

## GRANDES IDÉES

Les **arts médiatiques** reflètent les relations réciproques entre l'individu, la communauté, l'histoire et la société.

Évoluer en tant qu'**artiste** demande de la persévérance, de l'endurance et de la réflexion.

L'expression artistique est la représentation physique et cognitive de notre **humanité** par l'artiste.

Les arts médiatiques offrent une occasion unique de représenter soi-même, son identité et sa culture.

## Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p><b>Explorer et créer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des œuvres d'art médiatique en utilisant l'<b>inspiration sensorielle</b>, l'imagination et l'investigation</li> <li>• Explorer les possibilités artistiques et prendre des <b>risques créatifs</b> en utilisant diverses <b>sources d'inspiration</b></li> <li>• Expérimenter le matériel et les procédés des arts médiatiques pour créer des œuvres d'art médiatique</li> <li>• Explorer les technologies éprouvées, nouvelles et émergentes utilisées dans les arts médiatiques</li> <li>• Créer des œuvres artistiques pour un public cible</li> <li>• Perfectionner des talents et des techniques dans la création d'œuvres d'art médiatique</li> <li>• Démontrer une participation active en créant des œuvres d'art médiatique et en surmontant les obstacles à la création</li> </ul> <p><b>Raisonnement et réfléchir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre l'objectif d'une <b>critique</b> et choisir quand mettre en pratique les suggestions reçues</li> <li>• Décrire et analyser, en utilisant le vocabulaire spécifique à cette discipline, comment les artistes se servent du matériel, des technologies, des procédés et de l'<b>environnement</b> dans les arts médiatiques</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Éléments et principes de l'esthétique</b></li> <li>• <b>Stratégies d'élaboration d'images</b></li> <li>• <b>Technologies médiatiques</b></li> <li>• <b>Technologies normalisées</b></li> <li>• Variété de sources et de genres d'images</li> <li>• <b>Vocabulaire</b> utilisé couramment dans les arts médiatiques</li> <li>• <b>Matériaux, procédés et techniques</b> des arts médiatiques</li> <li>• compétences en production des médias : <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>préproduction</b></li> <li>– <b>production</b></li> <li>– <b>postproduction</b></li> </ul> </li> <li>• Symboles et métaphores</li> <li>• Influence de la <b>culture visuelle</b> sur les arts médiatiques</li> <li>• Artistes et genres locaux, nationaux, mondiaux et interculturels dans les médias</li> </ul>

## Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyser les choix créatifs dans la planification, la création, l'interprétation et l'analyse des œuvres d'art médiatique</li> <li>• Trouver des réponses personnelles aux <b>questions d'ordre esthétique</b></li> <li>• Réfléchir sur l'influence exercée par <b>divers contextes</b> sur les œuvres d'art médiatique</li> </ul> <p><b>Communiquer et documenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Documenter</b>, faire partager et comprendre les œuvres d'art médiatique dans divers contextes</li> <li>• Communiquer des idées et des émotions par la création artistique</li> <li>• Faire preuve d'une conscience de soi, des autres et du <b>lieu</b> par la création artistique</li> <li>• Aborder des <b>questions sociales et environnementales</b> et y <b>réagir</b> en utilisant les arts médiatiques</li> </ul> <p><b>Faire des liens et développer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire preuve de la responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à la compréhension d'œuvres d'art médiatique ainsi qu'à la réaction à ces œuvres</li> <li>• Explorer les perspectives, les connaissances et les protocoles des Autochtones, les autres <b>méthodes d'acquisition du savoir</b> et les connaissances sur la culture locale à l'aide des œuvres d'art médiatique</li> <li>• Créer des œuvres artistiques afin d'exprimer son <b>regard personnel</b>, son histoire et ses valeurs</li> <li>• Explorer les rapports entre les œuvres d'art médiatique, la culture et la société</li> <li>• Explorer les possibilités personnelles, éducatives et professionnelles qu'offrent les arts médiatiques et les domaines connexes</li> <li>• Participer à la <b>citoyenneté numérique</b> par la démarche de création</li> <li>• Établir des liens avec les autres à l'échelle locale, régionale ou nationale au moyen des arts médiatiques</li> <li>• <b>Utiliser les matériaux de manière responsable</b> et sécuritaire, ainsi que les outils et l'espace de travail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Considérations éthiques, morales et juridiques</b> associées aux technologies des arts médiatiques</li> <li>• <b>Droits moraux</b> et considérations éthiques concernant l'<b>appropriation culturelle</b> et le plagiat</li> <li>• Protocoles et procédures en matière de santé et de sécurité</li> </ul>

Grandes idées – Approfondissements

- **arts médiatiques** : formes d'art uniques en leur genre qui emploient le film, la vidéo, les médias numériques et les sons comme moyens d'expression artistique
- **artiste** : une personne, qui peut être un élève, qui crée ou conçoit des œuvres artistiques
- **humanité** : les qualités de l'être humain (la capacité d'aimer, de créer, d'investiguer, etc.)

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **inspiration sensorielle** : idées inspirées par les expériences sensorielles comme la sensation de la pluie sur le visage ou les sons d'un chien qui gémit
- **risques créatifs** : consistent à faire un choix éclairé pour accomplir quelque chose dans un contexte où des résultats inattendus sont acceptables et offrent des occasions d'apprentissage
- **sources d'inspiration** : expériences, connaissances et approches culturelles traditionnelles, lieux (y compris le territoire et ses ressources naturelles), gens, renseignements et environnements d'apprentissage collaboratif
- **critique** : stratégies d'évaluation adaptées selon l'âge (p. ex. dialogue face à face, discussions de groupe axées sur l'inclusion et la confiance, écriture réflexive, ateliers-carrousel)
- **environnement** : lieu qui influence la création de l'œuvre artistique; fait référence à une œuvre d'art reliée à un lieu spécifique ou créée pour ce lieu
- **questions d'ordre esthétique** : questions liées à la nature, à l'expression et à la perception des œuvres artistiques
- **divers contextes** : par exemple, contexte personnel, social, culturel, environnemental et historique
- **Documenter** : réaliser des activités qui aident les élèves à réfléchir sur leurs apprentissages (p. ex. dessiner, peindre, tenir un journal, prendre des photos, réaliser des clips vidéo ou des enregistrements sonores, réaliser de nouvelles œuvres, constituer un portfolio); comprendre l'enregistrement d'une variété de versions des œuvres d'art médiatique au cours de la démarche de création
- **lieu** : tout environnement, localité ou contexte dans lequel les gens interagissent pour apprendre, se créer une mémoire collective, réfléchir sur l'histoire, vivre la culture et établir une identité; les liens existants entre les gens et les lieux constituent la base des perspectives autochtones sur le monde
- **questions sociales et environnementales** : enjeux locaux, régionaux et nationaux et enjeux liés à la justice sociale
- **réagir** : réaliser des activités allant de la réflexion à l'action
- **méthodes d'acquisition du savoir** : méthodes propres aux Premières Nations, aux Métis et aux Inuits qui varient selon le sexe, sont spécifiques au sujet ou à la discipline et sont culturelles, intégrées et intuitives
- **regard personnel** : forme d'expression qui manifeste la personnalité, la perspective ou la vision du monde d'une personne
- **citoyenneté numérique** : compréhension des enjeux humains, culturels et sociaux liés aux technologies et respect des lois et de l'éthique
- **Utiliser les matériaux de manière responsable** : utiliser les matériaux de manière écoresponsable en tenant compte du temps nécessaire pour la biodégradation et du potentiel de réutilisation et de recyclage

## Contenu – Approfondissements

- **Éléments** : couleurs, formes, lignes, figures, espaces, textures, tons, valeurs
- **principes de l'esthétique** : équilibre, contraste, emphase, harmonie, mouvement, motif, répétition, rythme, unité, profondeur, proportion et échelle, mise en séquence, répétition en synchronisation, rythme, unité
- **Stratégies d'élaboration d'images** : procédés consistant à transformer les idées et les expériences en images (p. ex. abstraction, compression, aberration de forme, élaboration, exagération, geste, figure, fragmentation, association libre, juxtaposition, agrandissement, métamorphose, minification, multiplication, plan subjectif, inversion, rotation, simplification, stylisation, croquis miniaturisé, transformation)
- **Technologies médiatiques** : toute technologie de création d'images en arts médiatiques, comme les appareils photo, les ordinateurs, les logiciels, les accessoires et l'éclairage, y compris les technologies éprouvées et émergentes; comprend également la production vidéo, les vidéo-typographies et les conceptions vidéo, les éléments graphiques et les images, la photographie (numérique et traditionnelle), les procédés médiatiques nouveaux et émergents (p. ex. l'art performatif, l'œuvre de collaboration, l'art sonore, l'art en réseau, l'art cinétique, le bioart, l'art robotique, l'art astronomique), de même que l'utilisation improvisée d'objets divers
- **Technologies normalisées** : conventions relatives à la fabrication de maquettes, langage de balisage, normes actuelles du Web et autres exigences de conformité relatives aux médias numériques
- **Vocabulaire** : par exemple, scénarimage, petit croquis, durée, animation, liaisons entre images, plan subjectif, hybridation, livre numérique feuilletable, avatar, acoustique, installation, angles de caméra, plan d'ensemble, panoramique, gros plan, plan moyen, profondeur de champ, cartographie conceptuelle, organigramme
- **Matériaux** : matériaux des arts médiatiques (p. ex. pâte à modeler, blocs imbriquables, accessoires, jouets, éclairage)
- **procédés** : procédés des arts médiatiques (p. ex. animation, animation de pâte à modeler, montage, ambiance sonore, scénarimage, caractères d'édition, format, illustration, fabrication de maquette, boucle, narration, temps réel, image fixe, transposition)
- **techniques** : techniques des arts médiatiques (p. ex. techniques servant à organiser les idées et l'information afin de créer des plans subjectifs dans les images)
- **préproduction** : étape précédant le commencement de la production, y compris la planification (p. ex. élaborer des traitements, écrire et peaufiner les scénarios ou les scénarimages, concevoir les costumes)
- **production** : étape durant laquelle un produit est activement créé et développé; comprend, par exemple, le tournage d'une vidéo ou d'un film, le développement et l'agrandissement de clichés, la mise en place de l'éclairage, la programmation d'un site Web
- **postproduction** : étape suivant la fin des principales phases de production; comprend le peaufinage et les modifications de la production, donnant ainsi un produit final cohérent (p. ex. modification d'une séquence vidéo, retouchage et montage de photos, réalisation de tests multimédias)
- **culture visuelle** : aspects d'une culture qui dépendent de la représentation visuelle
- **Considérations éthiques, morales et juridiques** : questions liées à la réglementation relative à la reproduction, au droit d'auteur et à l'appropriation d'images, de sons et de vidéos
- **Droits moraux** : droits qu'a l'artiste de contrôler ce qui se passe avec ses créations (p. ex. empêcher leur modification, altération ou dénaturation); l'élève doit savoir quand il peut modifier une image créée par quelqu'un d'autre et quand il ne peut pas le faire
- **appropriation culturelle** : utilisation de motifs, de thèmes, de voix, d'images, de connaissances, de récits, de chansons ou d'œuvres dramatiques ou d'autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine