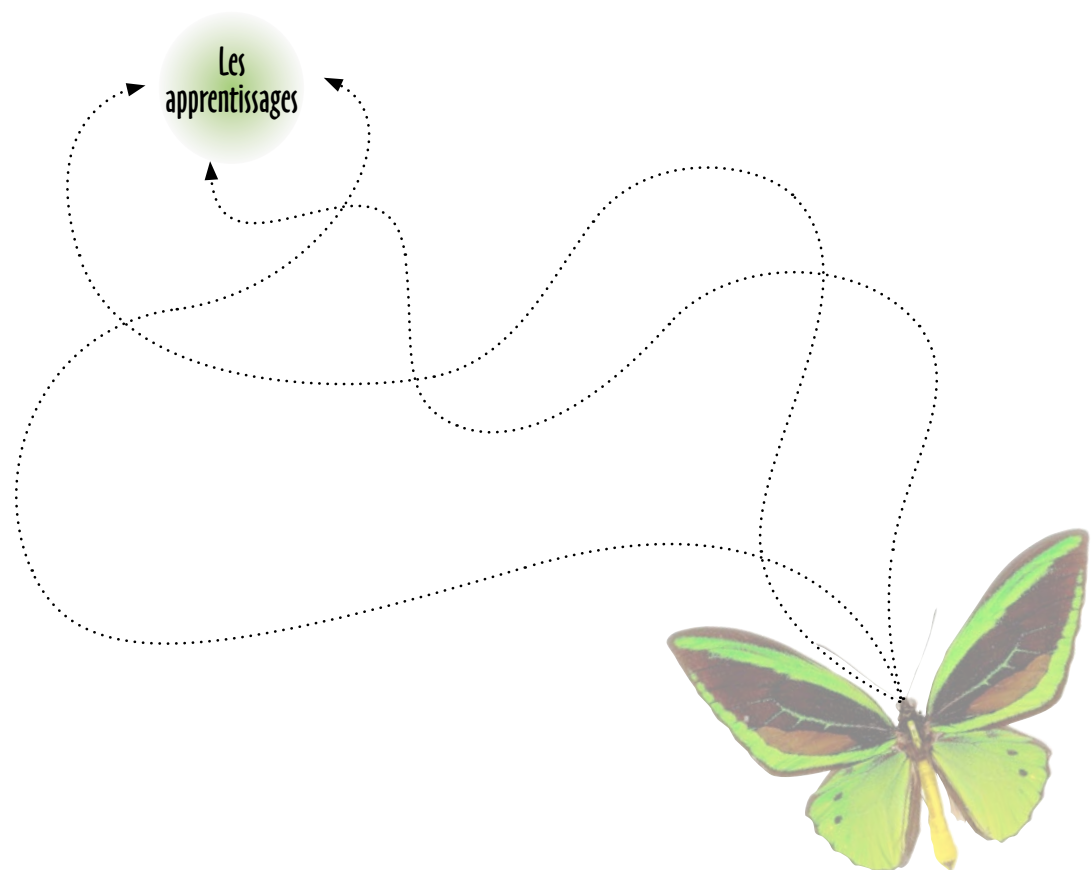
Quels sont les parcours d'apprentissage? Les parcours d'apprentissage sont les trajectoires suivies par les élèves pour réaliser les apprentissages des quatre ailes du papillon.

Les enseignants regroupent les apprentissages ciblés (p. 1) 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. 3](#))
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 échafaudé 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. 5](#))
7. Quelles seront les ressources qui appuieront le parcours d'apprentissage? ([p. 4](#))



PARCOURS D'APPRENTISSAGE (suite)

Décrire et échafauder 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, trousse pédagogique)
Matériel technologique (p. ex. : tableau blanc interactif, projecteur, système de son, caméra-document)

ÉVALUATION

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.

Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

<ul style="list-style-type: none"> • L'évaluation au service de l'apprentissage (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves) 	Formative
<ul style="list-style-type: none"> • L'évaluation en tant qu'apprentissage (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage) 	Formatrice
<ul style="list-style-type: none"> • 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**).

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*.

FAIRE			CRÉER			EXEMPLES D'OUTILS D'ÉVALUATION	ÉTABLIR DES LIENS			RÉAGIR			
AV-F1 Éléments et principes	AV-F2 Matériaux, outils, techniques et procédés	AV-F3 Observation et représentation artistique	AV-C1 Inspiration et génération d'idées	AV-C2 Expérimentation et développement	AV-C3 Révision, peaufinage et partage		AV-É1 Artistes, œuvres et pratiques	AV-É2 Impact et influence	AV-É3 Rôle, signification et raison d'être	AV-R1 Réactions initiales	AV-R2 Observations et descriptions	AV-R3 Analyse et interprétation	AV-R4 Action et transformation
						Questionnements							
						Observations							
						Conversations							
						Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)							
						Carnets d'apprentissage (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 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