

GRANDES IDÉES

Les personnes créent des œuvres d'art pour exprimer ce qu'elles sont, en tant qu'individus et en tant que communauté.

L'expérience des **arts** offre des possibilités d'**investigation** avec l'apprentissage par le jeu.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels expriment un sens d'une manière unique.

Les **arts** permettent de tisser des liens et de partager des idées.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les éléments, les procédés, les matériaux, les mouvements, les technologies, les outils et les techniques des arts • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer les expressions artistiques de soi et de sa communauté par des processus de création <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils et des techniques, et faire part de ses observations • Développer des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art d'une manière qui favorise la motivation, le développement et l'imagination • Réfléchir aux processus de création et mettre ceux-ci en relation avec d'autres expériences <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpréter l'utilisation des symboles dans les arts • Exprimer des sentiments, des idées, des histoires, des observations et des expériences par les arts • Décrire des œuvres et y réagir • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments des arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue – musique : temps/pulsation, rythme, tempo, hauteur tonale, dynamique – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, texture, couleur; principes du design – motif, répétition • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, outils et techniques employés dans les activités artistiques • La notation employée pour représenter les sons, les idées et les mouvements • Une variété de formes d'art dramatique • Le symbolisme pour exprimer un sens • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • La variété des œuvres d'art et des traditions artistiques de la région • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience ou à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Arts** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.
- **Investigation** : Méthode d'apprentissage qui consiste pour les élèves à se poser des questions, à s'interroger et à observer.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique et en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.

Contenu – Approfondissements

- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment avec une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Rythme** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Dynamique (musicale)** : Degré d'intensité d'une musique (p. ex. forte, douce).
- **Ligne** : Par exemple, large, mince, ondulée, en zigzag, irrégulière, etc.
- **Forme (arts visuels)** : Espace fermé à deux dimensions par opposition à un espace à trois dimensions.
- **Texture** : Sensation au toucher (p. ex. doux, rugueux ou pelucheux).
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinétique d'une œuvre musicale; par exemple, explorer et représenter des motifs et des concepts musicaux au moyen d'un mouvement ou d'une percussion du corps (battre des mains, claquer des doigts, taper du pied). Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps.
- **Forme d'art dramatique** : Véhicule pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

Les personnes créent des œuvres d'art pour exprimer ce qu'elles sont, en tant qu'individus et en tant que communauté.

L'expérience des **arts** offre des possibilités d'**investigation** avec l'apprentissage par le jeu.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels expriment un sens d'une manière unique.

Les **arts** permettent de tisser des liens et de partager des idées.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les éléments, les procédés, les matériaux, les mouvements, les technologies, les outils et les techniques des arts • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer les expressions artistiques de soi et de sa communauté par des processus de création <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils et des techniques, et faire part de ses observations • Développer des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art d'une manière qui favorise la motivation, le développement et l'imagination • Réfléchir aux processus de création et mettre ceux-ci en relation avec d'autres expériences <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpréter le symbolisme et sa façon d'exprimer un sens dans les arts • Exprimer des sentiments, des idées, des histoires, des observations et des expériences par la création artistique • Décrire des œuvres et y réagir • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments des arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue – musique : temps/pulsation, rythme, tempo, hauteur tonale, dynamique, forme – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, texture, couleur; principes du design – motif, répétition • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, outils et techniques employés dans les activités artistiques • La notation employée pour représenter les sons, les idées et les mouvements • Une variété de formes d'art dramatique • Le symbolisme comme moyen d'exprimer un sens particulier • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art locales et de traditions artistiques de cultures et de communautés diverses • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience ou à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Arts** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.
- **Investigation** : Méthode d'apprentissage qui consiste pour les élèves à se poser des questions, à s'interroger et à observer.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.

Contenu – Approfondissements

- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Rythme** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Dynamique (musicale)** : Degré d'intensité d'une musique et variations de volume (p. ex. plus forte, plus douce).
- **Ligne** : Par exemple, large, mince, ondulée, en zigzag, irrégulière, etc.
- **Forme (arts visuels)** : Espace fermé à deux dimensions par opposition à un espace à trois dimensions.
- **Texture** : Sensation au toucher (p. ex. doux, rugueux ou pelucheux).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB; phrases identiques/différentes).
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinématique d'une œuvre musicale; par exemple, inventer une notation pour représenter des sons. Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. la tristesse peut être symbolisée par la couleur bleue, un tempo lent ou un legato).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

L'expression créative permet de développer sa voix et son identité.

L'expérimentation par les **arts** crée des occasions de **prise de risque**.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de communication.

Les **arts** permettent d'établir des liens affectifs et intellectuels avec des personnes d'autres lieux et d'autres époques.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les éléments, les procédés, les matériaux, les mouvements, les technologies, les outils et les techniques des arts • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer l'expérience personnelle, la communauté et la culture par des activités artistiques <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils et des techniques, et faire part de ses observations • Développer des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour perfectionner ses habiletés artistiques • Réfléchir aux processus de création et mettre ceux-ci en relation avec d'autres expériences <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpréter le symbolisme et sa façon d'exprimer un sens dans les arts • Exprimer des sentiments, des idées, des histoires, des observations et des expériences par la création artistique • Décrire des œuvres et y réagir • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments des arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension – musique : temps/pulsation, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, texture, couleur, figure; principes du design – motif, répétition, rythme, contraste • Les procédés, matériaux, technologies, outils et techniques employés dans les activités artistiques • La notation employée pour représenter les sons, les idées et les mouvements • Une variété de formes d'art dramatique • Le symbolisme comme moyen d'exprimer un sens particulier • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art locales et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience et à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Arts** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.
- **Prise de risque** : Choix conscient d'entreprendre une activité dans un contexte où les résultats sont incertains et sont utilisés comme occasion d'apprentissage.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).

Contenu – Approfondissements

- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps (p. ex. plus court, plus long ou égal).
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note – aiguë ou grave (p. ex. direction de la mélodie).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Degré d'intensité d'une musique et variations de volume (p. ex. plus forte, plus douce).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB; phrases identiques/différentes).
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. agencement du chant avec le son des instruments).
- **Ligne** : Par exemple, large, mince, ondulée, en zigzag, irrégulière, etc.
- **Forme (arts visuels)** : Espace fermé à deux dimensions par opposition à un espace à trois dimensions.
- **Texture** : Sensation au toucher (p. ex. doux, rugueux ou pelucheux).
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinétique d'une œuvre musicale; par exemple, introduire une version simplifiée de la notation musicale standard (p. ex. une portée à trois lignes au lieu de cinq). Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. la famille peut être représentée par des formes reliées entre elles, des sonorités semblables ou un mouvement collectif).

Contenu – Approfondissements

- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

Le corps et l'esprit travaillent de concert pendant la création d'une **œuvre d'art**.

Les expériences créatrices impliquent une interaction entre l'exploration, l'investigation et le choix orienté.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de communication.

L'**art** permet de mettre en relation ses expériences avec celles des autres.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir les éléments, les procédés, les matériaux, les mouvements, les technologies, les outils, les techniques et les environnements des arts • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer l'identité, le lieu, la culture et l'appartenance par des expériences artistiques • Explorer les relations au sein des cultures, des communautés et des arts <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer, écouter, décrire, explorer et prédire l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils et des techniques • Perfectionner des idées, des procédés et des compétences techniques dans une variété de formes d'art • Réfléchir aux processus de création et mettre ceux-ci en relation avec ses expériences personnelles • Faire appel à des connaissances et à des compétences d'autres domaines d'apprentissage pour planifier, créer et interpréter des œuvres d'art <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appliquer à de nouveaux contextes les compétences, les compréhensions et les procédés acquis • Interpréter et communiquer des idées au moyen du symbolisme artistique 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments des arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension – musique : temps/pulsation, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure; principes du design – motif, répétition, rythme, contraste, emphase • Les procédés, matériaux, technologies, outils et techniques employés dans les activités artistiques • La notation employée pour représenter les sons, les idées et les mouvements • Une variété de formes d'art dramatique • Les stratégies de développement de l'image • Les éléments chorégraphiques • Le symbolisme pour créer et représenter un sens • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art locales et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience et à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer des sentiments, des idées et des expériences de façon créative • Décrire des œuvres d'art visuel et d'art du spectacle, y réagir et formuler des commentaires constructifs • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	

Grandes idées – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE 3 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Œuvres d'art : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels. • Art : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels. 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.

Contenu – Approfondissements

- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps (p. ex. plus court, plus long ou égal).
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Degré d'intensité d'une musique et variations de volume (p. ex. plus forte, plus douce).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB; phrases identiques/différentes).
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. agencement du chant avec le son des instruments, chansons avec accompagnement).
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinématique d'une œuvre musicale; par exemple, inventer une notation non conventionnelle pour représenter des sons, ou utiliser la notation conventionnelle pour représenter des sons aigus et graves sur une portée à trois lignes. Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement de niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. le système solaire peut être représenté par un espace positif ou négatif, une exploration sonore ou un mouvement collectif).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.

Contenu – Approfondissements

- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation prévues dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

L'expression créative est un moyen d'explorer et de partager son identité au sein d'une communauté.

Les **artistes** font toutes sortes d'expériences pour découvrir de nouvelles possibilités.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de communication.

L'exploration des **œuvres d'art** expose la personne à des valeurs, à des connaissances et à des perspectives diverses.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir des éléments, des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements en faisant divers choix et combinaisons visant un objectif précis de création artistique • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer l'identité, le lieu, la culture et l'appartenance par des expériences artistiques • Explorer les relations au sein des cultures, des sociétés et des arts <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer, écouter, décrire, explorer et prédire l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements pour créer et communiquer • Développer et perfectionner des idées, des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour améliorer la qualité de ses créations artistiques • Réfléchir aux processus de création et mettre ceux-ci en relation avec d'autres expériences • Faire appel à des connaissances et à des compétences d'autres domaines d'apprentissage pour planifier, créer, interpréter et analyser des œuvres d'art 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments et les principes qui, ensemble, créent un sens dans les arts, notamment les éléments et principes suivants : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance et centre d'intérêt – musique : temps/pulsation, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure; principes du design – motif, répétition, équilibre, contraste, emphase, rythme, variété • Les procédés, matériaux, technologies, outils et techniques employés dans les œuvres de création • Les éléments chorégraphiques • Une variété de formes d'art dramatique • La notation employée pour représenter les sons, les idées, les mouvements, les éléments et les actions • Les stratégies de développement de l'image • Le symbolisme et la métaphore pour créer et représenter un sens • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art de la région et du pays et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
Communiquer et documenter <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Interpréter et communiquer des idées en utilisant le symbolisme pour exprimer un sens par les arts • Exprimer des sentiments, des idées et des expériences de façon créative • Décrire des œuvres d'art et y réagir, et explorer l'intention des artistes • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<ul style="list-style-type: none"> • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience ou à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE 4 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Artistes : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes. • Œuvres d'art : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels. 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE 4 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Éléments : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels. • Apprentissage par le jeu : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe. 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps (p. ex. plus court, plus long ou égal).
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.

Contenu – Approfondissements

- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave), par exemple pas mélodiques, sauts, bonds ou répétition de tons.
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB, rondo).
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. agencement du chant avec le son des instruments, chansons avec accompagnement).
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. équilibre des formes ou des couleurs, équilibre des teintes pâles et foncées).
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement de niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinétique d'une œuvre musicale; par exemple, représenter des sons avec une notation conventionnelle ou non conventionnelle, ou introduire la notion de clé de sol et de portée à cinq lignes. Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps. En art dramatique, cela peut comprendre des diagrammes donnant des indications scéniques.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

L'expression et les expériences créatives élargissent la notion d'identité et le sentiment d'appartenance.

Les **artistes** font toutes sortes d'expériences pour découvrir de nouvelles possibilités et perspectives.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de **communication**.

Les **œuvres d'art** influencent le monde qui nous entoure et sont à leur tour influencées par le monde.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir des éléments, des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements artistiques pour exprimer un sens dans son œuvre • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer les liens à l'identité, au lieu, à la culture et à l'appartenance par l'expression créative • Explorer une gamme de cultures et de relations entre les cultures, les sociétés et les arts <p>Raisonnement et réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer, écouter, décrire, explorer et prédire l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements pour créer et communiquer • Développer et perfectionner des idées, des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour améliorer la qualité de ses créations artistiques • Réfléchir aux processus de création en tant que personne ou en tant que groupe, et mettre ceux-ci en relation avec d'autres expériences • Faire appel à des connaissances et à des compétences d'autres domaines d'apprentissage pour planifier, créer, interpréter et analyser des œuvres d'art • Examiner les relations entre les arts et le monde 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments et les principes qui, ensemble, créent un sens dans les arts, notamment les éléments et principes suivants : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance et centre d'intérêt – musique : temps/pulsation, mètre, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure, valeur; principes du design – équilibre, motif, répétition, contraste, emphase, rythme, unité et harmonie, variété • Les procédés, matériaux, technologies, outils et techniques employés dans les activités artistiques • Les éléments chorégraphiques • Une variété de formes d'art dramatique • La notation employée pour représenter les sons, les idées, les mouvements, les éléments et les actions • Les stratégies de développement de l'image • Le symbolisme et la métaphore pour explorer des idées et des perspectives

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour d'autre public • Interpréter et communiquer des idées en utilisant des symboles et des éléments pour exprimer un sens par les arts • Exprimer des sentiments, des idées et des expériences par les arts • Décrire des œuvres d'art et y réagir, et explorer l'intention des artistes • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<ul style="list-style-type: none"> • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art de la région et du pays et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience ou à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE 5 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Artistes : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes. • Communication : L'art est en soi une forme de communication. • Œuvres d'art : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels. 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE 5 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Éléments : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels. • Technologies : Appareils numériques et non numériques, et procédés employés, de manière conventionnelle ou expérimentale, par les artistes pour créer leurs œuvres. • Apprentissage par le jeu : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe. 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Public** : Personne ou groupe de personnes qui assistent ou qui participent à une œuvre artistique (une œuvre achevée ou une création évolutive).
- **Symboles** : Représentation d'une idée (symbolisme); moyen de communiquer des instructions sur l'interprétation d'une œuvre (p. ex. indicateurs de tempo en musique).
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.

Contenu – Approfondissements

- **Mètre** : Groupes ou motifs de temps forts et de temps faibles.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps.
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB, rondo).
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. polyrythme).
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Valeur** : Propriété pâle ou foncée d'une couleur.
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. radial, symétrique, asymétrique).
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Unité et harmonie** : Deux concepts étroitement reliés qui se recoupent souvent. Les éléments sont utilisés pour donner une impression d'intégralité.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement de niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinétique d'une œuvre musicale; par exemple, représenter des motifs rythmiques et mélodiques au moyen d'une notation inventée et d'une notation conventionnelle. Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps. En art dramatique, cela peut comprendre des diagrammes donnant des indications scéniques.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'identité peut être symbolisée de manière abstraite dans un autoportrait, une mélodie ou une forme animale dans la danse du cerceau autochtone).

Contenu – Approfondissements

- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

L'expression et les expériences créatives élargissent la notion d'identité et le sentiment de communauté.

Les expressions artistiques diffèrent d'une époque à l'autre et d'un endroit à l'autre.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de **communication**.

L'art permet de développer de l'empathie pour les perspectives et les expériences des autres.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, appliquer, combiner et arranger intentionnellement des éléments, des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements artistiques pour la création d'œuvres d'art • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer par les arts les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec les arts <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Étudier, décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements dans leur art • Développer et perfectionner des idées, des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour améliorer la qualité de ses créations artistiques • Réfléchir à des œuvres d'art et au processus de création pour comprendre les motivations des artistes • Interpréter des œuvres de création en faisant appel à des connaissances et à des compétences de divers domaines d'apprentissage • Examiner les relations entre les arts et le monde 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'utilisation pertinente des éléments et des principes de création de sens par les arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance, centre d'intérêt, contraste – musique : temps/pulsation, mètre, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure, valeur; principes du design – motif, répétition, équilibre, contraste, emphase, rythme, variété, unité et harmonie • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, outils, stratégies et techniques employés dans les activités artistiques • Les éléments chorégraphiques • Une variété de formes d'art dramatique • La notation en musique et en danse employée pour représenter les sons, les idées, les mouvements, les éléments et les actions • Les stratégies de développement de l'image • Le symbolisme et la métaphore pour explorer des idées et des perspectives

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour d'autre public • Interpréter et communiquer des idées en utilisant des symboles et des éléments pour exprimer un sens par les arts • Prendre des risques créatifs pour exprimer des sentiments, des idées et des expériences • Exprimer des sentiments, des idées et des expériences par les arts • Décrire et interpréter des œuvres d'art, et y réagir • Découvrir, documenter et présenter des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<ul style="list-style-type: none"> • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art du pays et d'autres pays du monde et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience et à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Communication** : L'art est en soi une forme de communication.
- **Art** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Technologies** : Appareils numériques et non numériques, et procédés employés, de manière conventionnelle ou expérimentale, par les artistes pour créer leurs œuvres.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Public** : Personne ou groupe de personnes qui assistent ou qui participent à une œuvre artistique (une œuvre achevée ou une création évolutive).
- **Symboles** : Représentation d'une idée (symbolisme); moyen de communiquer des instructions sur l'interprétation d'une œuvre (p. ex. indicateurs de tempo en musique).
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).
- **Présenter** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Mètre** : Groupes ou motifs de temps forts et de temps faibles.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps.
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée (p. ex. forme AB, rondo).
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. polyrythme).
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Valeur** : Propriété pâle ou foncée d'une couleur.
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.
- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. radial, symétrique, asymétrique).
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.

Contenu – Approfondissements

- **Unité et harmonie** : Deux concepts étroitement reliés qui se recoupent souvent. Les éléments sont utilisés pour donner une impression d'intégralité.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Stratégies** : En art dramatique, par exemple, les stratégies font référence aux techniques et aux approches employées par les enseignants ou les élèves pour explorer et créer des œuvres dramatiques (montage d'une pièce de théâtre, improvisation, tableau vivant, paysage sonore, montage de voix, discussions et débats, enseignant dans son rôle, écriture à la première personne ou à la troisième personne, séances de réflexion). En musique, les stratégies peuvent faire référence à la collaboration au sein d'un ensemble.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Notation** : Toute forme de représentation écrite, visuelle ou cinématique d'une œuvre musicale; par exemple, développer une notation non conventionnelle (tablatures de guitare) et conventionnelle pour représenter des sons. Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps. En art dramatique, cela peut comprendre des diagrammes donnant des indications scéniques.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'identité peut être symbolisée de manière abstraite dans un autoportrait, une mélodie ou une forme animale dans la danse du cerceau autochtone).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

La création d'œuvres d'art fait évoluer la notion d'identité et le sentiment de communauté.

Le contact avec les arts suscite une remise en question de ses points de vue et un approfondissement de la connaissance des autres.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de **communication**.

