

GRANDES IDÉES

Les **images animées** offrent des façons dynamiques d'explorer l'identité et le sentiment d'appartenance.

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

L'**expérience esthétique** apportée par les images animées peut entraîner un changement chez les artistes et le public et dans l'environnement.

La production d'images animées développe la créativité, l'innovation et la collaboration dans différents contextes.

L'histoire, la culture et la communauté peuvent influencer les productions cinématographiques et télévisuelles.

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"> • Explorer, visionner et créer des images animées • Planifier, produire et enregistrer des images animées individuellement et en équipe • Créer des images animées en faisant appel à son imagination et en utilisant l'investigation • Démontrer sa capacité d'utiliser des éléments d'images animées et les conventions et les compétences qui y sont associées pour la production • Choisir et combiner des éléments et des techniques d'images animées • Prendre des risques créatifs pour exprimer des idées, des intentions et des émotions • Improviser pour stimuler la créativité et l'innovation • Réaliser des projets cinématographiques ou télévisuels pour un public cible ou afin de transmettre un message • Explorer la télévision et le cinéma canadiens historiques et contemporains, de même que les médias émergents <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire et analyser comment le sens est véhiculé par les images animées à l'aide des technologies, des environnements et des techniques • Recevoir et résumer de la rétroaction constructive pour peaufiner des images animées | <p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Éléments d'images animées, principes, vocabulaire, termes de l'industrie et symboles • Stratégies, techniques et technologies de préproduction, de production et de postproduction • Jeu et stratégies d'acteur • Rôles et responsabilités du personnel de préproduction, de production et de postproduction, de même que des artistes et du public • Technologies et formats anciens, modernes et émergents des images animées à usage domestique et commercial • Apport d'artistes novateurs issus de divers genres et contextes • Visions du monde, histoire et récits traditionnels et contemporains des peuples autochtones exprimés par les images animées • Structure, forme, narration et genres de traditions cinématographiques locales, nationales et interculturelles |

Normes d'apprentissage (suite)

| Compétences disciplinaires | Contenu |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Analyser les façons dont les images animées transmettent un message par les mouvements, le son, l'image, la structure et les formes • Réfléchir sur un éventail de productions cinématographiques et télévisuelles • Identifier l'influence du contexte social, culturel et historique dans le cinéma et la télévision • Identifier comment les images animées sont liées à un lieu et à une époque spécifiques <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documenter les images animées et y réagir • Aborder des questions sociales et environnementales et y réagir en utilisant des images animées • Exprimer l'identité et les perspectives culturelles par les images animées • Exprimer son regard personnel en tant qu'artiste se spécialisant dans les images animées <p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve de responsabilité personnelle et sociale pour les productions cinématographiques et télévisuelles • Explorer le rôle du récit et de la narration pour exprimer les perspectives, les valeurs et les croyances des Autochtones, y compris les protocoles reliés au droit de propriété des textes de la littérature orale des peuples autochtones • Identifier les possibilités éducatives, personnelles et professionnelles offertes par l'industrie du cinéma et de la télévision, de même que par les médias émergents • Examiner l'influence de la culture et de la société sur les images animées • Explorer les perspectives et les connaissances des Autochtones, les autres méthodes d'acquisition du savoir et les connaissances sur la culture locale pour améliorer la compréhension à l'aide des productions cinématographiques et télévisuelles • Adhérer aux protocoles et procédures en matière de sécurité dans tous les aspects de la production cinématographique et télévisuelle | <ul style="list-style-type: none"> • Considérations éthiques et juridiques pour la diffusion et la transmission d'images animées • Considérations éthiques concernant l'appropriation culturelle et le plagiat • Protocoles et procédures en matière de santé et de sécurité |

Grandes idées – Approfondissements

- **images animées** : productions audiovisuelles pour une variété de médias ou d'usages (p. ex. télévision, cinéma, Web, dessin animé)
- **expérience esthétique** : réactions émotionnelles, cognitives ou sensorielles aux œuvres d'art

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **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
- **rétroaction** : forme d'évaluation des apprentissages par laquelle l'apprenant obtient des observations significatives, des commentaires et des idées de la part des enseignants et des pairs durant 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
- **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)
- **regard personnel** : forme d'expression qui manifeste la personnalité, la perspective ou la vision du monde d'une personne
- **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

Contenu – Approfondissements

- **Éléments d'images animées** : cadrage, composition, mise en scène
- **personnel de préproduction, de production et de postproduction** : producteurs, décorateurs et divers membres du personnel technique et de soutien
- **appropriation culturelle** : utilisation de motifs, de thèmes, de voix, d'images, 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