

THÉÂTRE

AAT3M

11^e année

Direction du projet : Claire Trépanier
Coordination : Lise Goulet
Recherche documentaire : Geneviève Potvin
Équipe de rédaction : Richard Nadeau, premier rédacteur
Céline Gauthier
Marcel Morin
Consultation : André Dubois
Denise Durocher
Première relecture : Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Dédicace à Hélène Gravel ...

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. Les esquisses destinées aux écoles catholiques ont été réalisées en collaboration avec l'Office provincial de l'éducation de la foi catholique de l'Ontario (OPÉCO). 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.

PRÉAMBULE

L'enseignement de l'éducation artistique à l'école catholique

La manière la plus simple pour ouvrir à la dimension religieuse du monde artistique et littéraire consiste à partir de ses propres expressions concrètes. En chaque peuple, en effet, l'art et la littérature ont entretenu des liens avec les croyances religieuses. Le patrimoine artistique et littéraire chrétien, à son tour, est d'une telle étendue qu'il constitue un témoignage visible de la foi au long des siècles et des millénaires.¹

Il y a un lien profond entre l'expérience religieuse et l'expérience esthétique. Les deux s'enracinent dans la dimension humaine que l'on nomme *esprit*, font découvrir une dimension transcendante à la vie, sont liées au sens qu'on donne à l'existence humaine et ouvrent à un vivre plus qui enrichit l'expérience de vie humaine. À l'école catholique, l'enseignement des arts est orienté d'abord et avant tout vers l'éducation de l'expérience esthétique. Création, analyse et théorie sont au service de cette expérience et servent à faciliter chez l'élève la découverte et l'approfondissement de cette dimension spécifique de sa personne. L'expérience esthétique en elle-même est porteuse du potentiel religieux de la personne humaine et en favorise l'éclosion et l'épanouissement.

L'apprentissage des arts ouvre à des nouvelles formes d'expression personnelle. La foi d'un ou d'une jeune peut trouver dans les arts des expressions inédites et créatrices qui lui permettront de l'approfondir en l'intégrant de façon personnelle. Un des lieux privilégiés d'expression artistique de la foi chrétienne est la liturgie : s'y conjuguent musique, parole, gestuelle et visuel pour permettre à la communauté chrétienne de s'exprimer et d'accueillir l'amour de Dieu qui s'y révèle.

Au fil des siècles, la foi chrétienne a trouvé dans les arts visuels, dans la musique, dans le théâtre et même dans la danse un lieu privilégié d'expression et de communication, particulièrement dans les pays francophones. À l'école catholique, on voudra initier les élèves à ces expressions artistiques de la foi chrétienne, surtout celles propres au Canada et à l'Ontario français.

Les cours d'arts se déploient en trois domaines : la création, l'analyse et la théorie.

¹Congrégation pour l'éducation catholique, *Dimension religieuse de l'éducation dans l'école catholique. Éléments de réflexion et de révision* (Rome, 1988) p. 30.

Création

Le paragraphe cité au début de ce texte indique que la création personnelle s'avère un chemin propice à l'ouverture à la dimension religieuse du monde artistique et littéraire. Par le biais de réalisations où l'on applique le langage et les habiletés propres à tel art, un ou une élève s'engage personnellement dans le processus esthétique. Cet engagement, bien orienté et valorisé, peut ouvrir à la dimension spirituelle et religieuse de la vie. La création peut permettre à l'élève de dire sa foi de façon originale, créatrice et personnelle et contribuer à sa croissance comme chrétien ou chrétienne.

La dimension collective que prend souvent la création artistique permet d'incarner des valeurs évangéliques telles que la fraternité, l'entente, le respect mutuel. Elle permet également à l'élève de développer ses capacités de leadership, capacités qui lui serviront à s'engager dans la construction d'un monde meilleur.

Analyse

Par analogie avec la dimension «identité culturelle» nommée sous cette rubrique, on pourrait parler de la dimension «identité religieuse». Il existe une production artistique liée de près à l'Église catholique : les élèves devront y être initiés afin de pouvoir développer leurs connaissances et leur appartenance à l'égard de cette «identité religieuse».

D'ailleurs, parmi les fonctions de l'art, il faut reconnaître l'expression religieuse. Les arts ont souvent permis et permettent encore à des individus et à des communautés de se dire leur foi. Il serait bon de porter un regard sur cette fonction artistique au coeur de la communauté chrétienne locale, régionale et nationale.

Théorie

Sous ce domaine, on nomme la dimension «historique» de l'art. Dans notre culture en langue française, tellement marquée par l'héritage chrétien, cette dimension doit s'ouvrir à l'étude des grandes œuvres artistiques chrétiennes. Pour chaque cours, on devra répertorier ces oeuvres et choisir lesquelles seront présentées aux élèves.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	7
Cadre d'élaboration des esquisses de cours	9
Aperçu global du cours	11
Aperçu global de l'unité 1 : «Big bang» créateur	17
Activité 1.1 : Créativité, qui es-tu?	21
Activité 1.2 : Pensée créatrice	24
Activité 1.3 : «Verrous» à la créativité	29
Activité 1.4 : Créativité en action	32
Activité 1.5 : Tâche d'évaluation sommative - Regard sur ma créativité!	35
Aperçu global de l'unité 2 : Encre versée	
Activité 2.1 : Historique du théâtre de langue française	
Activité 2.2 : Éléments d'une oeuvre dramatique	
Activité 2.3 : Principes d'une oeuvre dramatique	
Activité 2.4 : Étude de la dramaturgie	
Activité 2.5 : Écriture dramatique	
Aperçu global de l'unité 3 : Jeu, jouer, jouons	
Activité 3.1 : Conventions théâtrales	
Activité 3.2 : Techniques d'interprétation	
Activité 3.3 : Jeux d'interprétation	
Activité 3.4 : Interprétation du répertoire	
Activité 3.5 : Critique théâtrale	
Aperçu global de l'unité 4 : Place au théâtre	
Activité 4.1 : Administration et publicité	
Activité 4.2 : Accessoires, décors et costumes	
Activité 4.3 : Sons, lumières et effets	
Activité 4.4 : Phases d'une production	
Aperçu global de l'unité 5 : Lever du rideau	
Activité 5.1 : Carrefour des compétences	
Activité 5.2 : Présentation de l'oeuvre	
Activité 5.3 : Analyse de mon oeuvre	
Activité 5.4 : Liens et synthèse	
Tableau des attentes et des contenus d'apprentissage	45

INTRODUCTION

Le ministère de l'Éducation (MÉO) dévoilait au début de 1999 les nouveaux programmes-cadres de 9^e et de 10^e année et en juin 2000 ceux de 11^e et de 12^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, dont l'utilisation est facultative, sont avant tout des suggestions d'activités pédagogiques, et les enseignantes et enseignants sont fortement invités à les modifier, à les personnaliser ou à les adapter au gré de leurs propres besoins.

Les esquisses de cours répondent aux attentes des systèmes scolaires public et catholique. Certaines esquisses de cours 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., *Éducation artistique*). L'Office provincial de l'éducation catholique de l'Ontario (OPÉCO) 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 lui est propre. 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 diverses 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, médias électroniques) qui a été incluse à titre de suggestion et que les enseignantes et enseignants sont invités à enrichir 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.

CADRE D'ÉLABORATION DES ESQUISSES DE COURS

APERÇU GLOBAL DU COURS	APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ	ACTIVITÉ
Espace réservé à l'école (à remplir)	Description et durée	Description et durée
Description/fondement	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage
Titres, descriptions et durée des unités	Titres et durée des activités	Notes de planification
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage	Liens	Déroulement de l'activité
Évaluation du rendement de l'élève	Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves	Annexes
Ressources	Évaluation du rendement de l'élève	
Application des politiques énoncées dans ÉSO - 1999	Sécurité	
Évaluation du cours	Ressources	
	Annexes	

APERÇU GLOBAL DU COURS (AAT3M)

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

École :

Conseil scolaire de district :

Section :

Chef de section :

Personne(s) élaborant le cours :

Date :

Titre du cours : Théâtre

Année d'études : 11^e

Type de cours : Préuniversitaire/précollégial

Code de cours de l'école :

Programme-cadre : Éducation artistique

Date de publication : 2000

Code de cours du Ministère : AAT3M

Valeur en crédit : 1

Cours préalable : Art dramatique, 9^e ou 10^e année, cours ouvert

Description/fondement

Ce cours permet à l'élève de monter et de présenter des productions théâtrales traitant de divers sujets, du passé comme du présent. L'élève analyse et interprète des textes dramatiques de diverses cultures, principalement des oeuvres théâtrales du Canada français et de la francophonie. Ce survol porte surtout sur la production dramatique du milieu du XIX^e siècle jusqu'à l'après-guerre. L'élève étudie les techniques de diverses écoles d'interprétation ainsi que les conventions théâtrales et s'en inspire pour créer des oeuvres. Il ou elle analyse aussi les fonctions des dramaturges, des metteuses et des metteurs en scène, des actrices et acteurs, des techniciennes et techniciens et de l'auditoire.

Titres, descriptions et durée des unités

Unité 1 : «Big bang» créateur

Durée : 12 heures

Cette unité porte sur l'étude du processus de la pensée créative comme porte d'entrée aux unités proposées dans ce cours. Par le biais de différents exercices d'éveil et de déblocage, l'élève renoue avec l'activité dramatique et applique le processus de création à la construction de personnages et à la production d'une saynète.

Unité 2 : Encre versée

Durée : 19 heures

Cette unité porte sur l'étude des éléments et des principes menant à la conception d'une oeuvre dramatique. L'élève participe à un survol historique des styles et des formes théâtraux du Canada

français et de la francophonie, du milieu du XIX^e siècle jusqu'au milieu du XX^e siècle. L'élève applique les connaissances acquises à la réalisation ou à l'adaptation d'une oeuvre.

Unité 3 : Jeu, jouer, jouons

Durée : 24 heures

Cette unité porte sur l'étude de techniques de diverses écoles d'interprétation, des conventions théâtrales et du processus d'analyse critique. L'élève expérimente diverses techniques verbales et gestuelles (articulation, débit, projection, rythme, déplacements, postures) dans une variété d'exercices afin d'améliorer ses habiletés d'interprétation. L'élève développe des connaissances et des habiletés se rapportant à la conception et à la mise en oeuvre d'une production (comique, tragique, dramatique).

Unité 4 : Place au théâtre

Durée : 30 heures

Cette unité porte sur l'étude des rôles et des fonctions associés à la mise en oeuvre d'une production théâtrale. L'élève acquiert des connaissances et des habiletés en administration théâtrale, en publicité, en régie de plateau et en scénographie en général appliquées aux diverses phases d'une production théâtrale. L'élève acquiert un vocabulaire lié aux arts de la scène et découvre les carrières qui s'y rattachent.

Unité 5 : Lever du rideau

Durée : 25 heures

Cette unité porte sur l'application de l'ensemble des connaissances et des habiletés se rapportant à la production d'une oeuvre dramatique. L'élève choisit le style et la forme de sa création ou de son adaptation. Elle ou il utilise le processus de l'analyse critique pour explorer les valeurs universelles de l'expérience humaine (quotidien, actualité, histoire) véhiculées par la dramaturgie.

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 :

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| - discussion | - questions et réponses |
| - improvisation | - recherches et présentations |
| - journal de bord | - remue-méninges |
| - manipulation | - saynètes |

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 de la 9^e à la 12^e année*, 2000, p. 16-19) L'évaluation sera basée sur les attentes du curriculum en se servant de la grille d'évaluation du programme-cadre.

Le personnel enseignant doit utiliser des stratégies d'évaluation qui :

- portent sur la matière enseignée et sur la qualité de l'apprentissage des élèves;

- tiennent compte de la grille d'évaluation du programme-cadre correspondant au cours, laquelle met en relation quatre grandes compétences et les descriptions des niveaux de rendement;
- sont diversifiées et échelonnées tout le long des étapes de l'évaluation pour donner aux élèves des possibilités suffisantes de montrer l'étendue de leur acquis;
- conviennent aux activités d'apprentissage, aux attentes et aux contenus d'apprentissage, de même qu'aux besoins et aux expériences des élèves;
- sont justes pour tous les élèves;
- tiennent compte des besoins des élèves en difficulté, conformément aux stratégies décrites dans leur plan d'enseignement individualisé;
- tiennent compte des besoins des élèves qui apprennent la langue d'enseignement;
- favorisent la capacité de l'élève à s'autoévaluer et à se fixer des objectifs précis;
- reposent sur des échantillons des travaux de l'élève qui illustrent bien son niveau de rendement;
- servent à communiquer à l'élève la direction à prendre pour améliorer son rendement;
- sont communiquées clairement aux élèves et aux parents au début du cours et à tout autre moment approprié pendant le cours.

La grille d'évaluation du rendement sert de point de départ et de cadre aux pratiques permettant d'évaluer le rendement des élèves. Cette grille porte sur quatre compétences, à savoir : connaissance et compréhension; réflexion et recherche; communication; et mise en application. Elle décrit les niveaux de rendement pour chacune des quatre compétences. La description des niveaux de rendement sert de guide pour recueillir des données et permet au personnel enseignant de juger de façon uniforme de la qualité du travail réalisé et de fournir aux élèves et à leurs parents une rétroaction claire et précise.

Le niveau 3 (70 %-79 %) constitue la norme provinciale. Les élèves qui n'atteignent pas le niveau 1 (moins de 50 %) à la fin du cours n'obtiennent pas le crédit de ce cours. Une note finale est inscrite à la fin de chaque cours et le crédit correspondant est accordé si l'élève a obtenu une note de 50 % ou plus. Pour chaque cours de la 9^e à la 12^e année, la note finale sera déterminée comme suit :

- Soixante-dix pour cent de la note est le pourcentage venant des évaluations effectuées tout le long du cours. Cette proportion de la note devrait traduire le niveau de rendement le plus fréquent pendant la durée du cours, bien qu'il faille accorder une attention particulière aux plus récents résultats de rendement.
- Trente pour cent de la note est le pourcentage venant de l'évaluation finale qui prendra la forme d'un examen, d'une activité, d'une dissertation ou de tout autre mode d'évaluation approprié et administré à la fin du cours.

Dans tous leurs cours, les élèves doivent avoir des occasions multiples et diverses de montrer à quel point elles ou ils ont satisfait aux attentes du cours, et ce, pour les quatre compétences. Pour évaluer de façon appropriée le rendement de l'élève, l'enseignant ou l'enseignante utilise une variété de stratégies se rapportant aux types d'évaluation suivants :

évaluation diagnostique

- discussion, observation, questions et réponses

évaluation formative

- autoévaluation, démonstration des habiletés, improvisation, journal de bord, mémorisation, présentation et recherche

évaluation sommative

- démonstration des habiletés, journal de bord, épreuve et examen, mémorisation, présentation et recherche

Ressources

L'enseignant ou l'enseignante fait appel à plus ou moins quatre 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. Allez voir dans votre bibliothèque scolaire.

Ouvrages généraux de référence et de consultation

- AMÉGAN, Samuel, *Pour une pédagogie active et créative*, Presses de l'Université du Québec, 1987. *
- BOUCHARD, Michel-Marc, *L'écriture dramatique, L'écriture scénique*, Ottawa, Théâtre Action 1983, 69 p. *
- CARBONNEAU, Marc, et al., *Trousse d'expression dramatique*, Vanier, Théâtre Action, 1989, 89 p. *
- DEBONO, Edward, *Réfléchir mieux*, Paris, Les Éditions d'Organisation, 1985. ***
- DEBONO, Edward, *Six chapeaux pour penser*, Paris, Bordas, 1987. ***
- En scène*, Montréal, Éditions Guérin, 1994. *
- FUSTIER, Michel en coll. avec Bernadette FUSTIER, *Pratique de la créativité*, Paris, Entreprise moderne, 1987.
- GRAVEL, Hélène, et Madeleine AZZOLA, *Expression dramatique*, Sudbury, Prise de Parole, 1989, 196 p. *
- LEMAY, Bernadette, *La boîte à outils*, Esquisse de cours 9^e, Vanier, CFORP, 1999. *
- ONTARIO, MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, Toronto, 1999, 68 p.
- TREMBLAY, Lyne-Marie, et al., *Le petit manuel des coulisses*, Vanier, Théâtre Action, 1986, 220 p. *
- VON OECH, Roger, *Créatif de choc*, Montréal, Edition First, 1986, 265 p. ***

Matériel

- *Kit 1 et 2 d'expression dramatique*, Les Productions animées. *

Médias électroniques

Artotal. (consulté le 6 novembre 2000)

www.artotal.com/

Bibliographie générale d'études théâtrales. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.er.uquam.ca/nobel/c2545/glossaire.html

Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.librairie.cforp.on.ca

Clinet. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.swarthmore.edu/humanities.clicnet.html

Francoculture. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

<http://francoculture.ca/menu/menu1.htm>

La revue de théâtre. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.theatral.com

Théâtre Action. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.theatreaction.on.ca

Théâtre la Catapulte. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.catapulte.ca

Le Théâtre français de Toronto. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.theatrefrancais.com

Le Théâtre du Nouvel-Ontario. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www.cybersudbury.com/business/tno

Vox Théâtre. (consulté le 1^{er} novembre 2000)

www3.sympatico.ca/vox.theatre

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 œuvre de l'esquisse de cours (sections Stratégies d'enseignement et d'apprentissage ainsi que Ressources, Activités, Applications à la région);
- évaluation du cours par les élèves : sondages au cours de l'année ou du semestre;
- rétroaction à la suite des tests provinciaux;
- 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 réussite des attentes et des contenus d'apprentissage des élèves (p. ex., après les tâches d'évaluation 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 (AAT3M)

«Big bang» créateur

Description

Durée : 12 heures

Cette unité porte sur l'étude du processus de la pensée créative comme porte d'entrée aux unités proposées dans ce cours. Par le biais de différents exercices d'éveil et de déblocage, l'élève renoue avec l'activité dramatique et applique le processus de création à la construction de personnages et à la production d'une saynète.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1 - 2
AAT3M-C-A.1 - 2
AAT3M-A-A.1 - 4 - 5

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1 - 3
AAT3M-T-Lang.1 - 2 - 4
AAT3M-T-For.1
AAT3M-C-Proc.1 - 2 - 3 - 4 - 5
AAT3M-C-Prés.4 - 7
AAT3M-A-Ana.1 - 2 - 3 - 4 - 7 - 8
AAT3M-A-Ca.1 - 2 - 3
AAT3M-A-Arts.1 - 2 - 6

Titres des activités

Durée

Activité 1.1 : Créativité, qui es-tu?	72 minutes
Activité 1.2 : Pensée créatrice	180 minutes
Activité 1.3 : «Verrous» à la créativité	144 minutes
Activité 1.4 : Créativité en action	180 minutes
Activité 1.5 : Tâche d'évaluation sommative - Regard sur ma créativité!	144 minutes

Liens

L'enseignant ou l'enseignante prévoit l'intégration de liens entre le contenu du cours et l'animation culturelle (AC), la technologie (T), les perspectives d'emploi (PE) et les autres

matières (AM) lors de sa planification des stratégies d'enseignement et d'apprentissage. Des suggestions pratiques sont intégrées dans la section **Déroulement de l'activité** des activités de cette unité.

Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves

L'enseignant ou l'enseignante doit planifier des mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves en difficulté et de celles et ceux qui suivent un cours d'ALF/PDF ainsi que des activités de renforcement et d'enrichissement pour tous les élèves. L'enseignant ou l'enseignante trouvera plusieurs suggestions pratiques dans *La boîte à outils*, p. 11-21.

Évaluation du rendement de l'élève

L'évaluation fait partie intégrante de la dynamique pédagogique. L'enseignant ou l'enseignante doit donc planifier et élaborer conjointement les activités d'apprentissage et les étapes de l'évaluation en fonction des quatre compétences de base. Des exemples des différents types d'évaluation tels que l'évaluation diagnostique (ED), l'évaluation formative (EF) et l'évaluation sommative (ES) sont suggérés dans la section **Déroulement de l'activité** des activités de cette unité.

Sécurité

L'enseignant ou l'enseignante veille au respect des règles de sécurité du Ministère et du conseil scolaire.

Dans cette unité, l'élève parlera à son sujet et dévoilera des aspects jusque-là inconnus de sa personnalité et de son expérience de vie. L'enseignant ou l'enseignante portera, par conséquent, une attention particulière sur le respect des individus et assurera le climat de confiance nécessaire au bon déroulement des activités.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

Annexe AAT3M 1.1 : Tableau des caractéristiques se rapportant à la créativité

Tableau des caractéristiques se rapportant à la créativité

Être original ou originale, qu'est-ce que cela veut dire au juste?

Les caractéristiques se rapportant à la créativité font généralement référence aux habiletés mentales et aux traits de caractère d'une personne dite «originale». C'est pour cette raison que l'on regroupe les caractéristiques en deux catégories, à savoir l'aspect cognitif et l'aspect affectif. Ainsi, une oeuvre, un travail, une production faisant preuve de créativité ou d'innovation est le résultat non seulement des schèmes mentaux activés par la personne, mais aussi de certains traits de caractère que la personne apporte à la tâche. Ainsi, la pensée créatrice serait le résultat de caractéristiques cognitives et d'habiletés affectives.

Aspect cognitif

Faire preuve de...	Caractéristiques
Fluidité	Capacité de penser à un grand nombre de choses (de mouvements). Facilité à voir ou à visualiser un grand nombre d'idées. Capacité de trouver plusieurs réponses au problème posé.
Flexibilité	Variété dans le type d'idées (de mouvements). Capacité de pouvoir changer de catégorie facilement (p. ex., faire du coq à l'âne). Capacité d'exploiter de différentes façons un thème ou une idée. Facilité à faire des détours.
Originalité	Réponses inhabituelles (p. ex., juxtaposer et superposer des idées). Idées extraordinaires. Façons novatrices de faire et de penser.
Élaboration	Détails dans le mouvement. Développer l'intention et les idées. Broder autour d'une idée pour mieux communiquer. Ajuster et raffiner une idée.

Aspect affectif

Faire preuve de...	Comment y arriver
Risque créatif	Prendre des chances. S'exposer à la critique positive et négative. Défendre ses idées. Oser, avoir le courage de...
Complexité	Complicquer les choses. Combiner d'une manière inusitée (p. ex., juxtaposer, superposer, jumeler, additionner, soustraire). Chercher différentes façons de résoudre un problème en se servant de techniques, de points de vue et d'informations variés.
Curiosité	Chercher à comprendre le fond des choses, se poser la question pourquoi et formuler des hypothèses, à savoir si... Chercher, se questionner et s'émerveiller. Être ouvert ou ouverte à de nouvelles avenues, car elles ouvrent la porte à des solutions jusque-là insoupçonnées.
Imagination	Capacité à visualiser et à construire des images mentales de toutes pièces. Habilités à rêver à des choses irréelles, se complaire dans la rêverie. Avoir confiance en son intuition et en ses sens, c'est-à-dire cultiver l'intuition et la spontanéité.

ACTIVITÉ 1.1 (AAT3M)

Créativité, qui es-tu?

Description

Durée : 72 minutes

Cette activité présente la créativité. L'élève découvre le rôle important de la créativité dans son développement personnel et social. Une variété d'activités appropriées, de jeux et d'exercices, d'échanges, d'observation et d'introspection lui permettent d'intégrer la créativité à ses outils d'apprentissage et à son mode de vie.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1
AAT3M-C-A.1 - 2
AAT3M-A-A.4

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1
AAT3M-T-Lang. 2 - 4
AAT3M-T-For.1
AAT3M-C-Proc.1 - 2 - 4
AAT3M-A-Ca.1 - 2 - 3

Notes de planification

- Choisir des extraits musicaux qui favorisent la relaxation (p. ex., Cirque du Soleil, O, musique instrumentale de relaxation) et apporter un tonitruand.
- Préparer un journal de bord pour chaque élève (p. ex., reliure Duo Tang).
- Préparer un aide-mémoire qui rappelle les différentes utilisations du journal de bord (p. ex., réflexions ou rétroactions sur des exercices, élaboration de personnages, de situation ou autres, réponses à des questions).
- Préparer une série de jeux d'improvisation dans le but de créer un personnage.
- Préparer et distribuer la fiche signalétique d'un personnage complet et vrai.
- Préparer une série de jeux portant sur la créativité (p. ex., histoire à relais, transformations d'objets, dialogues sur B. D.).
- Préparer une liste de vérification qui permet à l'élève de repérer des instances de créativité (p. ex., pistes à suivre : spontanéité, transformation, production; ce qui aide à la création : esprit disposé, liberté de s'exprimer, droit à l'erreur; ce qui nuit à la création : manque de confiance en soi, contraintes physiques, censure).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Inviter l'élève à garder le silence pour se préparer à utiliser intelligemment ses facultés lors de la discussion.
- Mettre en oeuvre des techniques qui facilitent la relaxation (p. ex., faire des étirements, fermer les yeux, détendre chacune des parties du corps au rythme de la musique).
- Amener l'élève à participer à la mise en train en faisant des jeux d'association (p. ex., élève fait un son ou un geste, l'autre, répond par un son ou un geste différent ou semblable) et d'imagination (p. ex., s'allonger, fermer les yeux, imaginer les sons que l'on entend lors d'un anniversaire, d'un mariage, de funérailles, d'une rencontre de famille) pour se préparer aux activités qui suivent.

Collecte de l'information et des idées

- Inviter l'élève à réaliser des dessins en partant de traits incohérents tracés au tableau. L'usage d'un logiciel du type *CorelDraw* est certes envisageable pour accomplir cette activité. **(T)**
- Inviter l'élève à créer une histoire en se basant sur quelques mots pigés au hasard (voir *Kit 1 et 2 d'expression dramatique*, Les Productions animées). **(AM)**
- Amener l'élève à faire des associations, des transformations et des formations en utilisant le plus de mots possible qui ont un rapport avec un premier mot donné.
- Animer une discussion portant sur la terminologie se rapportant à la créativité (p. ex., associations, transformations, enchaînements, fluidité, pensée divergente, souplesse). **(AM)**
- Amener l'élève à comprendre la part de ses expériences personnelles et sociales **(PE)** dans le développement de sa propre créativité.
- Inviter l'élève à créer une banque de mots, d'adjectifs, de termes se rapportant à la créativité par l'entremise d'un remue-méninges exécuté en petits groupes. **(AM)**
- Inciter l'élève à faire preuve de créativité dans son quotidien par le biais de la liste de vérification. **(PE) (AC)**
- Demander à chaque groupe d'échanger sa banque de mots avec le reste de la classe. **(AM)**
- Amener l'élève à recenser, en groupe, des emplois qui exigent de la créativité. **(PE)**

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Animer une série de jeux demandant à l'élève d'exprimer sa créativité (p. ex., transformation d'objets, personnification collective d'extraterrestres, formation de machines «rigolotes»).
- Animer une série de jeux d'improvisation (p. ex., saute-mouton, impro-clap, doublage américain) à l'aide desquels l'élève doit se choisir un personnage et le développer dans son aspect extérieur, son quotidien et sa vérité intérieure en remplissant une fiche signalétique (nom, âge, occupation, démarche, tics et manies, expériences de vie, etc.). (voir Annexe AAT3M 1.1.1)

Création/Interprétation

- Amener l'élève à concevoir, à préparer et à présenter une pantomime courte (60 à 120 secondes) mettant en scène le même personnage que celui choisi lors des exercices d'expérimentation/manipulation.