L'expérience des arts développe la capacité à comprendre et à exprimer des idées complexes.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et utiliser des matériaux, des mouvements, des technologies, des environnements, des outils et des techniques en combinant et en arrangeant des éléments, des procédés et des principes de création artistique • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer par les arts les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec les arts <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Étudier, décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements dans leur art • Développer et perfectionner des idées, des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour améliorer la qualité de ses créations artistiques • Réfléchir à des œuvres d'art et au processus de création pour comprendre les motivations des artistes • Interpréter des œuvres d'art en faisant appel à des connaissances et à des compétences de divers domaines d'apprentissage • Examiner les relations entre les arts et le monde 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La manipulation des éléments et des principes de création de sens par les arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance, centre d'intérêt, contraste – musique : temps/pulsation, mètre, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture, notation – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure, valeur; principes du design – motif, répétition, équilibre, contraste, emphase, rythme, mouvement, variété, proportion, unité et harmonie • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, outils, stratégies et techniques employés dans les activités artistiques • Les éléments chorégraphiques • Les formes d'art dramatique et les conventions de l'art dramatique • La notation en musique et en danse employée pour représenter les sons, les idées, les mouvements, les éléments et les actions • Les stratégies de développement de l'image

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Interpréter et communiquer des idées en utilisant des symboles et des éléments pour exprimer un sens par les arts • Prendre des risques créatifs pour exprimer des sentiments, des idées et des expériences • Exprimer des sentiments, des idées et des expériences par les arts • Décrire et interpréter des œuvres d'art, et y réagir • Découvrir, documenter, chorégraphier, présenter et partager des œuvres de création par divers moyens • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<ul style="list-style-type: none"> • Le symbolisme et la métaphore pour explorer des idées et des perspectives • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art du pays et d'autres pays du monde et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • Les considérations éthiques et l'appropriation culturelle dans le domaine des arts • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience ou à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Art** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.
- **Communication** : L'art est en soi une forme de communication.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Technologies** : Appareils numériques et non numériques, et procédés employés, de manière conventionnelle ou expérimentale, par les artistes pour créer leurs œuvres.
- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Public** : Personne ou groupe de personnes qui assistent ou qui participent à une œuvre artistique (une œuvre achevée ou une création évolutive).
- **Symboles** : Représentation d'une idée (symbolisme); moyen de communiquer des instructions sur l'interprétation d'une œuvre (p. ex. indicateurs de tempo en musique).
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Mètre** : Groupes ou motifs de temps forts et de temps faibles.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps.
- **Rythme** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée.
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. polyrythme).
- **Notation** : Peut comprendre l'utilisation d'une notation conventionnelle et non conventionnelle (tablatures de guitare). Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps. En art dramatique, cela peut comprendre des diagrammes donnant des indications scéniques.
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Valeur** : Propriété pâle ou foncée d'une couleur.
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Motif** : Design dans lequel les formes, les couleurs ou les lignes se répètent avec régularité.
- **Répétition** : Utilisation d'un même objet, d'une même couleur, d'une même marque ou d'un même type de ligne à plusieurs reprises.

Contenu – Approfondissements

- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. radial, symétrique, asymétrique).
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Mouvement** : Entraînement délibéré du regard de l'observateur d'un élément à un autre (p. ex. un trait de couleur vigoureux en diagonale).
- **Proportion** : Taille des parties par rapport au tout et l'une par rapport à l'autre.
- **Unité et harmonie** : Deux concepts étroitement reliés qui se recoupent souvent. Les éléments sont utilisés pour donner une impression d'intégralité.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Stratégies** : En art dramatique, par exemple, les stratégies font référence aux techniques et aux approches employées par les enseignants ou les élèves pour explorer et créer des œuvres dramatiques (montage d'une pièce de théâtre, improvisation, tableau vivant, paysage sonore, montage de voix, discussions et débats, enseignant dans son rôle, écriture à la première personne ou à la troisième personne, séances de réflexion). En musique, les stratégies peuvent faire référence à la collaboration au sein d'un ensemble.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement de niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Conventions de l'art dramatique** : Manières établies de travailler une œuvre d'art dramatique qui explore un sens; techniques d'art dramatique.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'identité peut être symbolisée de manière abstraite dans un autoportrait, une mélodie ou une forme animale dans la danse du cerceau autochtone).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Considérations éthiques** : Par exemple, inclusion, diversité, droit d'auteur, propriété.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

Pour croître sur le plan de la créativité, il faut être patient, être prêt à prendre des risques et vouloir essayer de nouvelles approches.

Les **arts** permettent l'expression individuelle et collective.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels représentent chacun un langage unique de création et de **communication**.

Les **artistes** tendent à **remettre en question le statu quo** et nous ouvrent à de nouvelles expériences et façons de voir les choses.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et utiliser des matériaux, des mouvements, des technologies, des environnements, des outils et des techniques en combinant et en arrangeant des éléments, des procédés et des principes de création artistique • Créer des œuvres d'art en collaboration ou individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation, par l'expérimentation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance par les activités et les expériences artistiques • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec les arts <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les artistes (danseurs, comédiens, musiciens et artistes visuels) des procédés, des matériaux, des mouvements, des technologies, des outils, des techniques et des environnements pour créer et communiquer des idées • Développer, perfectionner et évaluer de façon critique des idées, des procédés et des compétences techniques dans diverses formes d'art pour améliorer la qualité de ses créations artistiques 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La manipulation des éléments, des principes et des stratégies de conception pour créer une ambiance et véhiculer une idée par les arts, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – danse : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement – art dramatique : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance, centre d'intérêt, contraste, équilibre – musique : temps/pulsation, mètre, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture, notation – arts visuels : éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure, valeur; principes du design – motif, répétition, équilibre, contraste, emphase, rythme, mouvement, variété, proportion, unité et harmonie • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, outils, stratégies et techniques employés dans les œuvres de création • Les éléments chorégraphiques • Les formes d'art dramatique et les conventions de l'art dramatique • La notation en musique et en danse, pour représenter des sons, des idées, des mouvements, des éléments et des actions • Les stratégies de développement de l'image • Le symbolisme et la métaphore pour explorer des idées et des perspectives

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à des œuvres d'art et au processus de création pour comprendre les motivations des artistes et ce qu'ils veulent exprimer • Interpréter des œuvres d'art en faisant appel à des connaissances et à des compétences de divers domaines d'apprentissage • Réagir à des œuvres d'art en allant puiser dans sa connaissance du monde <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Interpréter et communiquer des idées en utilisant des symboles et des éléments pour exprimer un sens par les arts • Prendre des risques créatifs pour exprimer des sentiments, des idées et des expériences • Décrire et interpréter des œuvres d'art, et y réagir • Découvrir, documenter, chorégraphier, présenter et partager des œuvres de création par divers moyens • Utiliser les arts pour faire connaître et pour comprendre des problèmes environnementaux ou mondiaux, et pour y réagir • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	<ul style="list-style-type: none"> • Les arts autochtones traditionnels et contemporains, et les processus de création d'œuvres d'art • Une variété d'œuvres d'art du pays et d'autres pays du monde et de traditions artistiques de cultures, de communautés, d'époques et de lieux divers • Les considérations éthiques et l'appropriation culturelle dans le domaine des arts • La responsabilité individuelle et collective associée à la création, à l'expérience et à la présentation dans un environnement d'apprentissage sécuritaire

Grandes idées – Approfondissements

- **Arts** : Les arts comprennent notamment les quatre disciplines suivantes : danse, art dramatique, musique et arts visuels.
- **Communication** : L'art est en soi une forme de communication.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Remettre en question le statu quo** : Remettre en question les idées établies, s'intéresser aux perspectives historiques et aux changements sociaux, préserver les valeurs durables.

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Technologies** : Appareils numériques et non numériques, et procédés employés, de manière conventionnelle ou expérimentale, par les artistes pour créer leurs œuvres.
- **Éléments** : Caractéristiques de la danse, de l'art dramatique, de la musique et des arts visuels.
- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Artistes** : Personnes qui créent des œuvres d'art dans une discipline artistique (p. ex. danseur, comédien, musicien, artiste visuel); la définition inclut les élèves eux-mêmes.
- **Formes d'art** : Véhicules variés d'expression créative ou artistique, comme la peinture, la sculpture, le théâtre, l'improvisation, la danse, le chant et la performance dans des contextes individuels ou de groupe.
- **Processus de création** : Moyens employés pour créer une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels), notamment l'exploration, la sélection, l'association, le perfectionnement et la réflexion.
- **Domaines d'apprentissage** : Dans les programmes d'études provinciaux de la Colombie-Britannique, les domaines d'apprentissage sont les champs de savoir fondés sur les disciplines, comme les sciences, l'éducation artistique et les sciences humaines; chaque domaine d'apprentissage comprend un ensemble de normes d'apprentissage.
- **Public** : Personne ou groupe de personnes qui assistent ou qui participent à une œuvre artistique (une œuvre achevée ou une création évolutive).
- **Symboles** : Représentation d'une idée (symbolisme); moyen de communiquer des instructions sur l'interprétation d'une œuvre (p. ex. indicateurs de tempo en musique).
- **Réagir** : La réaction à une œuvre d'art peut prendre plusieurs formes, notamment la parole, l'écrit ou la création d'une autre œuvre d'art.
- **Documentation** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage et à concrétiser celui-ci (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Musique** : Les éléments de la musique sont présents dans toutes les formes de musique vocale et instrumentale et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Production** (éléments de production) : Utiliser la sonorisation, l'éclairage, les décors, les costumes, le maquillage, les accessoires, les médias et autres pour rehausser la prestation d'une œuvre d'art dramatique, de danse ou de musique.
- **Mètre** : Groupes ou motifs de temps forts et de temps faibles.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps.
- **Rythme (musical)** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique (musicale)** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée.
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. polyrythme).
- **Notation** : Peut comprendre l'utilisation d'une notation conventionnelle et non conventionnelle (tablatures de guitare). Dans la danse, il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps. En art dramatique, cela peut comprendre des diagrammes donnant des indications scéniques.
- **Figure** : L'élément visuel se rapportant à la représentation, réelle ou implicite, de la forme tridimensionnelle d'une image; en arts visuels, la figure peut être géométrique (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organique (p. ex. animal).
- **Valeur** : Propriété pâle ou foncée d'une couleur.
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.

Contenu – Approfondissements

- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. radial, symétrique, asymétrique).
- **Rythme (arts visuels)** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Mouvement** : Entraînement délibéré du regard de l'observateur d'un élément à un autre (p. ex. un trait de couleur vigoureux en diagonale).
- **Proportion** : La taille des parties par rapport au tout et l'une par rapport à l'autre.
- **Unité et harmonie** : Deux concepts étroitement reliés qui se recoupent souvent. Les éléments sont utilisés pour donner une impression d'intégralité.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement). En arts visuels, toute technologie produisant une image (p. ex. pinceau, ciseaux, crayon, tampon), y compris l'usage improvisé d'éléments disparates.
- **Stratégies** : En art dramatique, par exemple, les stratégies font référence aux techniques et aux approches employées par les enseignants ou les élèves pour explorer et créer des œuvres dramatiques (montage d'une pièce de théâtre, improvisation, tableau vivant, paysage sonore, montage de voix, discussions et débats, enseignant dans son rôle, écriture à la première personne ou à la troisième personne, séances de réflexion). En musique, les stratégies peuvent faire référence à la collaboration au sein d'un ensemble.
- **Éléments chorégraphiques** : Manières de développer le mouvement (p. ex. changement de niveau, dynamique, durée, ampleur, répétition).
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Conventions de l'art dramatique** : Manières établies de travailler une œuvre d'art dramatique qui explore un sens; techniques d'art dramatique.
- **Stratégies de développement de l'image** : Procédés permettant de transformer des idées et des expériences en images visuelles, comme l'élaboration, la répétition et la simplification.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau).
- **Arts autochtones** : Danses, chants, contes et objets créés par des Autochtones pour la vie de tous les jours ou pour jouer un rôle inspiré par une cérémonie ou un rituel de la culture traditionnelle.
- **Œuvres d'art** : Résultats des processus de création dans les disciplines comme la danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels.
- **Considérations éthiques** : Par exemple, inclusion, diversité, droit d'auteur, propriété.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.
- **Responsabilité individuelle et collective** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Présentation** : Comprend toutes les formes de présentation indiquées dans le document *Connecting, Creating, Presenting and Responding in Arts Education*.

GRANDES IDÉES

L'identité s'explore, s'exprime et est influencée par les expériences artistiques.

Les arts ouvrent une fenêtre sur les points de vue et les expériences de personnes appartenant à une variété d'époques, de lieux et de cultures.

Les expériences de création artistique peuvent contribuer à l'édification des communautés et à l'établissement de relations interpersonnelles.

La danse, l'art dramatique, la musique et les arts visuels possèdent chacun leur propre langage sensoriel pour la création et la communication.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> Créer des œuvres d'art en collaboration et individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation et par l'apprentissage par le jeu Explorer des matériaux, des environnements, des outils et des techniques en combinant et en organisant des éléments, des procédés et des principes Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec les arts Explorer, par les expériences artistiques, les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance Choisir et combiner des éléments et des principes artistiques pour créer l'ambiance, l'effet ou le sens recherchés <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les artistes des outils, des procédés, des technologies, des matériaux et des environnements pour créer et communiquer des idées Développer, perfectionner, documenter et évaluer de façon critique des idées, des procédés et des compétences techniques pour améliorer la qualité de ses œuvres d'art <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public Composer, interpréter et développer des idées au moyen de symbolisme, d'imagerie et d'éléments Revoir, perfectionner, analyser et documenter ses œuvres et ses expériences de création dans le but d'en améliorer la présentation ou l'interprétation de diverses façons 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Dans chacune des disciplines artistiques (danse, art dramatique, musique et arts visuels), les éléments, les principes, les techniques, le vocabulaire et les symboles qui peuvent servir à créer une ambiance ou à véhiculer une idée Le rôle des interprètes et du public dans une variété de contextes Les points de vue traditionnels et contemporains des Autochtones, et les perspectives interculturelles véhiculées par les œuvres d'art Les contributions d'artistes innovateurs appartenant à une variété de genres, de communautés, d'époques et de lieux La responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à l'interprétation d'œuvres d'art, ainsi qu'à la réaction à ces œuvres Les considérations éthiques entourant l'appropriation culturelle et le plagiat

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à des œuvres d'art et à des processus de création pour mettre ceux-ci en relation avec ses apprentissages et ses expériences personnelles • Prendre des risques créatifs pour vivre et exprimer des pensées, des émotions, des idées et du sens • Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le public • Collaborer dans le cadre de relations réciproques durant le processus de création • Réunir un corpus d'œuvres d'art qui revêtent une valeur particulière pour soi et qui dénotent une compréhension et une appréciation du contexte social, culturel, environnemental et historique • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE – généralités 9 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage par le jeu : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe. • Symbolisme : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau). 	

Contenu – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE – généralités 9 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Les éléments, les principes, les techniques, le vocabulaire et les symboles : Les documents du programme d'études portant sur les quatre disciplines contiennent des renseignements et des approfondissements sur ces sujets. 	

GRANDES IDÉES

L'identité s'explore, s'exprime et est influencée par l'expérience de la danse.

La danse ouvre une fenêtre sur les points de vue et les expériences de personnes appartenant à une variété d'époques, de lieux et de cultures.

Les expériences de collaboration en danse peuvent contribuer à l'édification des communautés et à l'établissement de relations interpersonnelles.

La danse emploie un langage sensoriel original pour créer et communiquer.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et combiner les éléments de la danse pour créer une ambiance, donner un sens ou atteindre un but • Créer des phrases de mouvement en collaboration et individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer par l'expérience du mouvement les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec la danse • Réunir un corpus d'œuvres d'art qui revêtent une valeur particulière pour soi et qui dénotent une compréhension et une appréciation du contexte social, culturel, environnemental et historique • Prendre des risques créatifs pour vivre et exprimer des pensées, des émotions et du sens <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les danseurs et les chorégraphes des éléments de la danse et des structures chorégraphiques pour créer et communiquer des idées • Développer et perfectionner des idées, des mouvements et des compétences techniques pour améliorer la qualité de ses interprétations • Accepter, formuler et mettre en pratique des commentaires constructifs 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments de la danse, ses techniques et son vocabulaire pour créer une ambiance et véhiculer une idée : corps, espace, dynamique, temps, relations, forme et principes du mouvement • Les éléments chorégraphiques et la notation • Les choix chorégraphiques qui ont une incidence sur la clarté de l'intention et sur l'atteinte de l'objectif • Les éléments de composition, les formes et les structures de la danse • Les procédés, matériaux, mouvements, technologies, stratégies et techniques employés dans les œuvres de création • Le rôle des interprètes et du public dans une variété de contextes • Les points de vue traditionnels et contemporains des Autochtones, et les perspectives interculturelles véhiculées par le mouvement et la danse • Les contributions d'artistes innovateurs appartenant à une variété de genres, de communautés, d'époques et de lieux • La responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à l'interprétation d'œuvres dansées, ainsi qu'à la réaction à ces œuvres • Les considérations éthiques entourant l'appropriation culturelle et le plagiat

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Composer, interpréter et développer des idées au moyen de symbolisme, d'imagerie et d'éléments • Revoir, perfectionner, analyser et documenter ses œuvres et ses expériences de création dans le but d'en améliorer la présentation de diverses façons <p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à des œuvres d'art et à des processus de création pour mettre ceux-ci en relation avec ses apprentissages et ses expériences personnelles • Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le public • Collaborer dans le cadre de relations réciproques durant le processus de création • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements	ÉDUCATION ARTISTIQUE – danse 9 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • Éléments de la danse : Les cinq éléments du mouvement qui constituent la base de la danse : <i>le corps, l'espace, la dynamique, le temps et les relations</i>. • Apprentissage par le jeu : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe. • Symbolisme : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau). • Documenter : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio). 	

Contenu – Approfondissements

- **Danse** : Les éléments de la danse sont présents dans toutes les formes de danse et se raffinent au fil du temps.
- **Corps** : Ce que fait le corps en action – dans son intégralité ou dans ses parties constituantes, les types de mouvements (locomoteurs et non locomoteurs), etc.
- **Espace** : Où le corps se meut – lieu, niveau, direction, trajectoire, dimensions et portée, formes, etc.
- **Dynamique (danse)** : Comment l'énergie est canalisée par le corps en fonction du temps (rapide/soutenu), de la puissance (force/légèreté), de l'espace (direct/indirect) et du flux (libre/restreint).
- **Temps** : Comment le corps se meut en fonction du temps, y compris le temps (les pulsations), le tempo et les motifs rythmiques.
- **Relations** : Avec qui ou quoi le corps se meut; le mouvement peut être associé à diverses relations, notamment une autre personne, des groupes, des objets et des environnements.
- **Forme (danse)** : La forme, ou structure, de la danse; l'arrangement ordonné d'un contenu thématique, par exemple la phrase (début, milieu, fin), la forme ABA, le canon, l'appel-réponse, la narration, la forme abstraite.
- **Principes du mouvement** : Alignement (mobilité, stabilité, verticalité), transfert de poids, souplesse, force, équilibre, coordination.
- **Éléments chorégraphiques** : Stratégies visant à développer des mouvements, des motifs, des phrases (p. ex. changement d'amplitude, niveau/plan, parties du corps, dynamique, ordre, répétition, inversion, fragmentation, mouvement rétrograde).
- **Notation** : Il peut s'agir de l'utilisation d'un système écrit organisé ou non de symboles, de formes et de lignes représentant la position et les mouvements du corps.
- **Technologies** : S'entendent aussi bien des techniques manuelles que des technologies numériques (p. ex. médias électroniques, éléments de production, technologie de l'information, matériel de sonorisation et matériel d'enregistrement).
- **Responsabilité individuelle et sociale** : Veiller à sa propre sécurité physique et émotionnelle et à celle des autres en faisant l'expérience des arts; faire preuve de délicatesse à l'égard du contenu sensible; prendre soin des installations et de l'équipement.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.

GRANDES IDÉES

L'identité s'explore, s'exprime et est influencée par l'expérience de l'art dramatique.

L'art dramatique ouvre une fenêtre sur les points de vue et les expériences de personnes appartenant à une variété d'époques, de lieux et de cultures.

Les expériences de collaboration en art dramatique peuvent contribuer à l'édification des communautés et à l'établissement de relations interpersonnelles.

L'art dramatique emploie un langage sensoriel original pour créer et communiquer.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et combiner des éléments et des principes d'art dramatique pour créer l'ambiance, l'effet ou le sens recherchés • Créer des œuvres dramatiques en collaboration et individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer par l'expérience de l'art dramatique les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental en relation avec l'art dramatique • Prendre des risques créatifs pour vivre et exprimer des pensées, des émotions et du sens <p>Raisonnement et réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les comédiens et les auteurs dramatiques des structures, des éléments et des techniques de l'art dramatique pour créer et communiquer des idées • Développer et perfectionner des idées et des compétences techniques pour améliorer la qualité de ses interprétations • Accepter, formuler et mettre en pratique des commentaires constructifs <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les procédés acquis pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Composer, interpréter et développer des idées au moyen de symbolisme, d'imagerie et d'éléments • Revoir, raffiner, analyser et documenter ses œuvres et ses expériences d'interprétation scénique dans le but d'en améliorer la présentation de diverses façons 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments de l'art dramatique, ses techniques et son vocabulaire pour créer une ambiance et véhiculer une idée, notamment : personnage, temps, lieu, intrigue, tension, ambiance, centre d'intérêt, contraste, équilibre • Une variété de formes d'art dramatique et de conventions de l'art dramatique • Le rôle des interprètes et du public dans une variété de contextes • Les points de vue traditionnels et contemporains des Autochtones, et les perspectives interculturelles véhiculées par le conte et l'art dramatique • Les contributions d'artistes innovateurs appartenant à une variété de genres, de communautés, d'époques et de lieux • La responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à l'interprétation d'œuvres dramatiques, ainsi qu'à la réaction à ces œuvres • Les considérations éthiques entourant l'appropriation culturelle et le plagiat

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none">• Réfléchir à des processus de création pour mettre ceux-ci en relation avec ses apprentissages et ses expériences personnelles• Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le public• Collaborer dans le cadre de relations réciproques durant le processus de création• Réunir un corpus d'œuvres d'art qui revêtent une valeur particulière pour soi et qui dénotent une compréhension et une appréciation du contexte social, culturel, environnemental et historique• Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.
- **Symbolisme** : Utilisation d'un objet, d'un mot ou d'une action pour représenter une idée abstraite; le symbolisme fait notamment appel aux couleurs, aux images, aux mouvements et aux sons (p. ex. l'amour peut être symbolisé par la couleur rouge ou par les bras en position du berceau).
- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).

Contenu – Approfondissements

- **Personnage** : En art dramatique, jouer le rôle d'un autre et explorer ses pensées, ses perceptions, ses sentiments et ses croyances.
- **Formes d'art dramatique** : Véhicules pour l'expression d'un sens dramatique (p. ex. improvisation, tableau vivant, jeu de rôles, mime, théâtre lu, histoire dramatisée); une forme d'art dramatique peut intégrer plusieurs médias ou combiner plusieurs disciplines des arts.
- **Conventions de l'art dramatique** : Manières établies de travailler une œuvre d'art dramatique qui explore un sens; techniques d'art dramatique.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.

GRANDES IDÉES

L'identité s'explore, s'exprime et est influencée par l'expérience de la musique.

La musique ouvre une fenêtre sur les points de vue et les expériences de personnes appartenant à une variété d'époques, de lieux et de cultures.

Les expériences de collaboration en musique peuvent contribuer à l'édification des communautés et à l'établissement de relations interpersonnelles.

La musique emploie un langage sensoriel original pour créer et communiquer.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpréter des œuvres de manière collaborative en solo ou dans un ensemble • Démontrer une compréhension du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental dans une variété d'expériences musicales • Choisir et combiner des techniques et des éléments musicaux pour interpréter une idée, définir un style, créer une ambiance ou produire un effet • Développer le vocabulaire, les compétences et les techniques de la musique • Prendre des risques en musique pour vivre une expérience de croissance personnelle • Contribuer à créer des processus par l'étude collaborative et indépendante de la musique <p>Raisonnement et réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les musiciens des techniques, de la technologie et des environnements pour composer et interpréter • Développer, perfectionner et évaluer de façon critique des idées, des procédés et des compétences techniques pour améliorer sa qualité d'interprétation musicale • Accepter, formuler et mettre en pratique des commentaires constructifs <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les compétences, les compréhensions et les techniques musicales acquises pour les appliquer à de nouveaux contextes, à des fins différentes et pour un autre public • Revoir, perfectionner, analyser et documenter ses expériences musicales pour approfondir son apprentissage 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments de la musique, ses principes, ses techniques, son vocabulaire, sa notation et ses symboles pour définir un style et véhiculer une idée, notamment : temps/pulsation, mètre, durée, rythme, tempo, hauteur tonale, timbre, dynamique, forme, texture • L'interprétation musicale et les choix musicaux qui ont une incidence sur celle-ci • Le rôle des interprètes et du public dans une variété de contextes • Les points de vue traditionnels et contemporains des Autochtones, et les perspectives interculturelles véhiculées par le chant • Les contributions de musiciens et de compositeurs innovateurs appartenant à une variété de genres, de communautés, d'époques et de lieux • La responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à l'interprétation d'œuvres musicales, ainsi qu'à la réaction à ces œuvres • Les considérations éthiques entourant l'appropriation culturelle et le plagiat

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à l'interprétation musicale pour faire des liens avec ses apprentissages et ses expériences personnelles • Prendre des risques en musique pour vivre une expérience de synchronie entre les membres d'un ensemble et le public • Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le public • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Documenter** : Activité qui aide l'élève à réfléchir sur son apprentissage (p. ex. par le dessin, la peinture, un journal, la photographie, la production de vidéos, l'enregistrement sonore, la construction d'une création, le montage d'un portfolio).

Contenu – Approfondissements

- **Notation** : Peut comprendre l'utilisation d'une notation conventionnelle ou non conventionnelle (tablatures de guitare).
- **Mètre** : Groupes ou motifs de temps forts et de temps faibles.
- **Durée** : Période pendant laquelle se prolonge un son ou le silence par rapport au temps.
- **Rythme** : Agencement de sons et de silences sur une certaine durée.
- **Tempo** : La fréquence ou la vitesse des temps.
- **Hauteur tonale** : Propriété d'une note (aiguë ou grave).
- **Timbre** : La qualité caractéristique d'un son indépendamment de la hauteur tonale et de la dynamique; timbre musical.
- **Dynamique** : Niveaux relatifs et variations du volume du son (p. ex. *forte*, *piano*, *decrescendo*).
- **Forme (musicale)** : Manière dont une œuvre musicale est structurée.
- **Texture** : Superposition simultanée des sons (p. ex. polyrythme).
- **Musiciens** : Comprennent les interprètes, compositeurs et personnes qui développent les technologies de création musicale.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.

GRANDES IDÉES

L'identité s'explore, s'exprime et est influencée par l'expérience des arts visuels.

Les arts visuels ouvrent une fenêtre sur les points de vue et les expériences de personnes appartenant à une variété d'époques, de lieux et de cultures.

Les expériences en arts visuels peuvent contribuer à l'édification des communautés et à l'établissement de relations interpersonnelles.

Les arts visuels emploient un langage sensoriel original pour créer et communiquer.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable d'utiliser des processus créatifs pour :</i></p> <p>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des œuvres en collaboration et individuellement en appliquant des idées inspirées par l'imagination, par l'investigation et par l'apprentissage par le jeu • Explorer les matériaux, les technologies, les procédés et les environnements en combinant et en arrangeant des éléments, des principes et des stratégies de design de l'image • Démontrer une compréhension et une appréciation du contexte personnel, social, culturel, historique et environnemental • Démontrer un engagement actif et une discipline dans la création d'œuvres d'art et dans la résolution de problèmes de création • Explorer, par les expériences artistiques, les relations entre l'identité, le lieu, la culture, la société et l'appartenance • Choisir et combiner des éléments et des principes artistiques pour créer l'ambiance ou le sens recherché <p>Raisonnement et réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire, interpréter et évaluer l'usage que font les artistes des technologies, des procédés, des matériaux et des environnements pour créer et communiquer des idées • Développer, perfectionner, documenter et évaluer de façon critique des idées, des procédés et des compétences techniques • Réfléchir sur le processus de création artistique et le développement de l'artiste 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments des arts visuels, leurs principes et leurs stratégies de design de l'image pour créer une ambiance et véhiculer une idée, notamment : <ul style="list-style-type: none"> – les éléments du design – ligne, forme, espace, texture, couleur, figure, valeur – les principes du design – motif, répétition, équilibre, contraste, emphase, rythme, mouvement, unité, variété, proportion, harmonie – les stratégies de design de l'image : développement, simplification, amplification, inversion, fragmentation, distorsion • L'utilisation de son histoire personnelle pour se représenter et représenter son identité dans des œuvres d'art • Le rôle des artistes et du public dans une variété de contextes • Les points de vue traditionnels et contemporains des Autochtones, et les perspectives interculturelles véhiculées dans les arts visuels • Les contributions d'artistes innovateurs appartenant à une variété de styles, de genres, de contextes et de mouvements • La responsabilité individuelle et sociale associée à la création et à la découverte d'œuvres d'art visuel, ainsi qu'à la réaction à ces œuvres • Les considérations éthiques entourant l'appropriation culturelle et le plagiat

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des œuvres d'art en employant des matériaux, des technologies et des procédés visant des objectifs et des publics variés • Composer, interpréter et développer des idées au moyen du symbolisme, de la métaphore et de stratégies de design • Revoir, perfectionner, analyser et documenter ses œuvres et ses expériences de création • Présenter ses propres œuvres d'art <p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir à des œuvres d'art et à des processus de création pour faire des liens avec ses apprentissages et ses expériences personnelles • Prendre des risques créatifs pour vivre et exprimer des pensées, des émotions et du sens • Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le public • Collaborer dans le cadre de relations réciproques durant le processus de création • Réunir un corpus d'œuvres d'art qui revêtent une valeur particulière pour soi et qui dénotent une compréhension et une appréciation du contexte social, culturel, environnemental et historique • Démontrer une application de plus en plus raffinée du contenu disciplinaire ou un engagement de plus en plus grand à son égard 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **Apprentissage par le jeu** : Apprentissage faisant intervenir des situations réelles ou imaginaires pour susciter une réflexion et un questionnement chez l'élève. Dans l'apprentissage par le jeu, les élèves donnent libre cours à leur curiosité naturelle en explorant le monde qui les entoure. L'apprentissage par le jeu offre également des moyens variés pour susciter une réflexion approfondie et développer les capacités de résolution de problème. L'apprentissage peut se faire en collaboration dans des contextes individuels et de groupe.

Contenu – Approfondissements

- **Valeur** : Propriété pâle ou foncée d'une couleur.
- **Principes du design** : Utilisation planifiée d'éléments visuels pour produire l'effet désiré.
- **Équilibre** : Principe du design s'intéressant à l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments d'un ensemble pour que celui-ci apparaisse comme équilibré dans son design et ses proportions (p. ex. radial, symétrique, asymétrique).
- **Rythme** : Agencement de motifs et de mouvement destiné à créer une impression d'énergie organisée.
- **Mouvement** : Entraînement délibéré du regard de l'observateur d'un élément à un autre (p. ex. un trait un trait de couleur vigoureux en diagonale).
- **Unité** : L'impression que donnent les différents éléments, soit les couleurs et les traits qui se combinent, de former un tout, de par leur relation entre eux.
- **Proportion** : La taille des parties par rapport au tout et l'une par rapport à l'autre.
- **Harmonie** : Manière dont les éléments d'une image sont reliés et se complètent.
- **Innovateurs** : Se dit d'artistes qui, par exemple, démarrent un mouvement, utilisent une technologie d'une manière originale ou amènent un changement de paradigme.
- **Appropriation culturelle** : Utilisation ou échange de motifs, thèmes, voix, images, connaissances, histoires, chansons, œuvres dramatiques ou autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou en dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine.