

GRANDES IDÉES

Le but d'un artiste est de partir des technologies médiatiques pour créer des œuvres d'art.	Il est possible de communiquer des traditions, des perspectives, des conceptions du monde et des récits au moyen des arts médiatiques .	Évoluer en tant qu'artiste demande du temps, de la patience et de la réflexion.	Les créations d'arts médiatiques reposent sur l'interaction entre l'esprit et le corps.	Les arts médiatiques offrent des manières uniques d'explorer l'identité et le sentiment d'appartenance.
---	--	---	---	---

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 Explorer les possibilités artistiques et prendre des risques créatifs en utilisant diverses sources d'inspiration Créer des œuvres artistiques en ayant un public à l'esprit Créer des œuvres artistiques afin de traduire son regard personnel, l'histoire et les valeurs Développer et perfectionner des compétences et des techniques dans la création d'œuvres d'art médiatique Utiliser le matériel de manière responsable et sécuritaire ainsi que les outils et l'espace de travail <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver des façons de surmonter les obstacles à la création Décrire et analyser comment les artistes se servent du matériel, des technologies, des procédés et des environnements dans les arts médiatiques Identifier et évaluer les choix créatifs dans la planification, la création, l'interprétation et l'analyse des œuvres d'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 couramment dans les arts médiatiques Éventail de matériaux, de procédés et de techniques compétences en production des médias : <ul style="list-style-type: none"> préproduction production postproduction Utilisation de symboles et de métaphores pour représenter des idées et des perspectives Visions du monde des peuples autochtones et perspectives, récits, histoire interculturels exprimés par les arts médiatiques Artistes locaux, nationaux, mondiaux et interculturels œuvrant dans les médias Considérations éthiques, morales et juridiques associées aux technologies des arts médiatiques

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Trouver des réponses personnelles aux questions d'ordre esthétique • Réfléchir sur 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 • Aborder des questions sociales et environnementales et suggérer des réponses en utilisant les arts médiatiques <p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les perspectives et les connaissances des Autochtones, les autres méthodes d'acquisition du savoir et les connaissances sur la culture locale à l'aide des œuvres médiatiques • Participer à la citoyenneté numérique par la démarche de création 	

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

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
- **compétences** : comprend les compétences de résolution de problèmes
- **Utiliser le matériel de manière responsable** : utiliser le matériel de manière écoresponsable en tenant compte du temps nécessaire pour la biodégradation et du potentiel de réutilisation et de recyclage
- **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 ou 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 médiatiques 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 ou mondiaux
- **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 ou intuitives
- **citoyenneté numérique** : utilisation des renseignements et des technologies d'une manière respectueuse de soi, des autres, des lois relatives à la protection de la vie privée, de même que des valeurs culturelles et des croyances

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** : 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 les renseignements 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)
- **Visions du monde des peuples autochtones** : comprend les perspectives traditionnelles et contemporaines
- **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