

## GRANDES IDÉES

Les **images animées** offrent des façons dynamiques d'explorer l'identité et la culture.

Les artistes qui se spécialisent dans les images animées utilisent la technologie de façons novatrices et réfléchies.

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

La technologie et les médias émergents peuvent transformer la communication de plusieurs façons.

L'histoire, la culture et les systèmes de valeurs peuvent influencer les productions cinématographiques et télévisuelles.

## 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>• Explorer, visionner et créer des images animées</li> <li>• Planifier, produire, enregistrer et peaufiner des images animées individuellement et en équipe</li> <li>• Créer des images animées en faisant appel à son imagination et à son sens de l'observation et en utilisant l'investigation</li> <li>• Utiliser des éléments d'images animées et les conventions et les compétences qui y sont associées dans son propre domaine de spécialisation</li> <li>• Choisir et combiner intentionnellement des images animées, des techniques, des procédés et des technologies</li> <li>• Prendre des <b>risques créatifs</b> pour exprimer des idées, des intentions et une ambiance</li> <li>• Improviser et expérimenter pour stimuler la créativité et l'innovation</li> <li>• Réaliser des projets cinématographiques ou télévisuels pour un public cible ou afin de transmettre un message</li> <li>• Explorer la télévision et le cinéma internationaux historiques et contemporains, de même que les médias émergents</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Éléments d'images animées</b>, principes, vocabulaire, termes de l'industrie et symboles</li> <li>• Stratégies, techniques et technologies de préproduction, de production et de postproduction</li> <li>• Jeu, techniques et stratégies d'acteur</li> <li>• Rôles et responsabilités du <b>personnel de préproduction, de production et de postproduction</b>, de même que des artistes et du public</li> <li>• Technologies et formats anciens, modernes et émergents des images animées à usage domestique et commercial</li> <li>• Apport d'artistes novateurs issus de divers genres et contextes</li> <li>• Visions du monde, histoire et récits traditionnels et contemporains des peuples autochtones exprimés par les images animées</li> <li>• Structure, forme, narration et genres de traditions cinématographiques locales, nationales et mondiales</li> <li>• Considérations éthiques et juridiques pour la diffusion et la transmission d'images animées</li> <li>• 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>

### Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Raisonnement et réflexion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpréter et évaluer comment le sens est véhiculé par les images animées à l'aide des technologies, des environnements et des techniques</li> <li>• Recevoir, fournir et résumer de la <b>rétroaction</b> constructive pour mettre au point et peaufiner des images animées</li> <li>• Analyser les façons dont les images animées transmettent un message par les mouvements, le son, l'image, la structure et les formes</li> <li>• Réfléchir sur ses expériences personnelles et faire des liens avec diverses productions cinématographiques et télévisuelles</li> <li>• Examiner l'influence du contexte social, culturel, historique, environnemental et personnel dans le cinéma et la télévision</li> <li>• Examiner comment les images animées sont liées à un <b>lieu</b>, à une époque et à un contexte spécifiques</li> </ul> <p><b>Communiquer et documenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Documenter</b> et faire partager les images animées, et y réagir</li> <li>• Aborder des questions sociales, culturelles et environnementales et y réagir en utilisant des images animées</li> <li>• Exprimer l'identité et les perspectives culturelles et les valeurs par les images animées</li> <li>• Exprimer son <b>regard personnel</b> et l'analyser en tant qu'artiste se spécialisant dans les images animées</li> </ul> <p><b>Faire des liens et développer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire preuve de responsabilité personnelle et sociale pour les productions cinématographiques et télévisuelles</li> <li>• Analyser 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</li> <li>• Créer des liens par les images animées à l'échelle locale, régionale, nationale et mondiale</li> <li>• Explorer les possibilités éducatives, personnelles et professionnelles offertes par l'industrie du cinéma et de la télévision, de même que par les médias émergents</li> <li>• Examiner l'influence de la culture et de la société sur les images animées</li> <li>• Explorer les perspectives et les connaissances des Autochtones, les autres <b>méthodes d'acquisition du savoir</b> et les connaissances sur la culture locale pour améliorer la compréhension à l'aide du cinéma et de la télévision</li> <li>• Adhérer aux protocoles et procédures en matière de sécurité dans tous les aspects de la production cinématographique et télévisuelle</li> </ul>	

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** : 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 de 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