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique, 1999*, p.62.)

- Animer une discussion au moyen de jeux et d'autres activités exécutés lors des exercices d'expérimentation/manipulation et à la suite du travail de création/interprétation (conception et présentation d'un personnage) dans le but de dégager les lignes directrices d'une attitude créatrice (aspects cognitifs et aspects affectifs). (voir Annexe AAT3M 1.1)
- Amener l'élève à réfléchir sur des aspects de la créativité en général et sur la sienne en particulier (p. ex., inspiration, dépassement, expression, message à communiquer, caractéristiques et sources de la créativité, approches). **(ED) (AC)**
- Inviter l'élève à noter, dans son journal de bord, ce qui l'amène à la créativité et ce qui l'empêche d'y parvenir. **(ED)**
- Distribuer et expliquer l'aide-mémoire qui rappelle les différentes utilisations du journal de bord.
- Demander à l'élève de répondre, dans son journal de bord, aux questions portant sur les approches à la créativité. **(EF)**
- Amener l'élève à réfléchir sur le rôle de la créativité dans sa préparation à une carrière en développant, entre autres habiletés :
 - l'acceptation du changement
 - l'apprentissage continu
 - le développement intégral de sa personne
 - et en répertoriant les carrières qui les requièrent.

Évaluation sommative

- Voir **Évaluation sommative** de l'Activité 1.2 et la tâche d'évaluation sommative de l'Activité 1.5.

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Inviter un ou une artiste professionnel (p. ex., artiste en arts visuels, compositeur ou compositrice, écrivain, chorégraphe) et l'amener à expliquer l'importance de la créativité dans la pratique de son art).

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

Annexe AAT3M 1.1.1 : Fiche signalétique d'un personnage complet et vrai

Fiche signalétique d'un personnage complet et vrai

1. Information générale

Nom du personnage : _____

Date de naissance : _____

Lieu de naissance : _____

Nom du père : _____

Nom de la mère : _____

Nom des frères et des soeurs : _____

2. Description physique Taille : _____ Poids : _____

Précisions quant :

- à sa démarche _____

- à sa voix _____

- à ses tics _____

Costumes et accessoires : _____

3. Description psychologique

- défaut(s) _____

- qualité(s) _____

- personnalité _____

- rêves et motifs _____

4. Histoire

- Relève un événement marquant de son enfance, de son adolescence et de sa vie adulte.

- Nomme deux personnes qui l'ont influencé et mentionne comment elles l'ont fait.

5. Autres renseignements pertinents

ACTIVITÉ 1.2 (AAT3M)

Pensée créatrice

Description

Durée : 180 minutes

Cette activité porte sur l'étude des étapes du processus de création, en particulier sur l'importance de la perception/manipulation et des mécanismes de la pensée créatrice (association et transformation, fluidité verbale et enchaînement). L'élève exprime, lors de la conception et de la présentation d'une saynète, la créativité qu'elle ou qu'il aura su développer par le biais de cette étude grâce à une série de jeux et d'exercices. L'élève développe sa créativité en vue de bâtir un monde meilleur par l'entremise de ses habiletés sociales, personnelles et professionnelles.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1

AAT3M-C-A.1 - 2

AAT3M-A-A.1 - 4

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1 - 3

AAT3M-T-Lang.1 - 2 - 4

AAT3M-T-For.1

AAT3M-C-Proc.1 - 4

AAT3M-A-Ana. 2 - 7

AAT3M-A-Ca.1 - 2 - 3

AAT3M-A-Arts.6

Notes de planification

- Choisir des extraits musicaux qui facilitent la relaxation, des extraits de musique douce (p. ex., Séries Solitudes, Série Narada, Piano Jazz) pendant la lecture des prières et des pensées et apporter un tonitruand.
- Prévoir des exercices de décontraction, de relaxation et de concentration. (voir *Trousse d'expression dramatique*, p. 11 à 22).
- Préparer et distribuer un aide-mémoire portant sur le processus de création (voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, p. 62).
- Prévoir utiliser et distribuer des prières ou des pensées pertinentes se rapportant au thème étudié (p. ex., *Les personnes sont des cadeaux* et *Prends le temps* sur le site Internet suivant : www.ceec.ruisso.org/-religion).

- Préparer la liste de vérification portant sur la création de la saynète (p. ex., structure : élément déclencheur, péripéties, point culminant, dénouement, conclusion; originalité : deux mécanismes de création; cohérence : suite logique, respect de l'espace-temps).
- Préparer et distribuer une autoévaluation formative concernant la création de la courte saynète et le modèle de la liste de vérification sommative du même nom.
- Préparer et distribuer les questions du journal de bord (p. ex., trouve et explique une situation où tu as eu à faire preuve de créativité, mentionne les étapes du processus de création par lesquelles tu es passé sans peut-être t'en rendre compte, trouve et explique une situation où tu as aidé ou amélioré la condition humaine grâce à ta créativité).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Amener l'élève à faire une mise en train pour assouplir ses muscles (p. ex., décontraction d'une partie du corps, étirements, do-in chinois). **(AM)**
- Tenir des exercices de relaxation (p. ex., légume dans le sol, bloc de glace, bonhomme de neige).
- Tenir des exercices de concentration (p. ex., jeu des cinq sens, miroir, contraire).
- Distribuer les photocopies de prières ou de pensées pertinentes se rapportant au thème choisi (p. ex., *Les personnes sont des cadeaux*, *Prends le temps*).

Collecte de l'information et des idées

- Diriger les exercices (p. ex., remue-ménages, associations, transformations) qui permettent de découvrir le processus de la pensée créatrice et ses mécanismes (p. ex., métaphore, allégorie).
- Recueillir l'information en vue d'un travail d'expérimentation portant sur la pensée créatrice et ses mécanismes (p. ex., choisir une couleur, un thème ou une émotion et demander à l'élève d'en dégager un maximum d'associations).
- Lire à voix haute ou en silence la prière ou la pensée choisie.
- Inviter un ou une élève à agir comme secrétaire et à écrire au tableau tous les mots trouvés par association.

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Inviter les élèves à former des équipes de trois ou de quatre.
- Guider les élèves dans la 2^e étape du processus de création - expérimentation/manipulation - en les invitant à utiliser les mots du tableau pour exécuter des jumelages, des regroupements, des transformations et des éliminations de mots (p. ex., se concentrer sur le thème prééminent pour en arriver à créer une saynète).
- Amener l'élève à manipuler ces données en vue de la conception d'une courte saynète.
- Inviter l'élève à intégrer à la saynète son expérience personnelle afin d'enrichir le contenu et la vraisemblance des personnages.

- Inviter l'élève à utiliser, dans l'élaboration de la saynète, les mécanismes de la pensée créatrice (association et transformation, fluidité verbale et enchaînement).
- Rappeler les étapes des processus de création et d'analyse critique (voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, p. 62).
- Distribuer l'aide-mémoire portant sur le processus de création et inviter l'élève à le suivre pour créer la saynète.
- Assister l'élève dans la conception de la saynète en prévision d'une présentation devant le groupe-classe.

Création/Interprétation

- Délimiter les paramètres de la saynète (durée, échéance).
- Distribuer et expliquer la liste de vérification portant sur la création de la saynète (p. ex., structure : élément déclencheur, péripéties, point culminant, dénouement, conclusion; originalité : deux mécanismes de création; cohérence : suite logique, respect de l'espace-temps). **(AM)**
- Amorcer le travail d'objectivation permettant à l'élève d'évaluer la pertinence et l'efficacité des fruits de sa pensée créatrice, des choix artistiques pour interpréter la vraisemblance d'un personnage et le mettre en scène.
- Mettre à la disposition de l'élève le matériel nécessaire à la production de la saynète.
- Inviter l'élève à réaliser le travail de mise en scène de la saynète, de présentation devant public et d'interprétation de son rôle dans la saynète. **(ES)**
- Organiser la présentation des saynètes.

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Faire ressortir, lors d'une discussion, ce qui s'est passé durant la création (p. ex., mécanismes, démarche de création, production) et durant la présentation (efficacité, pertinence et justesse des choix artistiques).
- Animer une discussion portant sur les quatre étapes du processus de création et sur leur importance pour donner un produit faisant preuve de créativité :
 - 1- Perception/exploration
 - 2- Expérimentation/manipulation
 - 3- Production/exécution
 - 4- Évaluation/rétroaction. **(AC)**
- Inviter l'élève à faire des associations entre son processus de création et son expérience de vie (p. ex., trouve et explique une situation où tu as fait preuve de créativité; mentionne les étapes dont tu t'es servi sans peut-être t'en rendre compte). **(ED)**
- Distribuer et expliquer l'autoévaluation.
- Inviter l'élève à remplir et à remettre l'autoévaluation. **(EF)**

Évaluation sommative

- Tenir compte du fait que cette évaluation sommative englobe certains aspects touchés dans l'Activité 1.1.
- Évaluer, par le biais de la saynète présentée devant le groupe-classe, les connaissances et les habiletés de l'élève portant sur les étapes du processus et sur les mécanismes de la pensée créatrice.
 - Connaissances et compréhension
 - utiliser la terminologie appropriée au processus de création;
 - respecter le processus de création dans la conception et la mise en scène de la saynète;
 - dégager les mécanismes de la pensée créatrice utilisés en cours de réalisation.
 - Réflexion et recherche
 - faire appel aux aspects cognitifs et aux aspects affectifs des caractéristiques se rapportant à la créativité;
 - faire appel à son expérience personnelle et à ses valeurs dans l'élaboration de la saynète.
 - Communication
 - utiliser le langage artistique tant verbal que non verbal comme véhicule de son élan créateur;
 - montrer sa capacité de sortir des sentiers battus (risque créatif).
 - Création (mise en application)
 - appliquer les connaissances et les habiletés se rapportant à la création d'une saynète (structure, mécanismes de création);
 - appliquer les étapes du processus de création à la conception et à la mise en scène de la saynète.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.3 (AAT3M)

«Verrous» à la créativité

Description

Durée : 144 minutes

Cette activité porte sur l'étude des obstacles qui entravent la pensée créatrice. L'élève apprend à reconnaître les «verrous» à la créativité et les moyens possibles pour surmonter ses propres limites.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1 - 2
AAT3M-C-A.1 - 2
AAT3M-A-A.1

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1 - 3
AAT3M-T-Lang.1 - 2 - 4
AAT3M-T-For.1
AAT3M-C-Proc.1 - 4
AAT3M-A-Ana. 2 - 7
AAT3M-A-Ca.1 - 2 - 3
AAT3M-A-Arts.1

Notes de planification

- Prévoir utiliser le livre *Créatif de choc* de Roger Von Oech (voir **Ressources de l'Aperçu global du cours**).
- Prévoir utiliser le tableau des caractéristiques se rapportant à la créativité tel qu'il est présenté à la fin de l'Aperçu global de l'unité. (voir Annexe AAT3M 1.1)
- Choisir des extraits musicaux qui facilitent la relaxation et apporter un tonitruand.
- Se procurer crayons/papier pour accomplir l'exercice de dessin.
- Préparer un exercice en équipe de quatre à cinq élèves.
- Préparer et distribuer des questions à insérer dans le journal de bord qui permettent à l'élève de réfléchir aux «verrous» à sa créativité.
- Préparer la liste de vérification sommative (p. ex., précision du vocabulaire et de la terminologie, cohérence et ordre logique des propos).
- Déterminer un ensemble de lieux différents pour réaliser le travail en petits groupes.

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Amener l'élève à garder le silence pour se préparer à utiliser intelligemment ses facultés lors de sa période de travail.
- Expliquer à l'élève qu'elle ou il doit tracer un croquis en suivant des instructions verbales variées dont le but est de l'amener à présenter visuellement une narration ou une description où s'entremêlent des émotions, des idées abstraites et des actions tirées du quotidien.

Collecte de l'information et des idées

- Faire ressortir, durant la lecture de l'élève, au moyen de questions-réponses, les dix principaux «verrous» à la créativité mentionnés dans *Créatif de choc* de Roger Von Oech, p. 34 à 36 :

1. La bonne réponse	6. Il ne faut pas se tromper
2. Ce n'est pas logique	7. Jouer, c'est pas sérieux
3. Suivez les règles	8. Je n'y connais rien
4. Ayez de la <i>pratique</i>	9. Arrêtez de déconner
5. Évitez l'ambiguïté	10. Je ne suis plus créatif

(À noter : Chaque exemple de «verrou» présenté dans ce livre est accompagné d'exercices et de mises en application pertinentes.) **(AM)**

- Faire le lien avec la mise en situation pour amener l'élève à prendre conscience du degré ou de l'envergure de certains «verrous» qu'elle ou qu'il devra apprendre à surmonter si elle ou il veut donner libre cours à sa créativité.
- Se servir, à défaut d'avoir *Créatif de choc*, des caractéristiques se rapportant à la créativité présentées en annexe de l'Aperçu global de l'unité (voir Annexe AAT3M 1.1) pour amener l'élève à déterminer les entraves à sa créativité.

Création/Interprétation

- Former des équipes de quatre à de cinq élèves.
- Inviter chaque élève à reprendre son personnage de l'Activité 1.1 et de le placer dans une situation de conflits (p. ex., pompier pompière dans le feu de l'action, héros ou héroïne en peine d'amour) en interaction avec les personnages des membres de son équipe.
- Placer les équipes dans des lieux de travail différents (p. ex., corridor achalandé de l'école, devant l'école, dans la cour de l'école de façon isolée des autres équipes) pour permettre de comparer ce qui, de ces lieux, les a inspirés et dérangés dans le processus de création.
- Limiter le temps de préparation (p. ex., quinze minutes) pour faire cette étape de création.

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Animer une rétroaction dans le but de produire une liste détaillée des «verrous» à la créativité.
- Inviter l'élève à écrire ces données dans son journal de bord.
- Inviter l'élève à choisir un ou deux des plus grands obstacles à sa créativité et expliquer comment elle ou il pourrait surmonter ces derniers. **(ES)**
- Distribuer et expliquer la liste de vérification sommative du journal de bord.
- Présenter les questions de réflexion portant sur les «verrous» à la créativité et inviter l'élève à entreprendre la rédaction de sa réflexion comme exercice d'objectivation en prévision de l'évaluation sommative.

Évaluation sommative

- Évaluer, par le biais du journal de bord, les connaissances de l'élève sur les «verrous» à la créativité au regard de son expérience personnelle et des moyens de les pallier.
 - Connaissances et compréhension
 - utiliser la terminologie appropriée pour désigner les «verrous» à la créativité et leur «remède».
 - Réflexion et recherche
 - intégrer à l'expérience individuelle et collective certaines manifestations attribuées aux «verrous» à la créativité et se servir des palliatifs appropriés.
 - Communication
 - rédiger, avec précision et efficacité, ses observations, impressions et déductions au sujet de ses propres «verrous» à la créativité.
 - Création (mise en application)
 - appliquer les connaissances et les habiletés se rapportant aux «verrous» à la créativité dans l'analyse critique du dernier travail présenté à l'étape **Création/interprétation**).

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Visiter un musée d'art contemporain et relever diverses façons par lesquelles les artistes sont sortis des sentiers battus et ont su échapper à certains lieux communs, clichés et conventions.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.4 (AAT3M)

Créativité en action

Description

Durée : 180 minutes

Cette activité porte sur l'application du processus de création à la lumière de l'incursion effectuée par l'élève dans l'univers de la créativité, sa nature, ses caractéristiques et ses «verrous». L'élève conçoit un personnage efficace mis en scène dans un monodrame conforme aux diverses composantes du langage dramatique. La présentation de ce travail servira, après coup, à la tâche d'évaluation sommative (voir Activité 1.5).

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1 - 2

AAT3M-C-A.1 - 2

AAT3M-A-A.1

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1 - 3

AAT3M-T-Lang.1 - 2 - 4

AAT3M-T-For.1

AAT3M-C-Proc.1 - 2 - 3 - 4 - 5

AAT3M-C-Prés. 4 - 7

AAT3M-A-Ana.1 - 2 - 3 - 4

AAT3M-A-Ca.1 - 2 - 3

AAT3M-A-Arts.1 - 2 - 6

Notes de planification

- Choisir des extraits musicaux qui facilitent la relaxation et apporter un tonitruand.
- Préparer la liste de vérification sommative portant sur ce que l'élève doit intégrer à la conception et à la mise en situation de son personnage lors de la tâche d'évaluation sommative (voir Activité 1.5 et Cahier de l'élève).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Inciter l'élève à faire des exercices de relaxation qui lui permettent de se préparer pour la période de travail qui s'en vient (p. ex., exercices de méditation, de visualisation, de transformation).

Collecte de l'information et des idées

- Présenter les consignes touchant la construction et l'interprétation d'un personnage (p. ex., caractéristiques psychologiques et physiques, costume, maquillage). **(AM)**
- Inviter l'élève à formuler un canevas de personnage dans son journal de bord (posture, gestuelle, déplacements).
- Rappeler les principales composantes du langage dramatique à respecter dans la mise en situation du personnage et dans son interprétation scénique (articulation, projection, rythme).

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Amener l'élève à concevoir son personnage et la mise en situation de ce dernier dans un monodrame.
- Accompagner l'élève dans ses expérimentations à l'aide de suggestions et de discussions. **(EF)**
- Suggérer à l'élève différentes avenues dans l'élaboration de son personnage (p. ex., verbal, projection, articulation, non verbal, gestuelle, concentration, compréhension). **(EF)**
- Permettre à l'élève de présenter son personnage devant ses pairs afin d'améliorer sa production. **(EF)**

Création/Interprétation

- Distribuer et expliquer la liste de vérification formative de ce qui est intégré dans le monodrame et dans l'interprétation du personnage (p. ex., structure, composantes du langage dramatique). **(AM)**
- Mettre à la disposition de l'élève le matériel nécessaire à la mise en scène du travail.
- Inviter l'élève à préciser oralement le synopsis de la saynète dans laquelle elle ou il présente son personnage.
- Appuyer l'élève dans sa démarche. **(EF)**

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Inviter l'élève à faire une analyse critique dans son journal de bord qui lui permet de se préparer pour son évaluation sommative portant sur la présentation de son monodrame.
- Distribuer, aux fins d'évaluation sommative, les critères d'évaluation à être utilisés au cours de la tâche d'évaluation (Activité 1.5 et Cahier de l'élève).

Évaluation sommative

- Voir la tâche d'évaluation sommative de l'Activité 1.5.

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Visionner un film muet et explorer le personnage (p. ex., Charlie Chaplin, Buster Keaton, Jacques Tati) dans son intégralité comme moteur de l'oeuvre dramatique.
- Animer une discussion pour faire ressortir en quoi le théâtre est porteur de messages et promoteur de culture.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.5 (AAT3M)

Tâche d'évaluation sommative Regard sur ma créativité!

Description

Durée : 144 minutes

Cette tâche d'évaluation sommative est effectuée après la présentation du monodrame (voir Activité 1.4). L'élève communique par écrit des habiletés d'analyse critique et de pensée créatrice. Par rétroaction, elle ou il fait preuve d'une compréhension du langage dramatique, du processus de création et des caractéristiques se rapportant à la créativité dans la conception d'un personnage et de sa mise en situation dans un monodrame de sa réalisation présenté lors de l'activité précédente.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AAT3M-T-A.1 - 2

AAT3M-C-A.1 - 2

AAT3M-A-A.1 - 5

Contenus d'apprentissage : AAT3M-T-Rô.1 - 3

AAT3M-T-Lang.2

AAT3M-T-For.1

AAT3M-C-Proc.1 - 2 - 3 - 4 - 5

AAT3M-C-Prés.4 - 7

AAT3M-A-Ana.1 - 2 - 4 - 7 - 8

AAT3M-A-Ca.1

AAT3M-A-Arts.2 - 6

Notes de planification

- Modifier la grille d'évaluation adaptée selon vos besoins.
- Utiliser le cahier de l'élève qui suit pour déterminer le contenu, le style de questions et les consignes à donner pour faire la tâche d'évaluation sommative.
- Compléter le cahier de l'élève selon vos besoins.
- Planifier l'organisation des étapes de la tâche d'évaluation sommative :
 - Étape 1 : Questionnaire
 - Prévoir un espace approprié pour réaliser le travail de rédaction.

- Étape 2 : Analyse (réflexion sur le processus de création)
 - Préparer l'autoévaluation (voix, corps, concentration, compréhension du personnage, costume, maquillage).
 - Distribuer l'autoévaluation après la présentation de l'élève.
- Prévoir une date pour recueillir la critique personnelle (points forts, points faibles, améliorations, modifications).

Déroulement

- Distribuer le cahier de l'élève.
- Présenter à l'élève les étapes de la tâche d'évaluation sommative portant sur la construction et l'interprétation d'un personnage en se basant sur le processus de création : Étape 1 : Questionnaire, Étape 2 : Analyse (réflexion sur le processus de création).
- Présenter les attentes et les contenus d'apprentissage visés par cette tâche, faire le lien avec les activités de l'unité en général et de l'Activité 1.4 en particulier.
- Présenter les aspects sur lesquels porteront les étapes de la tâche d'évaluation sommative et les habiletés que l'élève doit montrer au cours de cette tâche. L'élève doit pouvoir :
 - Connaissance et compréhension
 - faire preuve d'une connaissance des faits et des termes se rapportant au processus de création;
 - montrer une compréhension des concepts à la base du processus de création dans l'élaboration du personnage, sa mise en scène et son interprétation;
 - montrer une compréhension des mécanismes de la pensée créatrice et ceux qui lui sont personnels.
 - Réflexion et recherche
 - réfléchir sur son processus de création;
 - analyser la construction et l'interprétation de son personnage;
 - utiliser les mécanismes de la pensée créatrice (associations, enchaînements, transformations);
 - faire des rapprochements entre les bienfaits de la créativité et son expérience de vie (confiance, ouverture d'esprit);
 - faire des rapprochements entre les bienfaits de la créativité et le développement de compétences transposables dans divers métiers et professions.
 - Communication
 - communiquer et exprimer ses idées selon les critères de qualité de la langue suivants : clarté et précision, syntaxe, cohérence, orthographe et grammaire;
 - utiliser le langage artistique verbal et non verbal (vocalisation, gestuelle).
 - Création (mise en application)
 - appliquer les connaissances et les habiletés se rapportant à la mise en scène et à l'interprétation de son personnage;
 - appliquer les étapes du processus de création à la construction, à la mise en scène et à l'interprétation de son personnage.
- Expliquer oralement les consignes quant au travail à exécuter à la maison et préciser le calendrier de la remise du travail.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

Annexe AAT3M 1.6.1 : Grille d'évaluation adaptée - Regard sur ma créativité!

Annexe AAT3M 1.6.2 : Cahier de l'élève - Regard sur ma créativité!

Grille d'évaluation adaptée - Regard sur ma créativité!

Annexe AAT3M 1.6.1

<i>Type d'évaluation : diagnostique 9 formative 9 sommative :</i>				
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 une connaissance des faits et des termes se rapportant au processus de création. - montre une compréhension des concepts à la base du processus de création appliqués à la construction d'un personnage.	L'élève montre une connaissance et une compréhension limitées des faits et des termes, des concepts et des rapports entre les mécanismes et ceux qui lui sont personnels.	L'élève montre une connaissance et une compréhension partielles des faits et des termes, des concepts et des rapports entre les mécanismes et ceux qui lui sont personnels.	L'élève montre une connaissance et une compréhension générales des faits et des termes, des concepts et des rapports entre les mécanismes et ceux qui lui sont personnels.	L'élève montre une connaissance et une compréhension approfondies et subtiles des faits et des termes, des concepts et des rapports entre les mécanismes et ceux qui lui sont personnels.
Réflexion et recherche				
L'élève : - fait une analyse critique de son processus de création, de la construction et de l'interprétation de son personnage. - utilise les mécanismes de la pensée créatrice (associations, enchaînements, transformations). - fait des rapprochements entre les bienfaits (confiance, ouverture d'esprit) de la créativité et son expérience de vie.	L'élève fait une analyse critique et utilise les mécanismes de la créativité et des rapprochements avec peu de clarté et une efficacité limitée.	L'élève fait une analyse critique et utilise les mécanismes de la créativité et des rapprochements avec une certaine clarté et efficacité.	L'élève fait une analyse critique et utilise les mécanismes de la créativité et des rapprochements avec beaucoup de clarté et d'efficacité.	L'élève fait une analyse critique et utilise les mécanismes de la créativité et des rapprochements avec une très grande clarté et efficacité.

<i>Communication</i>				
L'élève : - communique et exprime des idées selon des critères pré-établis de qualité de la langue. - utilise la communication verbale (vocalisation) et non verbale (gestuelle) dans l'interprétation de son personnage.	L'élève communique et exprime des idées avec une clarté limitée et utilise la communication verbale et non verbale avec peu d'exactitude et une efficacité limitée .	L'élève communique et exprime des idées avec une certaine clarté et utilise la communication verbale et non verbale avec une certaine exactitude et efficacité .	L'élève communique et exprime des idées avec une grande clarté et utilise la communication verbale et non verbale avec beaucoup d'efficacité et exactitude .	L'élève communique et exprime des idées avec une très grande clarté et utilise la communication verbale et non verbale avec une très grande efficacité et exactitude .
<i>Création (mise en application)</i>				
L'élève : - applique des connaissances et des habiletés se rapportant à la construction, la mise en scène et à l'interprétation de son personnage. - applique les étapes du processus de création.	L'élève applique les connaissances et les habiletés ainsi que le processus de création avec une efficacité limitée .	L'élève applique les connaissances et les habiletés ainsi que le processus de création avec une certaine efficacité .	L'élève applique les connaissances et les habiletés ainsi que le processus de création avec une grande efficacité .	L'élève applique les connaissances et les habiletés ainsi que le processus de création 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.				

Regard sur ma créativité!**Directives générales**

- La tâche d'évaluation porte sur le monodrame que tu as présenté à l'Activité 1.4.
- Afin de mieux cerner tous les éléments et principes du langage théâtral et évaluer l'efficacité scénique de ton personnage, réponds au questionnaire suivant :

Étape 1 : Questionnaire**Durée : 44 minutes****Partie A - Questions à réponses courtes****Réponds en style télégraphique**

- Quelles étaient les premières idées qui te sont venues à l'esprit à l'Activité 1.4 - Créativité en action alors que tu commençais à concevoir et à perfectionner ton personnage?
- De quels moyens ou de quelles approches créatrices t'es tu servi pour modifier tes idées initiales?
- Explique le processus de création que tu as utilisé pour finaliser ton personnage et ton monodrame. Explique ce qui t'a aidé ou nui (deux aspects).
- Nommer des «verrous» que tu as dû surmonter tout au cours de cette première unité du cours, à savoir la pantomime courte (Activité 1.1), la saynète (Activité 1.2), la situation au complet (Activité 1.3) et le monodrame (Activité 1.4).
- Selon toi, quel rôle joue la créativité dans l'activité humaine, professionnelle (métiers et professions) et personnelle (harmonie, valeurs morales, art de vivre).

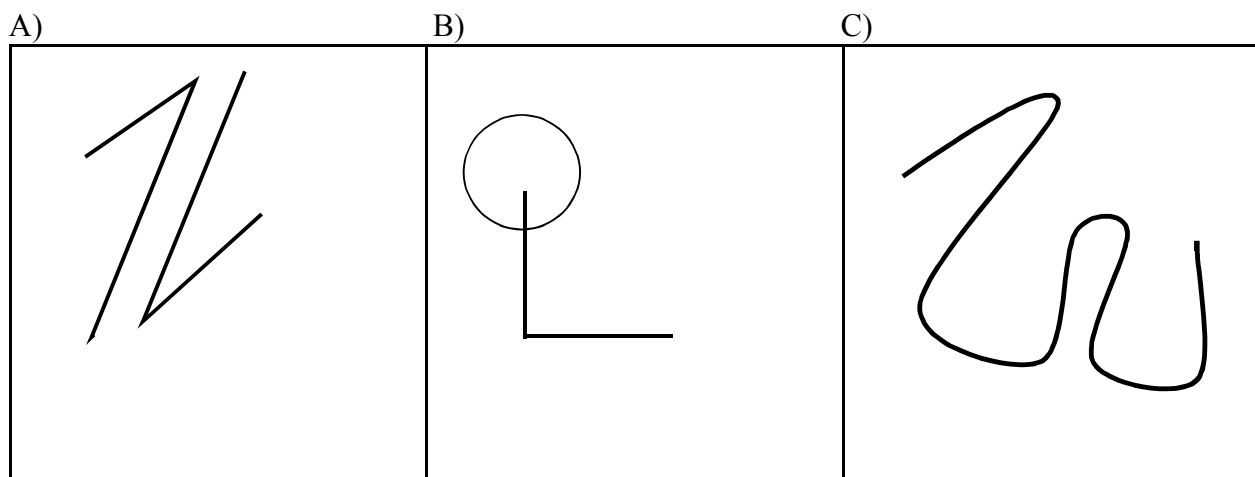
Partie B - Associations

Indiquer par les lettres a), b), c) ou d) à quelles étapes du processus de création appartient la terminologie de la colonne de droite. N.B. Certains mots de la colonne de droite s'adressent à plus d'une lettre de la colonne de gauche.


PROCESSUS DE CRÉATION	TERMINOLOGIE
a) Perception/Exploration b) Expérimentation/Manipulation c) Production/Exécution d) Évaluation/Rétroaction	___ A) improvisation ___ B) observation ___ C) recherche ___ D) remue-méninges ___ E) représentation ___ F) autoévaluation ___ G) réalisation théâtrale ___ H) exercices ___ I) essais ___ J) collecte d'informations ___ K) évaluation ___ L) jugement ___ M) réflexion ___ N) interprétation ___ O) répétition ___ P) analyse critique

Partie C - Création

1. Choisis un des dessins et complète-le dans la grande case du bas selon ta perception d'un personnage de ton choix.
2. Dessine l'apparence physique de ton personnage.
3. Dessine le plus de détails possible.



Case dans laquelle tu dessines ton personnage en partant d'un des dessins présentés ci-dessus.



Étape 2 : Analyse (réflexion sur le processus de création)

Durée : 70 minutes

Partie A - Élaboration du personnage Question à développement

Dans un français clair et précis (syntaxe, cohérence, orthographe, grammaire) et sous forme de paragraphes, explique en 200 mots comment tu t'es servi du processus de création pour élaborer ton personnage et sa mise en situation dans un monodrame lors de l'Activité 1.4.

Partie B - Autoévaluation

Évalue ta performance devant tes pairs.

	(+)	(+/-)	(-)
Verbal Articulation			
Projection			
Débit			
Rythme			
Non verbal Posture			
Gestuelle			
Déplacement			
Concentration			
Compréhension du personnage			
Costume/Maquillage			

Barème

Pour 9 à 10	4 points
Pour 7 à 8	3 points
Pour 5 à 6	2 points
Pour 3 à 4	1 points
Pour 0 à 2	0 points

TABLEAU DES ATTENTES ET DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Théorie</i>		1	2	3	4	5
Attentes						
AAT3M-T-A.1	décrire différentes théories d'interprétation et de construction des personnages.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.5	3.2 3.3 3.4		
AAT3M-T-A.2	décrire comment les éléments, les principes et les techniques du théâtre sont liés à la thématique, à l'époque et au public visé.	1.2 1.3 1.4 1.5	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	3.1 3.2 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.3 5.4
AAT3M-T-A.3	décrire des formes et genres dramatiques, ainsi que des dramaturgies propres au tournant du XX ^e siècle.		2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	3.1 3.2 3.5	4.1	5.1 5.3 5.4
Contenus d'apprentissage : Rôles/personnages						
AAT3M-T-Rô.1	décrire le processus de création d'un personnage (p. ex., analyse de texte, analyse du personnage, recherches vocales, explorations corporelles).	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.4 2.5	3.2 3.3 3.4		5.1
AAT3M-T-Rô.2	décrire des techniques d'interprétation élaborées par des maîtres du théâtre (p. ex., celles de l'acteur et metteur en scène russe Stanislavski, ou du dramaturge allemand Bertolt Brecht).		2.1 2.4	3.1 3.2	4.4	
AAT3M-T-Rô.3	décrire des méthodes utilisées pour recréer la mise en situation et les personnages d'un texte (p. ex., observation, analyse, improvisation, répétitions) et pour les présenter d'une manière convaincante.	1.2 1.3 1.4 1.5	2.1 2.4	3.1 3.2 3.3 3.5		5.1 5.2 5.3 5.4
AAT3M-T-Rô.4	décrire des styles d'interprétation d'une ou plusieurs époques historiques (p. ex., «réalisme synthétique» de Stanislavski, vaudeville, naturalisme).		2.1 2.4	3.1 3.2 3.3 3.5	4.4	5.3
Contenus d'apprentissage : Langage théâtral						
AAT3M-T-Lang.1	décrire les aspects mécaniques de l'expression vocale.	1.2 1.3 1.4	2.2 2.3	3.2 3.3 3.4	4.4	5.1 5.2
AAT3M-T-Lang.2	décrire comment le mouvement et la communication non verbale servent à soutenir les personnages et leurs rapports affectifs, et à communiquer la tension dramatique.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.3	3.2 3.3 3.4		5.3

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Théorie</i>		1	2	3	4	5
AAT3M-T-Lang.3	décrire l'influence du public et de l'époque sur les façons dont les dramaturges ont utilisé les éléments, les principes et les techniques dans leurs productions.		2.1 2.2 2.3 2.4 2.5		4.1 4.2 4.3	5.1 5.2 5.4
AAT3M-T-Lang.4	expliquer comment les éléments de l'espace scénique sont modifiés selon le genre de pièces, leur thématique et l'espace physique disponible.	1.1 1.2 1.3 1.4	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5	4.2 4.3 4.4	
AAT3M-T-Lang.5	identifier et décrire les sources de conflit dans une pièce (p. ex., en décrivant les liens de pouvoir entre les protagonistes et les antagonistes).		2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	3.2 3.3 3.5		5.1 5.3
Contenus d'apprentissage : Formes théâtrales et histoire						
AAT3M-T-For.1	décrire diverses sources d'inspiration première et secondaire (p. ex., historiques, visuelles, littéraires) dans le développement d'une présentation théâtrale originale.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.1 2.4 2.5			
AAT3M-T-For.2	décrire les conventions d'écriture utilisées par les dramaturges au tournant du XX ^e siècle, tels qu'Anton Tchekhov, Georges Feydeau.		2.1 2.2 2.3 2.4	3.1	4.4	
AAT3M-T-For.3	décrire les conventions de divers styles théâtraux (p. ex., naturalisme, expressionnisme).		2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2	4.4	
AAT3M-T-For.4	décrire le contexte sociohistorique de pièces à l'étude.		2.1 2.4	3.1 3.5	4.1 4.4	5.1 5.3 5.4
AAT3M-T-For.5	commenter le développement et l'interprétation d'un personnage historique emprunté au théâtre du Canada français et au théâtre européen.		2.1 2.4	3.5		

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Création</i>		1	2	3	4	5
Attentes						
AAT3M-C-A.1	interpréter une variété de mises en situation et personnages en utilisant diverses techniques reliées à la construction de personnages.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5		3.2 3.3 3.4 3.5		5.1 5.2
AAT3M-C-A.2	créer et présenter un texte original ou une adaptation d'un des textes au répertoire.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.3 2.4 2.5	3.1 3.4		5.1 5.2 5.3
AAT3M-C-A.3	identifier des stratégies qui encouragent la participation du public et les intégrer à la création et à la présentation de productions.		2.2 2.3 2.4	3.1	4.1 4.4	5.1 5.2
AAT3M-C-A.4	utiliser la technologie pour élaborer, rehausser et diffuser la pièce présentée.			3.1 3.4	4.4	5.1 5.2
Contenus d'apprentissage : Processus de création						
AAT3M-C-Proc.1	représenter les caractéristiques physiques et psychologiques d'un personnage en utilisant une variété de stratégies (p. ex., improvisation, recherche, analyse du texte).	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.3 2.4	3.2 3.3 3.4 3.5	4.2	5.1 5.2 5.3
AAT3M-C-Proc.2	imiter le comportement du personnage dans une situation donnée en analysant son caractère, ses motivations, son histoire personnelle et les circonstances où il se trouve.	1.1 1.4 1.5	2.2	3.3 3.4		5.2
AAT3M-C-Proc.3	porter un regard neuf sur l'interprétation du personnage lors des répétitions et des représentations.	1.4 1.5	2.2 2.5	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5		5.1 5.2 5.3
AAT3M-C-Proc.4	utiliser des techniques vocales et corporelles appropriées lors des répétitions et des présentations (p. ex., varier la tonalité, le débit de la voix; donner un rythme physique au personnage).	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.2 2.3	3.3 3.4		5.1 5.2
AAT3M-C-Proc.5	créer une œuvre originale ou adaptée en utilisant une variété de stratégies (p. ex., recherche, improvisation, remue-méninges, répétitions).	1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4		5.2
AAT3M-C-Proc.6	écrire un texte dramatique qui fera l'objet d'une production, en utilisant diverses approches telles que l'improvisation, la révision des ébauches de texte et l'exploration de l'espace et du temps.		2.5			5.1 5.2

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Création</i>		1	2	3	4	5
Contenus d'apprentissage : Présentations théâtrales						
AAT3M-C-Prés.1	interpréter et présenter un texte dramatique du tournant du siècle.			3.3 3.4		5.1 5.2
AAT3M-C-Prés.2	Démontrer une connaissance pratique des étapes de l'organisation d'une activité théâtrale (pré-production, calendriers des répétitions, échéanciers de montage et de démontage de la scène, répétitions de scène, préparation du plateau avant la représentation, spectacle).				4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.4
AAT3M-C-Prés.3	faire preuve de responsabilités, individuelles et collectives, au sein d'une troupe (p. ex., prendre des décisions artistiques, respecter les échéanciers, démontrer un esprit d'équipe).				4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.4
AAT3M-C-Prés.4	identifier les intérêts et les besoins d'auditoires divers et adapter l'utilisation des éléments et principes du théâtre selon les circonstances.	1.4 1.5	2.2 2.3 2.5	3.1 3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.4	5.1 5.2 5.4
AAT3M-C-Prés.5	choisir et préparer un texte original ou adapté en fonction d'un public visé (p. ex., pour une classe d'histoire franco-ontarienne, voir <i>Lavalléeville</i> , d'André Paiement, Éditions Prise de parole; voir aussi <i>Théâtre franco-ontarien : espaces ludiques</i> , de Mariel O'Neill Karch, Éditions L'Interligne).		2.5		4.4	5.1 5.2 5.3
AAT3M-C-Prés.6	démontrer une connaissance du rôle que peut jouer le public lors d'un spectacle (p. ex., applaudissements, commentaires, rires).			3.1		5.1 5.2
AAT3M-C-Prés.7	utiliser la technologie pour appuyer l'interprétation, la thématique, l'intrigue et la scénographie (p. ex., synthétiseur pour créer des effets sonores et projection de diapositives pour camper un fond de scène).	1.4 1.5	2.5	3.3 3.4 3.5	4.2 4.3	5.1 5.2 5.3

THÉÂTRE		Unités				
Domaine : Analyse		1	2	3	4	5
Attentes						
AAT3M-A-A.1	évaluer les étapes du processus de création et de production dans ses réalisations théâtrales en utilisant une terminologie appropriée.	1.2 1.3 1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3	5.1 5.2 5.3
AAT3M-A-A.2	évaluer des productions dramatiques présentées dans son école et sa communauté.		2.1 2.2 2.3	3.1 3.2	4.4	5.4
AAT3M-A-A.3	expliquer comment le théâtre représente et influence la culture et la société.		2.1 2.2 2.3	3.1 3.2	4.4	5.4
AAT3M-A-A.4	expliquer comment le théâtre peut contribuer au développement personnel et à une ouverture sur le monde.	1.1 1.2	2.4 2.5	3.5	4.1 4.4	5.4
AAT3M-A-A.5	analyser les habiletés personnelles, sociales et professionnelles acquises dans l'étude et la pratique du théâtre.	1.5	2.5	3.4	4.4	5.4
AAT3M-A-A.6	analyser la contribution des arts de la scène francophones à la vie de la communauté canadienne française, à l'échelle provinciale et nationale.		2.1		4.4	5.4
Contenus d'apprentissage : Analyse et évaluation						
AAT3M-A-Ana.1	utiliser des critères spécifiques afin d'évaluer ses présentations dramatiques.	1.4 1.5		3.4 3.5		5.1 5.2 5.3
AAT3M-A-Ana.2	identifier et évaluer ses forces et ses faiblesses artistiques.	1.2 1.3 1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4	5.2 5.3 5.4
AAT3M-A-Ana.3	expliquer comment les habiletés, les concepts et les théories propres au théâtre sont utilisés dans la création et la présentation d'une pièce dramatique.	1.4	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	3.1 3.2 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3	5.1 5.2
AAT3M-A-Ana.4	justifier les choix artistiques faits quant aux éléments, principes et techniques dans ses réalisations.	1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3	5.1 5.2 5.3
AAT3M-A-Ana.5	démontrer une habileté à critiquer des productions dramatiques présentées devant un public dans son école et sa communauté, ou étudiées à partir de vidéocassettes.		2.1	3.5	4.4	5.4
AAT3M-A-Ana.6	reconnaître et évaluer les choix artistiques effectués par les actrices et acteurs, les metteuses et metteurs en scène, les scénographes, et les créatrices et créateurs dans une production.		2.2 2.3	3.1 3.2 3.5	4.1 4.2 4.3	5.1 5.2 5.3

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
AAT3M-A-Ana.7	analyser les liens entre le théâtre, l'individu et la société (p. ex., estime de soi, rites culturels, conscience politique).	1.2 1.3 1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4 3.5	4.4	5.3 5.4
AAT3M-A-Ana.8	analyser les stéréotypes et les préjugés présentés dans une œuvre dramatique et commenter leurs effets sur l'auditoire.	1.5	2.2 2.3 2.4 2.5	3.4 3.5		5.1 5.2 5.3
Contenus d'apprentissage : Développement personnel et cheminement de carrière						
AAT3M-A-Ca.1	analyser le sens et l'importance des acquis tirés de ses expériences artistiques, en tenant un journal de bord, ou par des réflexions et discussions.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	2.4 2.5	3.3 3.4 3.5	4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.3 5.4
AAT3M-A-Ca.2	expliquer comment l'interprétation de personnages est reliée à ses expériences personnelles ainsi qu'à des facteurs universels liés à la condition humaine.	1.1 1.2 1.3 1.4	2.5	3.3 3.4 3.5		5.3
AAT3M-A-Ca.3	expliquer comment les habiletés sociales, personnelles et professionnelles acquises dans l'étude du théâtre (p. ex., collaboration, empathie, communication verbale et gestuelle) sont applicables à une variété de contextes (p. ex., vie personnelle, sociale ou professionnelle).	1.1 1.2 1.3 1.4	2.5	3.5	4.4	5.4
Contenus d'apprentissage : Arts et francophonie						
AAT3M-A-Arts.1	expliquer comment le théâtre permet aux francophones d'exprimer diverses facettes de leur culture.	1.3 1.4	2.1 2.4 2.5	3.1 3.4	4.4	5.4
AAT3M-A-Arts.2	montrer en quoi le théâtre est porteur de messages et fait la promotion de la culture franco-ontarienne.	1.4 1.5	2.1 2.4 2.5	3.4	4.4	5.4
AAT3M-A-Arts.3	expliquer les retombées financières d'une production théâtrale sur l'économie locale.				4.1 4.4	5.4
AAT3M-A-Arts.4	comparer son appartenance culturelle à celle des autres et trouver des échos de celle-ci dans des productions individuelles et collectives (p. ex., <i>La parole et la loi</i> , du Théâtre de la Corvée, Éditions Prise de parole; <i>Les murs de nos villages</i> , du Théâtre de la Vieille 17, Éditions Prise de parole).		2.1	3.1 3.4	4.4	5.4
AAT3M-A-Arts.5	répertorier les organismes qui participent à l'essor du théâtre francophone en Ontario et à l'échelle nationale (p. ex., Théâtre-Action, Conseil des Arts du Canada).		2.1	3.1 3.2	4.1 4.2 4.3 4.4	5.4

THÉÂTRE		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
AAT3M-A-Arts.6	illustrer la contribution des artistes en théâtre à son milieu.	1.2 1.4 1.5	2.1 2.4 2.5	3.1 3.2	4.1 4.2 4.3 4.4	5.4