

GRANDES IDÉES

Les **arts médiatiques** sont des éléments essentiels à la culture et ils ouvrent une fenêtre sur l'expérience humaine.

Développer l'expression artistique demande de la persévérance, de l'endurance et la prise de risques.

Les choix artistiques réfléchis enrichissent la profondeur et l'impact d'une œuvre artistique.

L'**expérience esthétique** a le pouvoir de changer la perspective.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des œuvres d'art médiatique en utilisant l'inspiration sensorielle, l'imagination et l'investigation • Examiner les possibilités artistiques et prendre des risques créatifs en utilisant diverses sources d'inspiration • Perfectionner des talents et des techniques dans une variété de styles et de types • Examiner les technologies éprouvées, nouvelles et émergentes utilisées dans les arts médiatiques • Créer des œuvres d'art médiatique innovatrices pour un public cible • Perfectionner des talents et des techniques dans la création d'œuvres d'art médiatique • Faire preuve d'innovation en créant des œuvres d'art médiatique et en surmontant les obstacles à la création <p>Raisonnement et réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le processus réciproque de critique et y participer • Interpréter et évaluer, en utilisant le vocabulaire spécifique à cette discipline, comment les artistes se servent du matériel, des technologies, des procédés et de l'environnement dans les arts médiatiques 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Éléments et principes de l'esthétique • Stratégies d'élaboration d'images • Technologies médiatiques • Technologies normalisées • Variété de sources et de genres d'images • Vocabulaire utilisé pour les arts médiatiques • Éventail de matériaux, de procédés et de techniques • compétences en production des médias pour améliorer, modifier ou définir les éléments techniques d'un projet <ul style="list-style-type: none"> – préproduction – production – postproduction • Symboles et métaphores • Influence de la culture visuelle sur les arts médiatiques • Artistes et genres locaux, nationaux, mondiaux et interculturels dans les médias

Normes d'apprentissage (suite)

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

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
- **expérience esthétique** : réactions sensorielles, cognitives ou émotionnelles aux œuvres d'art

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **inspiration sensorielle** : idées inspirées par les expériences sensorielles comme l'odeur des aiguilles de pin ou le son du crissement de pneus
- **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
- **styles** : caractéristique des œuvres d'art médiatique ayant en commun des signes distinctifs faisant qu'elles appartiennent au même style artistique
- **types** : genres d'œuvres médiatiques tels que l'art de l'installation, les arts numériques, l'infographie, l'art interactif, l'art Internet, le bioart
- **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 médiatique; 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); comprend 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, nationaux et mondiaux et enjeux liés à la justice sociale
- **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, maquette, animation image par image, résolution, obsolescence technologique, zootrope, éthique, usage équitable, hybridation, droit d'auteur, multimodal, multimédia, scénarimage, cinématographie, rythme, panoramique, générique, séquence, mappage, installation
- **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, 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