

Le curriculum de l'Ontario
9^e et 10^e année

Éducation artistique

1999


A large, stylized graphic of a globe is centered on the page. The globe is composed of thick, hand-drawn lines in orange and black. The orange lines form a grid of latitude and longitude, while the black lines form a more detailed grid. The globe is set against a background of a larger, fainter orange globe.

Table des matières

Introduction	2
La place de l'éducation artistique dans le curriculum	2
Le programme-cadre d'éducation artistique	4
Aperçu du programme	4
Cours et crédits	4
Les attentes et les contenus d'apprentissage	5
Les domaines d'étude	6
Cours :	
Arts intégrés, 9 ^e année, cours ouvert (ALC1O)	7
<i>Art dramatique – Aperçu</i>	11
Art dramatique, 9 ^e année, cours ouvert (ADA1O)	12
Art dramatique, 10 ^e année, cours ouvert (ADA2O)	17
<i>Arts médiatiques – Aperçu</i>	21
Arts médiatiques, 10 ^e année, cours ouvert (ASM2O)	22
<i>Arts visuels – Aperçu</i>	26
Arts visuels, 9 ^e année, cours ouvert (AVI1O)	27
Arts visuels, 10 ^e année, cours ouvert (AVI2O)	31
<i>Danse – Aperçu</i>	35
Danse, 9 ^e année, cours ouvert (ATC1O)	36
Danse, 10 ^e année, cours ouvert (ATC2O)	41
<i>Musique – Aperçu</i>	45
Musique, 9 ^e année, cours ouvert (AMU1O)	46
Musique, 10 ^e année, cours ouvert (AMU2O)	51
Quelques considérations concernant la planification du programme	56
Grille d'évaluation du rendement	58
Lexique	62

An equivalent publication is available in English under the title *The Ontario Curriculum, Grades 9 and 10: The Arts, 1999*.

Cette publication est postée dans le site Web du ministère de l'Éducation et de la Formation à l'adresse Internet suivante : <http://www.edu.gov.on.ca>.

Introduction

Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année – Éducation artistique, 1999 sera mis en œuvre à partir de septembre 1999 dans les classes de 9^e année et à partir de septembre 2000 dans les classes de 10^e année des écoles secondaires de l'Ontario. Le présent document remplace ce qui se rapporte à l'éducation artistique en 9^e année dans *Le programme d'études commun : Politiques et résultats d'apprentissage de la 1^{re} à la 9^e année, 1995*, de même que les sections se rapportant à la 10^e année dans les programmes-cadres suivants :

- *Arts visuels, Cycles intermédiaire et supérieur, 1986;*
- *Danse, Cycles intermédiaire et supérieur, Partie A : Politique de planification du programme, 1991;*
- *Danse, Cycles intermédiaire et supérieur, Partie B : Planification du programme, 1992;*
- *Expression dramatique, Cycles intermédiaire et supérieur, 1981;*
- *Musique, Cycles intermédiaire et supérieur, 1990.*

Les renseignements communs à tous les programmes-cadres sont publiés dans un document complémentaire intitulé *Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année – Planification des programmes et évaluation, 1999*. Cette publication est postée dans le site Web du ministère de l'Éducation et de la Formation, à l'adresse Internet suivante : <http://www.edu.gov.on.ca>.

La place de l'éducation artistique dans le curriculum

L'éducation artistique constitue un atout important pour chacun et chacune des élèves. Elle aide les élèves à acquérir les habiletés et les connaissances nécessaires pour réussir leur transition vers les études postsecondaires ou le monde du travail. En plus de donner accès à une variété de carrières traditionnelles dans le domaine des arts (p. ex., peintre, musicienne ou musicien, comédienne ou comédien), l'éducation artistique prépare les élèves à toute une gamme d'emplois dans d'autres secteurs. En effet, elle développe des habiletés comme l'esprit critique, la pensée créative, l'imagination, la discipline personnelle, la capacité de communiquer clairement et l'aptitude à travailler en groupe. Ces compétences comptent parmi les plus recherchées aussi bien par les établissements d'enseignement postsecondaire que par les entreprises et organismes appartenant au marché du travail.

L'éducation artistique exige que les élèves utilisent et développent leur pensée créative. Les recherches montrent d'ailleurs que l'étude et la pratique des arts favorisent l'épanouissement d'aptitudes intellectuelles de haut niveau. Dans les matières artistiques, les élèves apprennent à présenter des idées clairement et intelligemment, à communiquer avec conviction, à concevoir, à planifier et à produire des réalisations tout en cultivant leur sens de l'esthétique. La participation aux activités artistiques contribue aussi à bien d'autres perfectionnements : elle permet d'affiner l'écoute, la perception, le jugement, la faculté de résoudre des problèmes, la capacité de prendre des risques, le sens de la coopération, l'adaptabilité, la connaissance de soi et la confiance en soi.

Les matières artistiques présentent plusieurs aspects communs. Le souci de l'esthétique et le processus de création, par exemple, font partie intégrante de toutes ces matières. Les techniques d'échauffement sont semblables en danse et en art dramatique. La musique communique, comme la danse, par le rythme, la forme et l'intensité. Des éléments comme le temps, l'espace, la texture et la couleur se retrouvent dans toutes les matières artistiques. Il en est de même pour les principes esthétiques d'unité, de variété, d'équilibre et de contraste. L'histoire démontre bien, d'ailleurs, comment les arts se sont influencés et nourris mutuellement au fil du temps.

Cette symbiose naturelle entre les différentes matières artistiques mène à certains recoupements. Ainsi, les activités en arts visuels peuvent servir de sources d'inspiration en musique ou en art dramatique. L'étude d'une sculpture, par exemple, peut donner naissance à une composition en musique ou à un tableau en art dramatique. L'exploration d'une thématique d'ensemble peut constituer le point de départ d'un projet collectif, qui regroupe toutes les matières artistiques.

L'intégration des matières artistiques aux autres disciplines favorise de manière novatrice, enrichissante et pratique le transfert des acquis et l'application des méthodologies. Ainsi, la notion de symétrie dans une forme musicale ou visuelle peut servir à démontrer certains principes mathématiques. En histoire ou en sciences, la simulation de faits ou d'événements par un recours à l'art dramatique peut faciliter la compréhension des concepts et l'acquisition des connaissances. Dans le domaine de la physique, certains exercices de danse ou de musique peuvent expliquer et illustrer des principes comme l'équilibre.

La création d'un cours interdisciplinaire sera possible en combinant l'étude d'une matière en éducation artistique à une ou plusieurs matières enseignées dans d'autres disciplines. Les politiques et procédures applicables à cet égard sont présentées dans un programme-cadre distinct régissant l'élaboration de cours interdisciplinaires.

Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année – Éducation artistique, 1999 a été conçu pour appuyer et poursuivre *Le curriculum de l'Ontario, de la 1^{re} à la 8^e année – Éducation artistique, 1998*.

Au palier élémentaire, la danse et l'art dramatique sont présentés ensemble, dans le même domaine. Au secondaire, ces matières sont enseignées de façon distincte. En danse, en 8^e année, les élèves discutent les habiletés requises dans le monde professionnel de la danse ainsi que les caractéristiques de diverses formes de danse. En 9^e année, les élèves examinent les aspects historiques, culturels et sociaux de la danse et acquièrent les habiletés nécessaires pour exécuter au moins trois formes de danse. En art dramatique, les élèves de 8^e année communiquent des messages, des expériences et des sentiments personnels en choisissant et en utilisant les formes de représentation les plus appropriées, selon le public visé. Les élèves de 9^e année démontrent une maîtrise des techniques de mime, de masque et d'improvisation.

Le programme de musique de 8^e année vise l'interprétation et la création de compositions simples, l'acquisition de connaissances en notation et l'affinement de l'écoute musicale. Le programme de 9^e année mise principalement sur l'acquisition des habiletés nécessaires à l'exécution et à la présentation d'œuvres musicales. Les exercices d'écoute sont plus complexes et les élèves ont l'occasion d'utiliser une plus grande gamme d'outils technologiques.

En arts visuels, les élèves de 8^e année expriment leurs pensées, leurs expériences et leurs sentiments en appliquant les techniques apprises. Les élèves de 9^e acquièrent des habiletés plus spécialisées en utilisant toute une gamme de matériaux, techniques et procédés.

Le programme-cadre d'éducation artistique

Aperçu du programme

Le programme-cadre d'éducation artistique regroupe des matières qui faisaient traditionnellement l'objet de programmes-cadres individuels. C'est ainsi que l'art dramatique, les arts visuels, la danse et la musique se retrouvent ici réunis. Viennent s'ajouter à cet ensemble les cours d'arts intégrés et les cours d'arts médiatiques. Par souci de cohérence, chaque matière présente les mêmes grands domaines d'étude, à savoir : création, analyse, théorie. Ainsi, l'élève acquiert les connaissances théoriques et pratiques de la matière artistique enseignée et les intègre dans un processus de création. Grâce à cette expérience, l'élève parvient à analyser et à évaluer ses productions et celles des autres. Ceci lui permet de développer non seulement un esprit critique mais aussi, et surtout, un sens de la métaphore personnelle qui reflète son individualité et son appartenance culturelle.

Éducation artistique, cours de 9^e et 10^e année

Année	Cours	Type	Code	Crédit
9 ^e année	Arts intégrés	Ouvert	ALC1O	1
9 ^e année	Art dramatique	Ouvert	ADA1O	1
9 ^e année	Arts visuels	Ouvert	AVI1O	1
9 ^e année	Danse	Ouvert	ATC1O	1
9 ^e année	Musique	Ouvert	AMU1O	1
10 ^e année	Art dramatique	Ouvert	ADA2O	1
10 ^e année	Arts médiatiques	Ouvert	ASM2O	1
10 ^e année	Arts visuels	Ouvert	AVI2O	1
10 ^e année	Danse	Ouvert	ATC2O	1
10 ^e année	Musique	Ouvert	AMU2O	1

Remarque : Il n'existe pas de cours préalables pour les cours ci-dessus.

Cours et crédits

Tous les cours d'éducation artistique de 9^e et 10^e année sont des cours ouverts qui s'adressent à tous les élèves. (Voir la description des divers types de cours offerts au palier secondaire dans *Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année – Planification des programmes et évaluation, 1999.*)

Les cours d'éducation artistique peuvent être offerts sous forme de demi-cours valant chacun un demi-crédit. Les demi-cours exigent un minimum de cinquante-cinq heures d'enseignement et doivent satisfaire aux conditions suivantes.

- Tout demi-cours doit inclure une gamme d'attentes et de contenus d'apprentissage qui englobent tous les domaines d'étude du cours et qui respectent un équilibre entre les différents domaines.

- Un cours dont la réussite est préalable à un autre cours peut aussi être offert sous forme de demi-cours, mais l'élève doit réussir les deux demi-cours exigés.
- Le titre de chaque demi-cours doit préciser «Partie 1» ou «Partie 2», selon le cas. La reconnaissance d'un demi-crédit (0,5) sera inscrite dans la colonne de la valeur en crédits du bulletin scolaire et du relevé de notes de l'Ontario. Les élèves n'ont pas à terminer les parties 1 et 2 si le cours en question ne constitue pas un préalable.

Les écoles peuvent offrir des cours spécialisés dans les cinq matières artistiques. À titre d'exemple, quelques possibilités sont énumérées ci-dessous :

- En danse : ballet, danse moderne, danse-jazz, composition.
- En art dramatique : théâtre musical, production, théâtre communautaire.
- En arts médiatiques : production technique, photographie, édition, production vidéo.
- En musique : musique vocale ou chorale, musique instrumentale – cuivres ou cordes, composition musicale.
- En arts visuels : dessin, peinture, sculpture, gravure.

Les cours offerts dans un établissement d'enseignement seront répertoriés (avec leurs codes individuels) dans l'annuaire des programmes d'études de cet établissement. Les élèves peuvent suivre plus d'un cours avec crédit par année dans une matière en éducation artistique. Ainsi, un élève de 10^e année peut obtenir deux crédits en danse, un en ballet et un autre en danse-jazz. Les attentes pour le cours de danse de 10^e année, qui sont énoncées dans ce document, s'appliquent alors aux deux cours de danse : ballet et danse-jazz.

Les attentes et les contenus d'apprentissage

Les attentes et les contenus d'apprentissage définissent pour la fin de chaque année les connaissances et les habiletés que les élèves doivent acquérir et démontrer dans leur travail de classe et leurs recherches, dans les tests et lors d'activités qui servent à mesurer et à évaluer leur rendement.

Les *attentes* décrivent en termes généraux les connaissances et les habiletés dont les élèves doivent pouvoir démontrer l'acquisition à la fin de chaque cours. Les *contenus d'apprentissage* décrivent en détail ces connaissances et habiletés.

Les contenus d'apprentissage sont répartis en plusieurs rubriques. Cette répartition ne constitue pas un cloisonnement des contenus d'apprentissage en plusieurs catégories distinctes. Elle a simplement pour objet d'aider l'enseignante ou l'enseignant à mieux cibler son enseignement et à planifier les activités d'apprentissage proposées aux élèves.

Plusieurs des contenus d'apprentissage comprennent des exemples entre parenthèses. Ces exemples illustrent la portée de l'apprentissage ou le degré de complexité recherché. Il ne faut pas les considérer comme des listes exhaustives ou obligatoires des notions proposées. Ces exemples ne sont donnés que pour guider le personnel enseignant et lui donner une idée plus précise de la signification d'un contenu d'apprentissage.

Les domaines d'étude

On entend par «domaines» les regroupements principaux sous lesquels sont organisés les attentes et les contenus d'apprentissage des cinq matières de l'éducation artistique. Les trois domaines communs à toutes les matières sont : la création, l'analyse et la théorie.

Chaque matière – art dramatique, arts visuels, arts médiatiques, danse et musique – présente un contenu unique et fait appel à des techniques et des méthodes d'exécution qui lui sont propres. Ainsi, en arts visuels, l'enseignement porte principalement sur les activités pratiques et se concentre sur l'exploration de l'expressivité et du design. Tout au long des cours, les élèves développent leur sens de la perception, acquièrent une vision, établissent des rapprochements et font ressortir des symboles, ce qui leur permet ensuite d'intensifier toutes leurs autres expériences d'apprentissage. En danse, l'expression se fait par le mouvement, et le corps humain devient l'instrument de communication. L'enseignement de la danse ne se limite pas à un simple répertoire de mouvements, mais amène les élèves à comprendre les principes et les concepts qui régissent cet art. La technique fait partie intégrante du programme-cadre en danse. Elle amène les élèves à utiliser toutes les parties de leur corps pour favoriser l'expressivité et la créativité, tout en soulignant l'importance de la physiologie et de la sécurité.

Arts intégrés, 9^e année, cours ouvert**(ALC1O)**

Ce cours vise l'acquisition des connaissances et des habiletés propres à au moins trois des arts suivants : art dramatique, arts visuels, danse et musique. L'élève explore les concepts traditionnels, les technologies nouvelles, les éléments et les principes de composition, les styles et les formes de ces arts. Ainsi, l'élève examine les ressemblances et les différences entre ces matières artistiques et apprend la terminologie appropriée.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer des notions et des concepts communs aux diverses matières artistiques.
- utiliser des techniques traditionnelles et des technologies émergentes ou nouvelles pour réaliser un projet.
- suivre les étapes du processus de création pour mener à bien des réalisations individuelles et collectives.
- créer des réalisations qui illustrent les liens novateurs entre les diverses matières artistiques.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage artistique

- utiliser des éléments, principes, notions et concepts propres à chacun des quatre arts pour exécuter des travaux (p. ex., ligne et répétition en musique, dynamique et contraste en art dramatique, forme et mouvement en arts visuels).
- recourir à une variété de techniques et technologies pour mettre en évidence certains éléments, principes, notions et concepts (p. ex., forme, couleur, texture, dynamique, temps, espace).

Application des habiletés techniques et technologiques

- utiliser une variété de matériaux, techniques et technologies pour réaliser un projet dans chacun des arts.
- appliquer ses habiletés techniques lors de l'utilisation d'équipement et d'instruments (p. ex., tenue du corps en danse, projection de la voix en art dramatique, contrôle de l'instrument en musique).
- démontrer des habiletés quant à l'utilisation des technologies émergentes (p. ex., palette graphique en arts visuels, logiciel de composition en musique).
- réaliser des projets intégrant l'image, le son et le mouvement (p. ex., faire une présentation multimédia à l'aide d'un logiciel convivial).

Application du processus de création

- recourir à l'exploration et à l'expérimentation pour ébaucher des projets (p. ex., journal de cueillette des données, dossier des travaux de conception).
- utiliser les étapes du processus de création pour mener à bien une réalisation collective (p. ex., composer un sonal ou une ritournelle publicitaire en français pour la radio étudiante).
- faire ressortir les correspondances entre les différentes matières artistiques (p. ex., notion d'harmonie, sens de l'espace, symbolisme des couleurs).
- transposer une notion, un concept ou une technique d'un art à un autre (p. ex., notion de poésie, concept d'entracte pour une réalisation visuelle).
- emprunter à chacun des arts pour créer un ensemble thématique (p. ex., les arts folkloriques).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- décrire ses travaux et ceux des autres en appliquant les étapes du processus d'analyse critique.
- relever des caractéristiques culturelles dans des œuvres et réalisations.
- démontrer une compréhension des retombées socio-économiques des arts.
- comparer diverses carrières reliées aux arts.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- décrire et analyser des œuvres et des réalisations en employant un vocabulaire juste (p. ex., langage de la sculpture, langage de la photographie).
- commenter des œuvres et des réalisations choisies en y repérant l'apport d'autres formes artistiques (p. ex., poème symphonique, musicalité des œuvres picturales de Wassily Kandinsky).

Identité culturelle

- véhiculer des valeurs francophones dans un travail artistique (p. ex. l'importance de la langue).
- démontrer une compréhension de l'importance des traditions et des valeurs reflétées dans les œuvres artistiques.
- inventorier des artistes franco-ontariens et canadiens (p. ex., en les classant selon la matière artistique ou le style).
- décrire des échanges avec des artistes de sa communauté ou d'ailleurs (p. ex., lors d'une sortie éducative, d'une conférence, d'une communication télématique).

Fonctions de l'art

- expliquer des éléments symboliques d'une culture dans des œuvres et réalisations (p. ex., motifs).
- déterminer certaines retombées socio-économiques de l'industrie culturelle.
- dégager l'importance des arts dans l'actualisation d'une culture (p. ex., rôle du théâtre de revendication dans un milieu minoritaire).
- comparer des possibilités de carrière en création, interprétation, réalisation, gestion et diffusion des arts.
- décrire, à partir de ses intérêts personnels, les compétences requises pour faire carrière dans les arts (p. ex., capacité de visualisation pour la mise en scène).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- expliquer les notions et concepts d'organisation de diverses formes artistiques.
- commenter des œuvres et réalisations en les situant dans leurs contextes historiques.
- discuter des conventions rattachées à la pratique des arts.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage artistique

- repérer des éléments et des principes communs aux diverses matières artistiques (p. ex., espace, temps, forme / contraste, unité, variété, mouvement, équilibre).
- distinguer des éléments et des principes propres à chacune des matières artistiques (p. ex., situation dramatique propre au théâtre).
- commenter l'utilisation des éléments et des principes dans ses réalisations et celles des autres en employant le vocabulaire propre à chaque matière artistique (p. ex., principe d'unité dans une réalisation).

Histoire

- constater certains apports historiques au développement de chacun des arts (p. ex., répercussions de la découverte des procédés photographiques sur l'évolution des arts visuels).
- identifier des époques artistiques et dégager pour chacune d'elles les correspondances qui existent entre les différentes matières artistiques (p. ex., époque baroque au théâtre, en arts visuels, en danse et en musique).
- décrire le contexte historique de diverses œuvres en utilisant un vocabulaire juste et pertinent.

Conventions

- expliquer des normes de sécurité reliées à l'emploi de l'équipement, des matériaux et des espaces de travail en arts (p. ex., protection de soi et d'autrui).
- définir l'importance de respecter le bien commun dans les ateliers, les studios et partout ailleurs (p. ex., conséquences du vandalisme).

Art dramatique

Aperçu

L'étude de l'art dramatique permet à l'élève de jouer des rôles, de créer des mondes imaginaires, de se découvrir d'une façon unique et d'explorer le monde qui l'entoure. Cette étude englobe trois grands domaines : la création, l'analyse et la théorie.

La création est le processus de construction et d'interprétation. Grâce à diverses formes d'art dramatique, l'élève explore des personnages et des questions tirés soit d'un texte, soit de son imagination. Le processus amène l'élève à poser des questions, à interpréter et à donner une signification. Chaque élève a l'occasion d'être artiste, membre de l'auditoire, dramaturge, technicienne ou technicien, décoratrice ou décorateur, et critique.

L'analyse est le processus de réaction à la construction et à l'interprétation de réalisations par le biais de la réflexion, de la déconstruction et de l'évaluation. L'élève doit examiner ses choix personnels et artistiques afin de déterminer ce qu'ils lui ont appris. L'élève acquiert un vocabulaire spécialisé pour faire la critique de ses propres réalisations et d'œuvres dramatiques.

La théorie s'intéresse à la forme, à la fonction, à la signification et au processus de création.

Par le biais d'un engagement actif, l'élève apprend des concepts, étudie les origines historiques du théâtre ainsi que ses fonctions dans une culture. La construction, l'interprétation et l'analyse de pièces de théâtre comportent une expérience collective de l'interaction sociale. En communiquant dans des mondes réels et imaginaires, l'élève apprend à écouter, à parler, à poser des questions et à négocier. En se mettant dans la peau d'un personnage, l'élève développe de l'empathie et arrive à l'exprimer. L'analyse des œuvres dramatiques révèle les aspects universels de l'expérience humaine.

Art dramatique, 9^e année, cours ouvert

(ADA1O)

Ce cours vise l'acquisition des concepts essentiels de l'art dramatique par la pratique de techniques d'expression corporelle et verbale, ainsi que par l'étude d'œuvres d'ici et d'ailleurs. Tout au long du cours, l'élève développe sa créativité et acquiert confiance en ses capacités. Par le jeu dramatique et par l'analyse de réalisations, l'élève peut mieux se comprendre, mieux connaître cette matière artistique et mieux saisir le monde qui l'entoure.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer les éléments et les principes du langage dramatique aux différentes formes et techniques d'interprétation.
- utiliser une variété de formes (p. ex., mime, monologue) et de techniques verbales et non verbales pour réaliser des travaux individuels et collectifs.
- choisir judicieusement des technologies médiatiques pour faire des recherches et des réalisations dramatiques.
- appliquer les étapes du processus de création à des réalisations individuelles et collectives.
- réaliser des travaux artistiques en explorant le jeu dramatique par le biais de l'improvisation et du jeu de rôle.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage dramatique

- mettre en pratique les éléments et principes du langage dramatique (p. ex., étude de personnages, exploration de l'unité de temps, de lieu et d'action).
- utiliser un vocabulaire propre à la scène (p. ex., plans de scène, coulisses, plantation des décors).
- respecter certaines conventions de représentation (p. ex., délimiter l'espace où va se dérouler l'action, déterminer le temps accordé à l'action).
- identifier les moments d'une action dramatique dans une improvisation (p. ex., mise en situation, intensification de l'action, point culminant et dénouement).
- démontrer une connaissance des formes d'un remue-méninges productif pour explorer le langage dramatique (p. ex., générer le maximum d'idées, ajouter aux idées des autres).

Application des habiletés techniques et technologiques

- démontrer une bonne connaissance des techniques d'expression orale (p. ex., jeu de rôle, improvisation) et gestuelle (p. ex., mime) dans des réalisations individuelles et collectives.
- utiliser un vocabulaire technique propre à la construction des décors (châssis, toiles de fond, décors projetés, décors peints).
- présenter diverses techniques de masque (p. ex., masques larvaires, masques de caractère).
- utiliser diverses techniques permettant de développer des tensions dramatiques (p. ex., conflit séparant les personnages, conflit intérieur d'un personnage).
- créer des modèles de scène à partir de recherches personnelles ou collectives.
- employer des moteurs de recherche francophones pour étudier des thèmes, des techniques, des aspects historiques.

Réalisations dramatiques

- faire appel à diverses techniques pour se préparer mentalement au travail dramatique (p. ex., relaxation, visualisation).
- explorer les étapes du processus de création dans des productions dramatiques (p. ex., perception/exploration, manipulation/expérimentation, production/exécution, rétroaction/évaluation).
- utiliser l'improvisation et le jeu de rôle pour créer des personnages et des situations dramatiques (p. ex., exercices reliés aux cinq sens).
- interpréter les personnages traditionnels de la commedia dell'arte.
- démontrer des qualités et des habiletés indispensables pour monter des productions individuelles et collectives (p. ex., sens des responsabilités).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- commenter ses productions dramatiques et celles des autres en sélectionnant un vocabulaire et des critères d'analyse appropriés.
- relever la contribution des artistes francophones à l'identité des Canadiennes et des Canadiens dans diverses œuvres dramatiques.
- discuter des connaissances et des habiletés acquises dans le cours d'art dramatique.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- suivre les étapes du processus d'analyse critique pour évaluer des réalisations dramatiques individuelles et collectives (p. ex., verbalisation de la réaction initiale, description des éléments et analyse des principes du langage dramatique employé).
- comparer les thèmes universels présents dans des œuvres dramatiques et ceux figurant dans les scènes improvisées en classe.
- décoder le jeu de ses camarades par le biais de critères établis (p. ex., utilisation des clichés).
- expliquer comment les accessoires, les costumes, les masques, la voix et les mouvements contribuent à créer un rôle.
- évaluer son progrès et ses expériences en art dramatique en utilisant un mode de rétroaction (p. ex., tenir un cahier d'observation).

Identité culturelle

- faire preuve d'engagement linguistique dans ses rapports formels et informels (p. ex., parler français en classe pendant et après les activités).
- identifier les artistes de la scène canadiens et franco-ontariens (p. ex., dramaturges, humoristes) qui contribuent à l'enrichissement culturel du Canada.

- utiliser le répertoire francophone dans des réalisations dramatiques (p. ex., sélectionner des chansons francophones pour des projets collectifs).

Fonctions de l'art

- expliquer comment diverses activités dramatiques peuvent contribuer au développement personnel et à l'épanouissement collectif (p. ex., en favorisant l'écoute active et le sens des responsabilités).
- sélectionner dans l'ensemble des connaissances et des compétences acquises en art dramatique celles qui peuvent contribuer à une réussite dans différentes carrières (p. ex., confiance en soi, capacité de s'exprimer).
- utiliser les ressources donnant accès aux choix de carrières et aux possibilités d'éducation coopérative reliés à l'art dramatique (p. ex., Centre des ressources humaines du Canada, Internet).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer une connaissance des éléments et des principes du langage dramatique présents dans des réalisations individuelles et collectives.
- discuter les habiletés de communication nécessaires au jeu dramatique et au travail collectif.
- établir des liens entre les origines de l'art dramatique et certains aspects de cet art tel qu'il est pratiqué en classe (techniques, formes, moyens d'expression).
- manifester une compréhension des conventions théâtrales à respecter dans le jeu dramatique.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage dramatique

- commenter diverses façons d'utiliser le corps, la voix, l'imagination, comme outils de création dramatique.
- expliquer la pertinence des principes du langage dramatique à partir d'une représentation (p. ex., rythme, contraste).
- distinguer les différents styles et techniques de mime et de masque.
- définir les notions fondamentales de l'improvisation verbale et non verbale.
- se documenter auprès de différentes sources pour réaliser des travaux théoriques et pour générer des idées (p. ex., photos, contes).

Histoire

- comparer les techniques de masque et de mime aux techniques du théâtre grec (p. ex., emploi de choreutes, exagération du geste).
- lire des exemples de canevas d'improvisation de la commedia dell'arte pour en faire une présentation dramatique.
- expliquer l'évolution du mouvement de l'improvisation compétitive.
- comparer les conventions de représentation adoptées dans le théâtre professionnel et celles utilisées dans le cours d'art dramatique (p. ex., comparer les lieux de spectacle).
- démontrer une compréhension des conventions propres à l'improvisation (p. ex., écoute).
- démontrer une connaissance des périodes historiques suivantes et de leurs styles : Antiquité, période gréco-romaine, ère médiévale et début de la Renaissance.

Art dramatique, 10^e année, cours ouvert

(ADA2O)

Ce cours permet à l'élève de mettre en pratique ses connaissances des formes et des techniques dramatiques, en faisant appel à ses propres idées et en s'inspirant de multiples œuvres, genres et cultures. L'élève participe à des productions en se servant des techniques de recherche du personnage, d'interprétation et d'écriture dramatique. L'élève prend part à la réalisation d'un projet ou d'un spectacle, assume la responsabilité d'une activité technique spécifique et fait preuve de leadership. L'analyse des expériences vécues amène l'élève à amorcer une réflexion personnelle ainsi qu'à porter un regard sur les arts et sur le monde qui l'entoure.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- recourir à diverses composantes du langage dramatique (p. ex., éléments, principes, modes de représentation, genres, styles) dans ses réalisations.
- appliquer des techniques d'interprétation pour présenter un personnage ou soutenir un rôle.
- utiliser les nouvelles technologies dans des réalisations dramatiques individuelles et collectives.
- appliquer le processus de création aux différentes étapes de la production d'un spectacle.
- organiser des productions collectives en assumant certaines responsabilités et en tenant compte de l'auditoire cible et de certains aspects de logistique (espace, équipement).

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage dramatique

- utiliser diverses composantes du langage dramatique pour concevoir un personnage dans des productions individuelles et collectives (p. ex., genre ludique, principe du contraste).
- recourir à diverses formes de représentation (p. ex., tableaux, mime) pour présenter des situations dramatiques.

Application des habiletés techniques et technologiques

- employer diverses techniques de recherche pour créer un personnage (p. ex., clown rouge et clown blanc).
- exploiter ses habiletés pour interpréter un personnage (p. ex., écoute, concentration).
- employer des techniques d'interprétation verbale et non verbale pour animer une marionnette (p. ex., jouer le même texte en variant le ton, le volume et le rythme de la voix).
- utiliser diverses technologies dans des réalisations dramatiques (p. ex., projection de diapositives pour susciter un décor).
- mettre en scène un conte franco-ontarien en utilisant le langage théâtral des marionnettes.

- transcrire des improvisations en se servant d'un logiciel en français (p. ex., écriture spontanée et interactive, présentation des improvisations retravaillées dans un format uniforme).

Réalisations dramatiques

- utiliser l'improvisation verbale comme point de départ à l'écriture de textes dramatiques individuels et collectifs.
- construire des canevas pour établir la structure d'une pièce de théâtre (p. ex., adapter un conte franco-ontarien à un scénario de marionnettes).
- exécuter diverses tâches reliées à des productions dramatiques individuelles et collectives (p. ex., activités de l'accessoiriste, de l'éclairagiste).
- relever et décrire les aspects d'une production qui relèvent de l'auditoire cible sélectionné (p. ex., public d'enfants).
- élaborer un calendrier des échéanciers à respecter et des tâches à accomplir (p. ex., dates limites pour la fabrication des accessoires, heures et dates des répétitions) pour des réalisations individuelles et collectives.
- créer diverses marionnettes en s'inspirant de techniques traditionnelles mais en utilisant des matériaux modernes.

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- analyser les éléments et les principes qui sous-tendent ses réalisations dramatiques individuelles et les projets collectifs (p. ex., personnages, variété).
- discuter les éléments de sa culture et d'autres cultures qui sont présents dans des œuvres dramatiques individuelles et collectives.
- établir des rapprochements sur divers points entre l'art dramatique et la vie de tous les jours.
- identifier et documenter des emplois possibles à partir d'études en art dramatique.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- faire preuve d'analyse critique pour évaluer sa contribution au travail individuel et collectif.
- dégager les points forts et les points faibles du processus de création collective (p. ex., participation des membres, respect du calendrier de production).
- démontrer une compréhension des diverses techniques de rétroaction (p. ex., discussions, fiches de progression, analyse de vidéo-clips).

Identité culturelle

- utiliser des personnages et des situations dramatiques extraits d'œuvres canadiennes pour faire des improvisations (p. ex., conflits que vit Tarzan dans *Zone*, de Marcel Dubé).
- analyser des œuvres dramatiques et poétiques franco-ontariennes (p. ex., poèmes de Jean-Marc Dalpé, extraits de *La parole et la loi* du Théâtre de la Corvée).
- utiliser des techniques et des approches de diverses cultures dans ses réalisations dramatiques (p. ex., atelier sur les ombres balinaises).

- répertorier des exemples de styles, types, compagnies de marionnettes de la francophonie mondiale (p. ex., Théâtre Tone de Belgique, Guignol en France, marionnettes géantes africaines).
- participer à l'organisation, à la promotion ou à la diffusion d'un spectacle présenté dans son école ou sa communauté par des artistes francophones (p. ex., accueil, publicité).

Fonctions de l'art

- établir des parallèles entre les thèmes et les idées véhiculés dans des pièces dramatiques et dans ses expériences de vie personnelle.
- relever des préoccupations sociales dans des réalisations artistiques (p. ex., monologue revendiquant des droits, création collective sur un thème environnemental).
- documenter les objectifs des organismes de soutien aux arts en Ontario français (p. ex., Conseil des arts de l'Ontario, Théâtre-Action).
- évaluer les retombées économiques d'événements artistiques reliés à l'art dramatique (p. ex., festival de Stratford, festival Sears).
- commenter divers parcours possibles pour les personnes qui se destinent à des carrières en art dramatique.

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- préciser l'emploi de diverses composantes du langage dramatique utilisées dans des réalisations individuelles et collectives.
- classer des pièces selon leur style d'écriture, leur forme et leur thème.
- repérer des formes et des styles qui ont marqué l'évolution du théâtre, en particulier à l'époque du classicisme.
- manifester une compréhension des éléments du jeu dramatique.
- démontrer une connaissance des diverses tâches et responsabilités reliées au travail de groupe.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage dramatique

- discuter les caractéristiques des personnages d'œuvres littéraires choisies.
- identifier les éléments et principes à appliquer aux diverses techniques en art dramatique (p. ex., établissement d'un rythme dans la technique du combat de scène).
- expliquer l'emploi de différents styles (p. ex., mélodramatique, lyrique) et différentes formes de représentation (p. ex., tableaux).
- analyser les mécanismes et les caractéristiques de la comédie (p. ex., badinage).

Histoire

- caractériser les différents types de clowns nés de l'histoire du cirque.
- décrire les types de marionnettes utilisées à différentes époques ou provenant de divers pays (p. ex., marionnette à fil, à gaine, ombres chinoises) ainsi que différents styles de théâtre de marionnettes (p. ex., Bunrako).
- connaître des dramaturges et des extraits d'œuvres littéraires de certaines grandes périodes du théâtre (p. ex., *Le Cid* de Corneille).
- situer une auteure ou un auteur par rapport à son style, sa période et ses textes.
- comparer le mouvement de la création collective des années 1960 et 1970 au Canada et aux États-Unis.

Arts médiatiques

Aperçu

L'émergence des arts médiatiques bouleverse les paradigmes de l'esthétique traditionnelle. Les arts médiatiques emploient des technologies sophistiquées et des processus associés aux formes artistiques connues pour véhiculer un message, une métaphore. La pratique intègre les techniques traditionnelles (photographie, holographie, copigraphie, enregistrement sonore, animation, cinéma expérimental, vidéo d'art) et les technologies émergentes pour créer des œuvres et réalisations de nature hybride (infographie, multimédia, électroacoustique, environnement virtuel).

L'enseignement se fonde sur l'acquisition des habiletés et compétences nécessaires à la pratique des arts médiatiques. Les apprentissages inhérents à cette pratique favorisent chez l'élève le développement des connaissances métacommunicatives et l'actualisation de ses aptitudes artistiques.

Ce cours se prête à la réflexion et à la création, ainsi qu'à l'interprétation et à la discussion des contextes sociaux, historiques et culturels des processus actuels et nouveaux des arts médiatiques. La participation active à ce cours favorise l'épanouissement et l'expression de soi, et offre à l'élève la possibilité d'acquérir les compétences et les connaissances requises pour s'instruire continuellement et participer à la vie communautaire.

Arts médiatiques, 10^e année, cours ouvert**(ASM2O)**

Ce cours porte sur l'acquisition des connaissances et habiletés de base nécessaires à la pratique des arts médiatiques. L'élève analyse, apprécie et élabore des réalisations en employant plusieurs procédés photosensibles, graphiques, analogiques (p. ex., photographie, copigraphie, vidéographie, enregistrement sonore) et en explorant une variété de technologies émergentes ou nouvelles (p. ex., infographie, multimédia).

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer des éléments, principes, notions et concepts propres aux arts médiatiques pour réaliser des projets.
- employer aussi bien des techniques traditionnelles que des technologies émergentes dans des créations personnelles et collectives.
- suivre les étapes du processus de création pour mener à bien des travaux en arts médiatiques.
- appliquer des notions, concepts et procédés d'autres disciplines artistiques à des réalisations en arts médiatiques.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage en arts médiatiques

- utiliser des éléments, principes, notions et concepts propres aux arts médiatiques pour exécuter des travaux (p. ex., notion d'éphémère).
- employer une variété de techniques et technologies pour mettre en évidence l'usage des éléments, principes, notions et concepts (p. ex., concept d'interactivité mis en évidence à l'aide d'une interface).

Application des habiletés techniques et technologiques

- employer une variété de matériaux, techniques, procédés et technologies traditionnels pour réaliser des travaux (p. ex., procédés photosensibles en photographie, techniques d'enregistrement analogique en vidéo).
- recourir à des techniques et procédés traditionnels ainsi qu'à des technologies émergentes en concordance avec le message à véhiculer (p. ex., montage sonore analogique sur le français à l'école).
- exploiter ses habiletés techniques quant à l'utilisation d'équipement traditionnel et à l'application de technologies émergentes (p. ex., placer correctement les microphones pour un enregistrement, faire bon usage d'un scanner pour numériser des images).

- intégrer l'image, le son et le mouvement dans un travail en arts médiatiques (p. ex., présentation multimédia, performance artistique).
- organiser un portfolio de ses travaux en employant des procédés photosensibles, analogiques ou numériques.

Application du processus de création

- recourir à l'exploration et à l'expérimentation pour ébaucher des projets (p. ex., journal de cueillette des données, des travaux de conception).
- utiliser les étapes du processus de création pour réaliser un projet collectif (p. ex., collage numérique illustrant l'actualité artistique en Ontario français).
- tirer parti des similitudes qui existent entre les arts pour ébaucher un projet en arts médiatiques (p. ex., aux stades de l'exploration et de l'expérimentation).
- utiliser une notion, un concept ou un procédé emprunté à un autre art afin d'en faire l'expérimentation en arts médiatiques (p. ex., notion de situation dramatique, techniques d'improvisation).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- expliquer ses travaux en arts médiatiques et ceux des autres en suivant les étapes du processus d'analyse critique.
- dégager des particularités de l'identité culturelle dans des œuvres et réalisations médiatiques.
- relever des caractéristiques socio-économiques dans des œuvres et réalisations médiatiques.
- documenter des carrières en arts médiatiques reliées à ses intérêts personnels.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- décrire des œuvres et réalisations médiatiques en utilisant le vocabulaire approprié.
- commenter les premières œuvres ou réalisations médiatiques des années 1950 en s'appuyant sur les étapes du processus d'analyse critique.

Identité culturelle

- expliquer les valeurs francophones dans un travail d'arts médiatiques (p. ex., attachement à certaines traditions).
- reconnaître l'importance de valeurs communes en exécutant un travail de groupe (p. ex., droit à l'expression, mandat des institutions de langue française).
- inventorier des artistes médiatiques franco-ontariens et canadiens (p. ex., à partir de critères techniques, technologiques, stylistiques).
- communiquer avec des artistes de sa communauté ou d'ailleurs (p. ex., lors de sorties éducatives, de conférences, d'échanges télématiques).

Fonctions de l'art

- décoder les éléments symboliques d'une culture dans une œuvre ou une réalisation médiatique (p. ex., iconographie et symbolique véhiculées par la publicité).
- identifier les retombées de l'industrie médiatique (p. ex., effets de la production télévisuelle en Ontario et plus particulièrement en Ontario français).
- expliquer l'importance des arts médiatiques dans l'actualisation d'une culture (p. ex., rôle des arts médiatiques dans un milieu minoritaire).
- déterminer des carrières en création, interprétation, réalisation, diffusion et gestion médiatiques à partir de ses intérêts pour les arts (p. ex., carrières en publicité découlant d'un intérêt pour l'infographie).
- définir, à partir de ses intérêts artistiques, les compétences requises par des carrières en création, interprétation, réalisation, gestion et diffusion des arts médiatiques (p. ex., pensée rigoureuse de la théoricienne ou du théoricien, imagination de la conceptrice ou du concepteur multimédia).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- expliquer les éléments et principes propres aux arts médiatiques dans ses travaux et ceux des autres.
- commenter des œuvres et réalisations en arts médiatiques à partir de leurs contextes historiques.
- discuter les conventions rattachées à la pratique des arts médiatiques.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage en art médiatique

- décrire l'utilisation des éléments et principes propres aux arts médiatiques dans des réalisations et œuvres choisies (p. ex., importance du principe d'interactivité).
- définir l'utilisation des éléments et principes empruntés aux autres formes d'art dans des œuvres et réalisations (p. ex., utilisation d'éléments et principes des arts visuels dans des installations médiatiques).
- utiliser le vocabulaire propre aux arts médiatiques.

Histoire

- décrire l'évolution des arts médiatiques à partir de leurs origines photoniques (p. ex., photographie, holographie, copigraphie).
- relever l'apport des technologies à l'évolution des arts médiatiques depuis les années 1950 (p. ex., effet de la découverte des micro-ordinateurs sur les arts infographiques).
- relier la contribution des autres arts à l'évolution des arts médiatiques (p. ex., influence de la musique populaire sur l'électroacoustique).

Conventions

- dégager des aspects légaux liés à la pratique des arts médiatiques (p. ex., respect des droits d'auteur et de la propriété intellectuelle).
- expliquer des pratiques écologiques reliées aux arts médiatiques (p. ex., recyclage et réutilisation des matériaux).

Arts visuels

Aperçu

Le cours d'arts visuels au secondaire amène l'élève à créer ses propres métaphores des mondes qui l'entourent et qui l'habitent. Le pouvoir d'expression de l'élève se fonde sur un ensemble de connaissances, habiletés et compétences regroupées en trois grands domaines d'étude, à savoir : la création, l'analyse et la théorie.

La création comprend l'application du langage visuel, l'utilisation de techniques traditionnelles et de technologies nouvelles, ainsi qu'un processus par lequel l'élève arrive à produire une œuvre originale, expression de son individualité.

L'analyse relève de la pensée critique. L'élève réfléchit à la fonction des œuvres de différentes civilisations, idéologies et tendances. À l'aide d'un vocabulaire juste et expressif, l'élève suit un processus d'analyse critique dont les étapes (description, analyse, interprétation et jugement) l'amènent à organiser et préciser ses réactions et ses opinions sur les œuvres à l'étude, ses productions et celles de ses camarades.

La théorie permet de faire un survol des fondements esthétiques, techniques et historiques inhérents au langage visuel ainsi qu'aux conventions qui s'y rattachent.

Arts visuels, 9^e année, cours ouvert**(AVI1O)**

Ce cours présente une vue d'ensemble des arts visuels. L'élève explore des techniques de dessin, de peinture, de sculpture, de gravure, de photographie et d'infographie en suivant les étapes du processus de création. De plus, l'élève étudie l'art de la préhistoire, l'art de l'Égypte ancienne, l'art autochtone et les premières manifestations artistiques au Canada. Tout au long de son apprentissage, l'élève suit une démarche d'analyse critique.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- mettre en pratique ses connaissances du langage visuel (p. ex., éléments, principes) dans ses projets.
- exécuter des travaux à deux et trois dimensions, de styles et de formes d'expression variés.
- utiliser divers matériaux, outils, procédés, techniques et technologies.
- suivre les étapes du processus de création lors d'exercices spécifiques.
- créer et transformer des images.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage visuel

- choisir de manière appropriée des éléments et des principes de composition pour exprimer ses idées dans ses travaux (p. ex., utiliser la couleur et la variété pour illustrer une scène de fête).
- traduire en images les principes de composition communs aux différentes matières artistiques (p. ex., représenter la répétition en danse par une répétition de lignes graphiques).

Application des habiletés techniques et technologiques

- démontrer une connaissance de base des techniques de dessin, de peinture, de gravure et de sculpture.
- utiliser divers matériaux, seuls ou combinés sur des supports variés, pour découvrir de nouvelles applications (p. ex., sculpture faite d'objets recyclés et d'argile, en techniques mixtes).
- atteindre l'harmonie entre la forme travaillée, la fonction, le thème et le matériau (p. ex., faire en groupe des illustrations d'animaux, de style rupestre, en utilisant des pastels secs sur un support de type mural).

- démontrer des habiletés à utiliser des techniques empruntées à des civilisations anciennes (p. ex., empreinte d'un sceau à la manière des Assyriens).
- utiliser les nouvelles technologies pour réaliser au moins un projet (p. ex., palette graphique pour donner une nouvelle dimension à ses images).

Application du processus de création

- produire des travaux d'art et de design appliqué à partir d'un remue-méninges en groupe (p. ex., conception du véhicule prototype de l'an 2000).
- documenter ses travaux à partir de ressources variées (p. ex., photos, livres, textes, collages).
- transformer ses travaux en s'inspirant d'œuvres étudiées (p. ex., changer des personnages représentés de façon réaliste en figures abstraites).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer une démarche d'analyse critique pour évaluer ses réalisations et celles des autres.
- établir des liens entre le patrimoine artistique canadien et son identité culturelle.
- expliquer certaines fonctions des arts dans la société par l'analyse critique de ses travaux et d'œuvres de différentes cultures.
- évaluer ses aptitudes face à des carrières reliées aux arts visuels.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- démontrer une compréhension de différentes stratégies d'observation d'œuvres artistiques.
- décrire les objets ou les sujets représentés dans ses réalisations et dans celles des autres, et analyser la fonction de ceux-ci.
- comparer le contenu des œuvres étudiées.
- évaluer ses réalisations et celles des autres pour souligner les points forts et les points faibles.

Identité culturelle

- choisir et expliquer certaines réalisations artistiques qui nous renseignent sur notre histoire et notre culture (p. ex., vie quotidienne à l'époque du Bas-Canada, dans *La Ferme* de Cornelius Krieghoff).
- décrire les fonctions des institutions culturelles franco-ontariennes (p. ex., BRAVO, Bureau du regroupement des artistes visuels de l'Ontario).
- s'affirmer culturellement à travers une réalisation individuelle ou collective (p. ex., créer une murale illustrant un fait historique).

Fonctions de l'art

- présenter des facteurs (p. ex., religieux, historiques, géographiques) qui ont influencé des créations particulières (p. ex., pyramides égyptiennes).
- identifier diverses activités artistiques liées à la vie quotidienne en société, au sein de différentes cultures.
- expliquer comment la création et l'appréciation des arts peuvent enrichir la vie personnelle (p. ex., renseigner, émerveiller, distraire).
- décrire les qualités et compétences développées par l'étude des arts visuels, qui peuvent contribuer à différentes possibilités de carrière (p. ex., persévérance, analyse critique).
- compiler de l'information au sujet des métiers et des professions compatibles avec ses aspirations (p. ex., en butinant sur Internet ou en consultant le secteur de l'orientation).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer sa compréhension de l'utilisation des éléments et des principes de composition dans ses réalisations et dans les œuvres étudiées.
- associer des matériaux, des procédés, des styles, des techniques et des formes artistiques à différentes époques et à quelques artistes.
- comparer diverses époques de l'histoire de l'art, en particulier la préhistoire, les premières civilisations, l'Égypte ancienne, et les débuts du Canada.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage visuel

- expliquer la fonction des éléments et des principes de composition dans ses travaux et ceux des autres (p. ex., force exprimée par l'utilisation de lignes droites et d'une structure équilibrée).
- décrire les éléments et les principes présents dans diverses formes et structures de son environnement (p. ex., dans le milieu naturel, dans des créations industrielles et architecturales).
- utiliser un vocabulaire juste pour décrire les styles, les matériaux, les techniques et les procédés étudiés en arts visuels (p. ex., terminologie de la gravure et de ses outils).
- comparer des artistes anciens et contemporains, d'ici et d'ailleurs, en fonction d'un même thème (p. ex., paysages des fresques égyptiennes, premières peintures de la Nouvelle-France).
- démontrer une compréhension des débuts de l'histoire de l'art canadien en commentant diverses œuvres par rapport au sujet, au matériau ou au style utilisés (p. ex., peintures à caractère documentaire de Paul Kane).
- identifier plusieurs styles (p. ex., figuratif et abstrait) et plusieurs formes de représentation (p. ex., peinture et sculpture) employés au fil de l'histoire.

Histoire

- caractériser les formes utilisées en arts visuels durant la préhistoire et dans l'Égypte ancienne.
- relever des traits distinctifs de traditions artistiques anciennes et contemporaines (p. ex., stylisation dans les œuvres préhistoriques et dans l'art graphique d'aujourd'hui).

Arts visuels, 10^e année, cours ouvert**(AVI2O)**

Ce cours renforce les connaissances théoriques, pratiques et technologiques reliées aux arts visuels. L'élève conçoit des réalisations bidimensionnelles et tridimensionnelles, tout en se familiarisant avec une variété de techniques et de formes d'expression, et en suivant une démarche d'analyse critique. Ce cours, qui porte principalement sur le dessin, la sculpture et la peinture, s'intéresse à l'art de la Grèce antique, de Rome, de Byzance, du Moyen Âge, du Moyen-Orient ainsi qu'au Groupe des Sept au Canada.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- utiliser le langage visuel pour réaliser des objectifs précis et relever des défis spécifiques (p. ex., pour résoudre des problèmes de composition).
- réaliser des travaux de styles et de formes variés à partir de différentes techniques, de divers procédés technologiques et informatiques.
- suivre le processus de création pour améliorer sa démarche artistique.
- sélectionner judicieusement des outils et des procédés lui permettant de développer sa créativité.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage visuel

- choisir de manière appropriée des éléments et des principes de composition en relation avec le sujet à exprimer (p. ex., lignes courbes et équilibre pour évoquer le calme d'un paysage).
- exploiter l'expressivité visuelle des différents procédés et techniques (p. ex., lavis, pastel, gaufrage, empâtement à l'acrylique).

Application des habiletés techniques et technologiques

- tirer parti des possibilités offertes par différents matériaux, outils, procédés, techniques et technologies (p. ex., diptyque au Polaroid) pour illustrer divers sujets.
- utiliser de manière imaginative diverses techniques, en les mariant à différents supports (p. ex., collage conjuguant un lavis de peinture acrylique, des dessins au crayon et des photos).
- réaliser des travaux d'art et de design appliqué sur des thèmes choisis (p. ex., créer un motif thématique pour un décor destiné à un événement scolaire).

- transformer des images (p. ex., à partir d'un scanner et d'un logiciel de manipulation ou avec un photocopieur).
- faire des applications conjointes de techniques traditionnelles et de technologies nouvelles (p. ex., assemblage de textures découpées et d'images de synthèse).

Application du processus de création

- mener des recherches dans des livres, des magazines, par Internet et regrouper les informations dans un journal ou un dossier.
- utiliser son dossier de recherche comme base de données pour ses projets de création.
- suivre les étapes du processus de création en insistant sur l'exploration et l'expérimentation de techniques, matériaux, outils et procédés.
- résoudre des problèmes de conceptualisation visuelle en utilisant le processus de création.
- exécuter des exercices qui stimulent l'imagination et la créativité (p. ex., association objets-verbos).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- interpréter la valeur expressive du langage visuel dans ses travaux et dans des œuvres choisies.
- expliquer l'apport des artistes à la vie de la société, dans les communautés francophones, au Canada et dans le monde.
- établir des relations entre le secteur de la production artistique et celui de la consommation des produits artistiques.
- comparer les carrières reliées aux arts visuels et celles rattachées aux autres domaines artistiques.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- décrire le sujet des œuvres étudiées (p. ex., mythologie).
- comparer ses travaux et ceux des autres afin de souligner divers points de vue personnels et diverses utilisations de symboles.
- démontrer une compréhension de la force expressive des éléments et des principes de composition, des matériaux et des techniques utilisés dans ses travaux et dans des œuvres choisies.

Identité culturelle

- identifier des sujets et des sources d'inspiration chers aux artistes de l'Ontario et du Canada (p. ex., scènes champêtres de William Kurelek).
- concevoir des projets réalisables dans son école ou dans sa communauté culturelle (p. ex., murale à réaliser avec une ou un artiste francophone).

Fonctions de l'art

- dégager les messages véhiculés dans une variété d'œuvres, aussi bien anciennes que contemporaines.
- expliquer comment la perception personnelle ou collective des arts varie selon la culture à laquelle on appartient (p. ex., appréciation d'une icône byzantine).
- tracer un parallèle entre la forme, la fonction et la raison d'être d'une réalisation artistique (p. ex., monument à la mémoire des Anciens combattants, murale à l'entrée d'un édifice public).
- comparer les métiers ou les professions reliés aux arts visuels et ceux rattachés aux autres arts (p. ex., portraitiste, dessinatrice ou dessinateur de mode).
- documenter des métiers artistiques pratiqués par des gens de son milieu (p. ex., photographe, ébéniste).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer une compréhension de la valeur symbolique du langage visuel.
- relier des réalisations artistiques à l'époque et au contexte dans lesquels elles sont nées, ainsi qu'aux progrès techniques et technologiques qu'elles reflètent.
- expliquer des conventions de représentation reliées aux arts visuels.
- commenter diverses époques de l'histoire de l'art, en particulier celles de la Grèce antique, de Rome, de Byzance, du Moyen Âge, du Moyen-Orient et du Groupe des Sept au Canada.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage visuel

- expliquer le symbolisme des éléments et des principes de composition dans des œuvres de styles et de formes variés (p. ex., magie de la ligne en spirale dans l'art chinois).
- employer un vocabulaire précis et juste pour communiquer ses idées sur les formes, les matériaux, les techniques et les procédés utilisés dans les œuvres étudiées.
- démontrer une compréhension des techniques utilisées pour représenter la troisième dimension (p. ex., dégradés de couleurs, point de fuite).
- identifier les caractéristiques des différentes époques de l'art canadien (p. ex., particularités de l'impressionnisme).
- décrire l'apport des artistes à l'évolution des techniques de peinture, de sculpture, d'impression et d'autres formes d'expression (p. ex., de la détrempe à la peinture à l'huile).
- relever, dans ses œuvres et dans celles d'artistes, des signes iconographiques qui ont traversé l'histoire (p. ex., poisson : symbole de foi chez les chrétiens et de l'abondance chez les Inuit; cercle : symbole de continuité de la vie).

Histoire

- citer des faits artistiques et historiques marquant l'évolution de l'art au cours d'une période donnée (p. ex., de la Grèce antique au Moyen Âge).
- énumérer des artistes de différentes époques ayant utilisé les mêmes techniques ou illustré des thèmes communs (p. ex., Michel-Ange et Henry Moore, thème du corps humain en sculpture).

Danse

Aperçu

En danse, le moyen d'expression est le mouvement, et l'instrument, le corps humain. L'enseignement de la danse va bien au-delà de l'étude d'un répertoire de mouvements et comprend l'étude des principes et des concepts qui régissent cet art. La technique est la base du programme d'études en danse. Elle souligne l'importance des facteurs physiologiques et psychologiques, tout en menant à une utilisation complète du corps, stimulant ainsi les capacités de création et d'expression. Tous les cours de danse englobent trois domaines.

La création comprend des exercices, des explorations, des expériences et des productions qui favorisent le raffinement des capacités, des aptitudes et des compétences. C'est un processus nécessaire pour établir les paramètres de conception et de concrétisation des compositions, des présentations et des spectacles de danse.

L'analyse englobe l'appréciation, l'introspection, la réflexion, la critique et l'identification. Elle permet à l'élève de mieux se comprendre et de mieux connaître les collectivités qui l'entourent. Grâce à l'analyse, l'élève apprécie, observe et critique les spectacles de danse, examine les formes et les fonctions de la danse, et voit dans la danse un langage universel, une expression de l'interaction humaine et de la vie.

La théorie traite des éléments, des principes, des concepts, des normes et des conventions inhérents au langage de la danse, tout en se penchant sur les fondements esthétiques et sur les techniques. La théorie aide aussi l'élève à explorer les contextes historiques et culturels et à comprendre les questions de santé et de sécurité.

Danse, 9^e année, cours ouvert

(ATC1O)

Ce cours présente les mouvements fondamentaux d'une ou plusieurs formes de danse, comme la danse folklorique, la danse classique, la danse moderne, la danse de société ou la danse-jazz. Les contenus d'apprentissage portent sur le langage du mouvement, l'exécution technique, l'exploration créatrice et l'étude de notions culturelles et historiques. Le cours met aussi l'accent sur la connaissance de l'anatomie et sur la prévention des blessures. L'élève examine les sources d'inspiration des danseuses et danseurs, des chorégraphes, et considère le rôle de la critique.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer une compréhension des éléments et des principes de composition propres à la danse (p. ex., espace, harmonie).
- maîtriser les postures et les techniques de base (p. ex., posture dans l'exécution d'un tendu).
- utiliser des techniques audiovisuelles et des technologies nouvelles pour faciliter l'observation et la recherche.
- suivre les étapes du processus de création pour réaliser divers projets.
- appliquer les connaissances et les habiletés acquises à la préparation de courtes présentations.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage de la danse

- illustrer le vocabulaire de base dans les discussions, les exercices et les présentations de danse.
- illustrer la terminologie élémentaire de la danse par l'exécution de mouvements précis (p. ex., rond de jambe).
- décoder le langage de la danse pour faciliter la mémorisation (p. ex., croquis ou dessins).

Application des habiletés techniques et technologiques

- exécuter des exercices physiques de détente et d'étirement pour se préparer à un cours, à une répétition ou à une présentation (p. ex., étirement de l'arrière de la jambe pour éviter des lésions au tendon d'Achille).
- prendre la posture voulue pour exécuter correctement un mouvement sur place ou un déplacement simple (p. ex., placer les parties du corps autour d'une ligne médiane).
- pratiquer des phrases de mouvements pour acquérir des habiletés techniques simples qui favorisent l'aisance d'exécution (p. ex., propulsion à la verticale, légèreté et puissance).

- démontrer par l'exécution d'enchaînements ses habiletés à suivre le tempo d'une musique ou un rythme simple.
- se servir correctement d'appareils photo et de caméras vidéo pour évaluer son travail et celui des autres (p. ex., pour observer la posture).
- utiliser des logiciels en français dans ses exercices, travaux et cueillettes de données (p. ex., sites Web de compagnies de danse).

Production

- faire de courtes présentations en appliquant les principes et les éléments de composition (corps, espace, temps, énergie, interrelation).
- appliquer les étapes du processus de création dans l'élaboration de présentations simples (p. ex., planification, exécution, évaluation du projet).
- utiliser différents stimuli pour favoriser l'activité de création dans la réalisation d'une danse (p. ex., accompagnements sonores et accessoires variés).
- comparer différentes façons de traiter un sujet ou un thème en danse par l'improvisation et par le visionnement de productions (p. ex., spectacles, vidéos de danse, clips publicitaires).

- démontrer sa compréhension du rôle de chaque membre de l'équipe dans la production d'un spectacle (p. ex., aménager l'espace scénique, s'occuper des accessoires, préparer les cassettes).
- respecter les conventions qui régissent la production des spectacles (p. ex., ponctualité, respect du matériel sur scène et dans les coulisses).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- commenter les éléments et les principes utilisés dans ses danses et celles des autres.
- identifier les aspects culturels (p. ex., musique, costumes) dans ses réalisations et celles des autres.
- expliquer les avantages que présente la pratique de la danse dans sa vie personnelle et sociale.
- décrire les carrières directement et indirectement reliées à la danse.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- exprimer oralement et par écrit ses réactions spontanées face à ses réalisations et à celles d'artistes (p. ex., étonnement, enthousiasme, doute).
- décrire l'effet des éléments, des principes et des techniques employés dans ses réalisations et celles d'artistes.
- identifier les aspects de la production qui contribuent à la qualité de l'interprétation et à la présence sur scène, dans ses danses et celles d'artistes.
- élaborer des critères pour évaluer ses aptitudes en création, exécution et interprétation (p. ex., ouverture d'esprit, persévérance).

Identité culturelle

- décrire des éléments, des principes, des techniques et des modes de représentation qui caractérisent les danses de différentes communautés culturelles (p. ex., énergie, variété, athlétisme des mouvements en *Breakdancing* d'origine afro-américaine).
- s'inspirer d'œuvres d'artistes francophones pour explorer le mouvement (p. ex., *Timber* de Ginette Laurin, pour étudier les chutes).

- expliquer l'importance et le rôle de diverses institutions francophones pour la promotion de la danse (p. ex., revue *Liaison*).

Fonctions de l'art

- démontrer par des exemples comment les productions artistiques informent, sensibilisent, ouvrent l'esprit.
- énumérer les métiers rattachés à la production d'un spectacle (p. ex., scénographe, éclairagiste).
- démontrer que les compétences acquises en production de spectacles peuvent mener à différentes carrières (p. ex., régie de spectacles, direction technique).
- identifier les secteurs professionnels indirectement rattachés à la danse (p. ex., diététique, physiothérapie).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer une connaissance théorique des éléments et des principes du mouvement, ainsi que des formes et des techniques de danse.
- identifier les qualités et les aptitudes propres à la danse (p. ex., précision du geste, sens du rythme, grâce de la posture, élégance des mouvements).
- situer et commenter les grands moments de l'histoire de la danse.
- décrire les notions fondamentales d'hygiène, d'alimentation et d'anatomie rattachées à la pratique de la danse.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage de la danse

- définir les caractéristiques de différentes formes de danse (p. ex., ballet, jazz, claquettes, swing).
- identifier les pas de base (p. ex., chassés-croisés, pirouettes, entrechats) en fonction de la position et de la coordination des différentes parties du corps.
- décrire les tours, les sauts et les chutes en fonction du changement de direction du corps et de l'utilisation d'énergie.
- dresser une liste de la terminologie propre à la scénographie (p. ex., pendrillon, pupitre de régie).

Histoire

- dégager les aspects communs à différentes formes de danse au fil de l'histoire (p. ex., pas, motifs, chorégraphie).
- tracer un continuum historique des danses populaires et théâtrales, des origines à nos jours.
- situer dans un contexte historique l'origine de diverses formes de danse (p. ex., danse folklorique, ballet, danse-jazz).
- répertorier des personnages historiques et des artistes qui ont influencé l'essor de la danse (p. ex., Louis XIV et le ballet de cour).

Santé et sécurité

- identifier l'anatomie du corps pour mieux le connaître en tant qu'instrument d'expression (p. ex., système respiratoire, système musculaire).
- différencier les mouvements qui sont sécuritaires de ceux qui comportent des risques (p. ex., lors d'un plié, aligner les genoux avec le centre des pieds pour éviter les torsions et affaissements).
- préciser les soins à donner aux lésions sans gravité (p. ex., ne pas crever une ampoule mais la couvrir d'un pansement).
- expliquer ce qu'est une alimentation saine et mettre en pratique ses principes (p. ex., connaître les recommandations du *Guide alimentaire canadien*).

Danse, 10^e année, cours ouvert**(ATC2O)**

Ce cours permet à l'élève de connaître diverses formes de danse (folklorique, classique, moderne, de société ou de jazz) par la pratique d'au moins l'une d'entre elles. Les connaissances historiques, scientifiques et artistiques en danse complètent les habiletés acquises dans les cours techniques et les ateliers de création. L'élève utilise des ressources médiatiques et informatiques pour élaborer des projets collectifs à présenter en public.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- se servir du langage propre à la danse (p. ex., mouvements et gestes) pour composer des danses et communiquer ses idées.
- appliquer les techniques de base à l'exécution d'enchaînements (p. ex., placement du corps, transfert du poids, équilibre dans un enchaînement de tours).
- utiliser des techniques audiovisuelles et des technologies nouvelles pour faciliter l'observation, la recherche et l'expérimentation.
- suivre les étapes du processus de création dans le travail de chorégraphie (p. ex., perception, exploration, expérimentation, exécution, rétroaction).
- mettre en pratique les connaissances et les habiletés acquises dans la production d'un spectacle.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage de la danse

- utiliser la terminologie appropriée lors de discussions et de travaux.
- illustrer par l'exécution de mouvements précis la terminologie propre à la pratique de la danse (p. ex., double pirouette).
- décoder le langage de la danse pour faciliter la mémorisation des mouvements (p. ex., en utilisant un système d'abréviations visuelles).

Application des habiletés techniques et technologiques

- exécuter des exercices de visualisation et des exercices physiques pour se préparer à un cours ou à une répétition (p. ex., visualisation du travail des muscles abdominaux pour stabiliser la posture du bassin).
- effectuer correctement des phrases de mouvements, sur place et avec déplacement, qui font appel à diverses habiletés techniques (p. ex., tours, sauts et chutes en crescendo, déplacements en groupe).
- démontrer par l'exécution d'enchaînements ses habiletés à suivre le tempo, la mesure et le rythme d'une musique.

- produire un enregistrement vidéo pour constituer un portfolio visuel de ses travaux de création et d'interprétation.
- faire des recherches à partir de banques de données francophones (p. ex., cédérom de l'*Encyclopédie canadienne*).

Production

- utiliser l'improvisation pour démontrer et améliorer sa compréhension des éléments et des principes de composition.
- suivre toutes les étapes du processus de création pour réaliser un projet chorégraphique collectif (p. ex., collage de danses autour d'un même thème).
- s'inspirer de différentes sources dans la réalisation d'un projet chorégraphique (p. ex., *Don Quichotte* par Pierre-Paul Savoie, Ginette Laurin et le Ballet national du Canada).
- maintenir à jour une banque d'informations pertinentes sur des thèmes ou des sujets pouvant être interprétés en danse.
- faire appel aux connaissances acquises dans d'autres cours pour monter un spectacle (p. ex., rédaction de cartons d'invitation, calcul des dépenses et des recettes).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- suivre les étapes du processus d'analyse critique lors d'observations de présentations ou de spectacles.
- faire ressortir les influences culturelles présentes dans ses réalisations et celles d'artistes.
- analyser la place occupée par la danse dans sa communauté.
- relier les aptitudes et les habiletés acquises en danse à celles exigées dans différentes carrières.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- comparer l'emploi des éléments et des principes dans ses danses avec celles d'artistes à partir de critères établis (p. ex., utilisation de l'espace, harmonie des interrelations).
- décrire comment différents modes de représentation peuvent influencer sur ses danses et celles d'artistes (p. ex., chorégraphie pour la scène transposée pour la vidéo).
- identifier dans les œuvres d'artistes certains aspects qui influencent ses danses et celles de ses camarades (p. ex., mouvements athlétiques à risque chez Édouard Lock).
- comparer ses aptitudes de création, d'exécution et d'interprétation à celles exigées par le cours.

Identité culturelle

- répertorier les caractéristiques propres aux œuvres canadiennes en s'inspirant du répertoire traditionnel et contemporain (p. ex., Ballet national du Canada).
- identifier les artistes francophones qui se consacrent à la danse (p. ex., Marc Boivin et Sarah Gagnon, jeunes danseurs franco-ontariens; Serge Lifar, chorégraphe français de renom).
- s'inspirer d'œuvres d'artistes francophones pour élaborer de courtes danses (p. ex., artistes visuels, compositrices et compositeurs).

Fonctions de l'art

- évaluer le rôle de la danse dans notre société (p. ex., moyen d'expression, reflet de la civilisation).
- discuter les effets de l'industrie culturelle en Ontario français et ailleurs (p. ex., retombées économiques d'un festival de danse).
- répertorier diverses carrières qui demandent des connaissances et des habiletés acquises dans un cours de danse (p. ex., chorégraphe, gérante ou gérant de tournée).
- identifier des personnes ou groupes qui œuvrent en gestion et production dans le domaine de la danse (p. ex., Michel Dozois, producteur en danse au Centre national des arts à Ottawa; Groupe de la Place royale à Ottawa).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- expliquer les caractéristiques propres au langage de la danse, sous ses différentes formes.
- situer et expliquer différentes formes de danse dans leur contexte historique et culturel.
- décrire les aspects artistiques de la pratique de la danse (p. ex., précision et élégance du mouvement).
- démontrer une connaissance des théories associées à une bonne pratique de la danse (p. ex., prévention des blessures, saine alimentation).

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage de la danse

- expliquer les caractéristiques spécifiques de différentes formes de danse (p. ex., frappe-ment des pieds dans le flamenco).
- décrire les pas de base par rapport aux mouvements des différentes parties du corps : tête, bras, tronc, jambes et pieds.
- définir une variété de mouvements avec changements de niveau, d'orientation, de vitesse et d'utilisation d'énergie.
- utiliser la terminologie appropriée durant les répétitions et les spectacles (p. ex., plateau, coulisses).

Histoire

- dégager les particularités de diverses danses (p. ex., pas, tempo) à travers l'histoire.
- comparer et contraster l'évolution historique de diverses formes de danse.
- analyser l'influence de grands artistes de la danse à différentes époques.

Santé et sécurité

- différencier les fonctions des systèmes du corps humain (p. ex., l'ossature qui sert de support et de levier aux muscles, système respiratoire qui oxygène l'organisme).
- démontrer une connaissance des principes fondamentaux du conditionnement physique et de l'hygiène (p. ex., savoir que l'hyperventilation résulte d'une mauvaise synchronisation de la respiration et de l'effort).
- établir des rapports entre une alimentation saine et la prévention des déséquilibres alimentaires (p. ex., étudier les troubles physiques reliés à la boulimie et à l'anorexie).

Musique

Aperçu

Le programme de musique permet à l'élève de développer ses connaissances théoriques du langage musical, son appréciation de l'art, ses habiletés techniques et sa créativité afin de retrouver dans la musique une source de joie et de satisfaction personnelle pour la vie.

L'élève fait son apprentissage en chantant ou en jouant d'un instrument, individuellement ou dans un ensemble. L'élève pratique l'interprétation, l'improvisation et la composition. Par l'écoute active, l'élève forme son oreille musicale et parvient à reconnaître et discuter les contextes historiques et culturels d'une œuvre. Les activités musicales sont propices à l'acquisition de techniques créatives, de résolution de problèmes, au développement du sens des responsabilités et à l'établissement de liens avec la communauté. Tous ces facteurs peuvent contribuer au succès dans de multiples carrières.

Tous les cours de musique englobent trois domaines : la création, l'analyse et la théorie.

La création a trait à l'application pratique des techniques d'exécution et des connaissances théoriques. L'élève chante ou joue d'un instrument, improvise, interprète et compose de la musique à l'aide de divers médias, notamment des instruments électroniques et des outils informatiques.

L'analyse comporte l'écoute d'interprétations en direct ou enregistrées afin de comprendre le langage de la musique, son contexte historique et culturel, et la force de communication des compositrices et compositeurs, des musiciennes et musiciens. La musique analysée est tirée de diverses cultures.

La théorie comprend l'apprentissage des symboles, des concepts et des conventions utilisés en musique. Ayant satisfait aux attentes, l'élève sera en mesure de converser et de s'exprimer en utilisant la terminologie musicale appropriée.

Les techniques qui continuent d'occuper une place très importante à mesure que l'élève progresse d'une année à l'autre sont répétées dans les attentes prescrites pour toutes les années d'étude pertinentes. La progression est indiquée par des modifications dans les attentes ou par des exemples de plus en plus complexes. Toutes les techniques continuent d'être perfectionnées et raffinées d'une année à l'autre, même si cela n'est pas mentionné de façon explicite.

Musique, 9^e année, cours ouvert

(AMU1O)

Ce cours permet à l'élève d'interpréter et de composer de la musique, d'étendre ses connaissances du langage musical, de faire un survol de l'histoire de la musique et de se familiariser avec divers outils technologiques. L'élève forme son oreille musicale en pratiquant une écoute active et en interprétant un répertoire choisi. Ayant sélectionné un instrument, l'élève commence à faire preuve d'une certaine habileté d'exécution et démontre de l'imagination et de la sensibilité dans ses compositions.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer les connaissances fondamentales du langage musical à l'improvisation, à l'exécution et à la pratique du solfège, au niveau débutant.
- démontrer une maîtrise des techniques de base essentielles au jeu de son instrument ou de sa voix (p. ex., posture, doigté, respiration).
- exploiter les connaissances acquises pour faire des enregistrements analogiques ou numériques.
- composer une pièce musicale en suivant l'ensemble des étapes du processus de création : perception, exploration, expérimentation, exécution, rétroaction.
- procéder à des choix artistiques et créatifs judicieux dans l'interprétation du répertoire au niveau débutant.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage musical

- mettre en musique les signes représentatifs du langage musical élémentaire en exécutant des exercices avec la voix et l'instrument (p. ex., valeurs rythmiques, mesures).
- respecter la tonalité en interprétant correctement les armatures et les altérations lors de l'exécution d'une partition musicale.
- traduire ses idées en musique sans l'aide d'une partition, en improvisant une simple mélodie.
- suivre toutes les indications italiennes de la notation musicale.
- reconnaître à l'oreille en solfiant ou en transcrivant en notation des regroupements rythmiques simples dans les mesures 4/4, 3/4, 2/4, 2/2, des intervalles de la gamme majeure, une mélodie très simple de tonalité majeure.
- distinguer la consonance et la dissonance dans une variété de contextes (p. ex., séances d'écoute, exécution).

Application des habiletés techniques et technologiques

- prendre la posture appropriée et utiliser la technique d'interprétation correcte pour réaliser une exécution juste et précise de niveau débutant (p. ex., vents : contrôle de la respiration; cordes : contrôle du coup d'archet; percussions : contrôle du mouvement des baguettes).
- jouer de son instrument ou chanter, au niveau débutant :
 - exécuter quatre gammes majeures et la gamme chromatique;
 - contrôler la dynamique notée ou contextuelle ainsi que les changements d'intensité;
 - lire, exécuter le doigté et maintenir une intonation juste sur le registre correspondant au niveau débutant;
 - produire la hauteur juste des notes aux niveaux mélodique et harmonique;
 - garder une mesure constante avec la métrique appropriée;
 - insérer les valeurs rythmiques (p. ex., notes et silences dans le contexte de la mesure);

- exécuter avec précision les articulations, notées ou contextuelles, servant à accentuer, détacher ou lier les sons.
- respecter les conventions du jeu de l'ensemble en réagissant de façon spontanée à toutes les indications du chef d'orchestre (p. ex., entrées, nuances).
- exécuter au clavier du piano, main gauche ou droite seule, une mélodie de niveau débutant (p. ex., 16 mesures) avec un doigté approprié.
- réaliser des enregistrements en utilisant les technologies analogiques (p. ex., enregistrer sur cassette audio) et les nouvelles technologies (p. ex., enregistrer une séquence MIDI).

Expression musicale

- composer une œuvre personnelle en utilisant le rythme, la forme et la mélodie et en suivant certains principes musicaux.
- explorer des moyens d'expression variés (p. ex., articulations, tempo) en expérimentant à l'aide de son instrument et de sa voix.
- exécuter des exercices qui privilégient les étapes de la perception et de l'exploration dans le processus de création.
- phraser correctement une mélodie au niveau débutant.
- interpréter des pièces de styles et de genres divers en insistant sur l'expression artistique (p. ex., pièces musicales originales, adaptations franco-ontariennes).

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer les étapes du processus d'analyse critique (p. ex., réaction initiale, description, analyse, interprétation, jugement) lors des sessions d'écoute et d'exécution.
- analyser les caractéristiques culturelles et sociales qui ont influencé l'évolution du langage musical (p. ex., culture nord-américaine par opposition à culture européenne).
- démontrer sa compréhension des avantages d'une formation musicale pour son épanouissement personnel et pour celui de ses camarades.
- évaluer le rôle économique, social et culturel de la musique dans la société.
- répertorier les possibilités de carrières en musique.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- différencier les éléments de la musique lors des séances d'écoute et d'exécution (p. ex., mélodie, forme).
- décoder certaines composantes mélodiques et rythmiques d'un extrait musical pour ensuite l'interpréter.
- comparer des extraits musicaux en mesurant l'importance du jeu des éléments (p. ex., harmonie, écriture musicale).
- commenter la qualité de son exécution et celle des autres à l'aide d'un vocabulaire musical juste (p. ex., style, phrasé).
- distinguer les instruments de l'orchestre selon leur timbre (p. ex., identifier divers instruments à vent parmi l'ensemble orchestral).

Identité culturelle

- évaluer le rôle de la musique dans la vie de sa communauté culturelle (p. ex., tradition, divertissement).
- décrire l'effet du contexte géographique et social sur la composition de la musique franco-ontarienne et celle d'autres groupes.

- identifier certains faits historiques qui ont marqué la musique franco-ontarienne et celle d'autres cultures (p. ex., guerres, inventions).
- participer activement à la vie musicale de sa communauté en assistant à des concerts.

Fonctions de l'art

- démontrer comment la pratique de la musique développe la discipline personnelle, l'estime de soi et le respect des autres.
- repérer les thèmes universels présents dans des œuvres musicales.
- déterminer les retombées économiques d'événements musicaux dans la communauté.
- identifier une variété de professions reliées à l'interprétation et à la composition (p. ex., instrumentiste dans divers ensembles, compositrice ou compositeur de musique de film).
- relever des carrières dans le secteur des médias qui font appel à des compétences en musique (p. ex., technicienne ou technicien du son, animatrice ou animateur de radio).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer une compréhension des aspects théoriques du langage musical (p. ex., forme et écriture musicales).
- déterminer la chronologie des différentes périodes musicales et leurs contextes culturels.
- commenter diverses méthodes de réalisation et d'édition d'un enregistrement musical (p. ex., moyens analogiques, technologies MIDI).

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage musical

- définir les éléments (p. ex., mélodie, intensité) et les principes (p. ex., unité, variété) de composition à l'aide d'une terminologie précise.
- dégager de façon élémentaire la forme d'une pièce musicale (p. ex., trois parties : ABA, chanson populaire).
- expliquer la signification des signes essentiels de la notation musicale.
- distinguer l'écriture musicale dans la partition (p. ex., monodique, polyphonique, homophonique).
- décrire le timbre d'un son et les catégories sonores (p. ex., piccolo et violon, brillant et foncé).
- identifier les indicateurs du contour mélodique (p. ex., phrasé).
- nommer et distinguer les intervalles contenus dans les gammes majeures (p. ex., justes : 1,4,5,8 et majeurs : 2,3,6,7).
- préciser l'armature qui correspond aux gammes majeures (p. ex., jusqu'à 4 bémols et 4 dièses).

Histoire

- expliquer la fonction de formes musicales variées à travers l'histoire (p. ex., hymne, gigue).
- situer dans un continuum historique l'invention et l'évolution de son instrument de musique (p. ex., piano : de 1710 à nos jours).
- commenter l'évolution de la notation musicale avant et après l'avènement de la notation traditionnelle (p. ex., Moyen Âge, XX^e siècle).

Technologies

- expliquer la démarche à suivre pour procéder à un enregistrement analogique sur cassette audio (p. ex., régler les niveaux d'enregistrement, placer correctement les micros).
- démontrer sa compréhension des fonctions d'une enregistreuse ou d'un logiciel séquenceur.
- définir certains termes spécifiques à l'enregistrement d'une séquence MIDI (p. ex., ADSR, temps pas à pas).

Musique, 10^e année, cours ouvert**(AMU2O)**

Ce cours développe les connaissances et les compétences théoriques, instrumentales ou vocales et technologiques de niveau intermédiaire. Il encourage la pensée créative, l'écoute perceptive, la sensibilisation aux conventions musicales, l'exploration de l'histoire de la musique et la recherche de l'identité musico-culturelle. En chantant ou en jouant de son instrument, l'élève accroît sa sensibilité d'expression, sa facilité d'exécution et sa créativité musicale.

Création

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- appliquer des connaissances détaillées de la théorie à l'improvisation, à l'exécution et à la pratique du solfège, au niveau intermédiaire.
- mettre en pratique toutes les habiletés d'interprétation acquises dans l'exécution d'exercices d'échauffement et d'interprétation du répertoire, au niveau intermédiaire.
- réaliser des travaux d'enregistrement et d'édition en se servant de divers logiciels.
- exploiter les étapes du processus de création afin de composer une pièce instrumentale ou vocale.
- faire preuve de jugement artistique dans l'étude et l'interprétation du répertoire de niveau intermédiaire.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Application du langage musical

- lire et interpréter un répertoire varié dont le langage musical est représentatif de divers genres et styles, au niveau intermédiaire.
- exécuter à première lecture le répertoire de niveau débutant, en étant fidèle au langage musical.
- contrôler avec précision les aspects mécaniques et stylistiques de l'interprétation (p. ex., production de son, tonalité, articulation, contrôle des nuances).
- traduire en musique ses idées, sans l'aide d'une partition, en improvisant une simple mélodie d'accompagnement.
- reconnaître à l'oreille des intervalles et mélodies, des rythmes et mesures, des couleurs d'accords à trois sons en solfiant, frappant ou transcrivant en notation musicale.

Application des habiletés techniques et technologiques

- prendre la posture appropriée et utiliser la technique correcte pour réaliser une exécution juste et précise, de niveau intermédiaire (p. ex., vents : contrôle de la respiration; cordes : contrôle du coup d'archet).
- jouer de son instrument ou chanter, au niveau intermédiaire :
 - exécuter de mémoire six gammes majeures, deux gammes mineures et la gamme chromatique;
 - contrôler la dynamique notée ou contextuelle ainsi que les changements d'intensité;
 - lire, exécuter le doigté et maintenir une intonation juste sur le registre correspondant au répertoire de niveau intermédiaire;
 - produire la hauteur juste des notes aux niveaux mélodique et harmonique;
 - garder une mesure constante avec la métrique appropriée dans une variété de tempi et styles (Allegro, Andante, Adagio) en insérant les valeurs rythmiques (p. ex., notes et silences dans le contexte de la mesure);

- exécuter avec précision les articulations servant à accentuer, détacher ou lier les sons (pizzicato, roulements).
- exécuter au clavier du piano, main gauche ou droite seule, une mélodie de niveau intermédiaire (p. ex., 16 mesures) avec un doigté approprié.
- faire preuve d'autonomie au niveau des doigtés, des cellules rythmiques et du style.
- mettre au point une séquence musicale multitimbrale à l'aide d'un clavier électronique.
- réaliser une copie analogique ou numérique de son enregistrement MIDI (p. ex., sur cassette audio ou sur disque compact).

Expression musicale

- composer une pièce homophonique originale en utilisant certains éléments du langage musical (p. ex., paramètres minimaux : 12 mesures, métrique simple ou composée).
- transformer une pièce musicale par l'ajout ou le retrait d'un élément (p. ex., harmonie, intensité, texture).
- interpréter ou improviser des pièces musicales de niveau intermédiaire, de styles et de genres divers, en démontrant une sensibilité à l'expression artistique.
- phraser correctement une mélodie, au niveau intermédiaire.

Analyse

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- suivre les étapes du processus d'analyse critique dans le répertoire exécuté ou écouté.
- analyser diverses cultures musicales du Canada, dont la sienne.
- manifester une compréhension des fonctions de la musique dans la société.
- établir des liens entre les compétences acquises en musique et des possibilités de carrières (p. ex., gestion, diffusion).

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Processus d'analyse critique

- décrire sa réaction initiale face à un enregistrement ou à une interprétation (p. ex., enregistrement de jazz, composition franco-ontarienne).
- distinguer les éléments principaux d'une œuvre en fonction des thèmes et des effets (p. ex., harmonie, forme).
- analyser les facteurs qui contribuent à la variété et à l'unité d'une pièce musicale (p. ex., motifs, modulations).
- juger une pièce musicale par rapport à sa fonction (p. ex., musique de film, refrain publicitaire).

Identité culturelle

- identifier des facteurs qui influencent l'identité musico-culturelle de par le monde (p. ex., coutumes, fêtes).
- commenter l'apport de certaines musiques à l'identité franco-ontarienne (p. ex. CANO, Garolou, Robert Paquette).
- décrire des caractéristiques de la culture musicale francophone dans diverses régions du Canada (p. ex., en Acadie, dans les provinces de l'Ouest).

Fonctions de l'art

- expliquer l'importance de la musique pour l'épanouissement personnel.
- évaluer l'effet de la musique diffusée dans divers contextes (p. ex., effet de Muzak sur le public dans les grandes surfaces).
- établir des rapprochements entre les œuvres du répertoire et leurs fonctions dans la société (p. ex., musique profane et sacrée).
- comparer les raisons d'être de la composition musicale autrefois et de nos jours (p. ex., Wolfgang Amadeus Mozart composant pour divertir la noblesse, Maurice Jarre créant de la musique de film).
- répertorier les carrières rattachées à la production et à la gestion de la musique (p. ex., impresario).

Théorie

Attentes

À la fin du cours, l'élève doit pouvoir :

- démontrer sa compréhension des notions fondamentales et intermédiaires de la théorie du langage musical.
- analyser l'influence de certaines compositrices, certains compositeurs sur la musique de leur époque.
- expliquer l'utilisation de divers modes d'enregistrement de la musique.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Langage musical

- dégager, par la lecture de la partition ou par l'écoute seule, la forme utilisée dans une pièce musicale de niveau intermédiaire (p. ex., ouverture, rondo).
- mettre en relation les utilisations de nouvelles composantes spécifiques à la notation de la mélodie, de l'harmonie, du rythme et de la mesure musicale (p. ex., triolets, syncopes).
- comparer les écritures musicales (p. ex., monophonique : pièce à l'unisson; polyphonique : ronde).
- démontrer sa compréhension des termes musicaux et des indications musicales propres à son instrument (p. ex., marcato, simile).
- expliquer, oralement et par écrit, les niveaux dynamiques et les nuances dans le langage musical (p. ex., crescendo, sforzando).
- énumérer tous les équivalents enharmoniques des douze notes de l'octave (p. ex., mi, fa, ré).
- lire et écrire sur papier à musique les armatures des gammes majeures et de leurs relatives mineures (p. ex., fa+, ré-).

- distinguer les huit degrés de la gamme (p. ex., sous-dominante, note sensible).
- expliquer la démarche à suivre pour transposer une mélodie (p. ex., d'une clé à une autre et d'une tonalité à une autre).

Histoire

- situer diverses compositrices, divers compositeurs dans l'histoire de la musique (p. ex., Franz Josef Haydn, Igor Stravinski, François Dompierre).
- expliquer l'influence de certaines compositrices, certains compositeurs sur l'évolution de la forme musicale (p. ex., Johann Sebastian Bach et la cantate).
- analyser l'évolution des formations orchestrales à travers l'histoire (p. ex., effet des développements technologiques).

Technologies

- démontrer sa compréhension des fonctions des menus d'un séquenceur MIDI élémentaire (p. ex., Édition, Région).
- commenter la démarche à suivre pour utiliser des didacticiels de solfège et de théorie musicale.
- expliquer la notation musicale à l'aide de la technologie MIDI (p. ex., Encore, Finale).

Quelques considérations concernant la planification du programme

Lors de la planification, l'enseignante ou l'enseignant tiendra compte des consignes qui sont énoncées dans le document complémentaire intitulé *Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année – Planification des programmes et évaluation, 1999*. Ce document renferme des renseignements essentiels sur les points suivants :

- le contexte de l'éducation en langue française;
- les différents types de cours au palier secondaire;
- l'éducation des élèves en difficulté;
- la place de la technologie de l'ordinateur dans le curriculum;
- les programmes d'appui dans la langue d'enseignement : actualisation linguistique en français et perfectionnement du français;
- les programmes d'English et d'anglais pour débutants;
- la formation au cheminement de carrière;
- l'éducation coopérative et autres expériences en milieu de travail;
- la santé et la sécurité;
- l'évaluation et la communication du rendement.

On trouvera ci-dessous certaines explications rattachées à ces points, mais propres à la planification de l'éducation artistique.

L'éducation des élèves en difficulté. L'éducation artistique fait appel à toute une variété d'outils, d'approches et de stratégies qui peuvent satisfaire les besoins et les attentes de la majorité de la population étudiante. Par exemple, en musique, les malentendantes et malentendants peuvent profiter de logiciels spécialisés et créer des compositions musicales à partir de sources de vibrations comme la voix, des instruments traditionnels ou de simples objets ayant une sonorité intéressante, et atteindre ainsi les attentes du cours. De même, en arts visuels, les aveugles ou les élèves à basse vision peuvent répondre aux exigences du cours en travaillant surtout avec un matériel tactile. Le processus de création est la pierre angulaire de l'éducation artistique et il permet aux élèves en difficulté d'explorer, d'expérimenter, de s'engager, de s'exprimer et de créer à partir d'expériences personnelles.

La place de la technologie dans le curriculum. L'intégration de la technologie fait partie des attentes pour chacune des matières en éducation artistique. Les arts médiatiques, surtout, font appel aux nouvelles technologies et à l'informatique pour explorer le processus de création. Mais toutes les matières artistiques recourent aux technologies. Ainsi, le programme-cadre de danse précise que les élèves doivent se servir de ressources technologiques pour enregistrer, analyser et transformer leurs productions. En art dramatique, les élèves sont amenés à programmer des consoles de son et d'éclairage. En arts visuels, les nouvelles technologies servent à des fins de recherche et de composition. L'utilisation de technologies analogiques et numériques fait aussi intégralement partie de l'éducation musicale. Tour à tour, les nouvelles technologies se font outils de travail, de rétroaction et d'exploration. Comme les arts encouragent la recherche et la réflexion, les élèves sont portés à examiner l'utilisation et l'effet de ces nouvelles technologies dans leurs réalisations et, plus généralement, dans la société contemporaine.

Au-delà de toute technologie, les arts constituent différents langages de communication. Ils peuvent servir de catalyseur et de soutien à l'expression orale en incitant les élèves à faire part de leurs idées et sentiments. Dans ce contexte d'apprentissage moins formel, les élèves peuvent se sentir plus libres de discuter, d'expérimenter et de perfectionner leur français. L'occasion de présenter et d'examiner ensemble leurs créations permet aux élèves de discuter fructueusement d'expériences communes. Enfin, les activités dans les matières artistiques amènent les élèves à lire et à écrire en français.

La formation au cheminement de carrière. L'industrie culturelle est un des secteurs les plus importants de notre économie. De multiples carrières, très diverses, sont possibles dans le domaine des arts. Grâce à l'éducation artistique, les élèves se familiarisent avec les exigences d'une variété de métiers et de professions reliés à cette industrie (p. ex., décoratrices ou décorateurs, metteuses ou metteurs en scène, agentes ou agents de publicité). Cependant les avantages d'une éducation artistique ne se limitent pas aux secteurs traditionnels d'emploi. Les habiletés de communication, de présentation sont les mêmes dans les métiers artistiques et les carrières reliées à l'enseignement, aux relations publiques, au droit ou à la mise en marché. La pensée créative, l'esprit critique, le sens de la discipline, la confiance en soi et l'habileté à travailler en groupe sont des qualités que possèdent les finissantes et les finissants d'une éducation artistique. Ces qualités sont autant d'atouts qui pourront leur servir dans leur cheminement de carrière.

L'éducation coopérative et autres expériences en milieu de travail. Les matières artistiques offrent beaucoup de possibilités de stages d'éducation coopérative et d'expériences en milieu de travail. Ainsi, les élèves en arts visuels pourront parfaire leurs connaissances en graphisme et en informatique en effectuant un stage dans un studio d'art graphique ou dans une maison de publication. Les étudiantes et étudiants en musique pourront bénéficier d'un stage chez un disquaire ou dans une maison d'enregistrement. Les studios d'une station de télévision ou d'une agence de publicité permettront aux élèves en arts médiatiques d'acquérir des connaissances et des habiletés pratiques. Un regroupement de théâtre communautaire ou une association d'artistes pourra servir de lieu d'apprentissage aux élèves en art dramatique. En danse, les élèves pourront accroître leurs connaissances des arts de la scène en travaillant avec une école ou une compagnie de danse, ou en donnant des cours de danse pour des jeunes dans un centre communautaire.

La santé et la sécurité. L'enseignement de chacune des matières artistiques comporte certaines questions de santé ou de sécurité qui exigent une attention particulière. Par exemple, en danse et en art dramatique, les exercices d'échauffement et de retour au calme s'avèrent essentiels. En musique et en arts médiatiques, les élèves doivent suivre des règles précises pour l'écoute de matériel sonore et pour l'utilisation d'équipement technologique. En arts visuels, des règlements de sécurité dictent l'aménagement de l'espace, le rangement et l'utilisation des matériaux ainsi que la manutention des substances toxiques.

Grille d'évaluation du rendement

La grille d'évaluation du programme-cadre d'éducation artistique porte sur les quatre compétences suivantes : théorie (connaissance et compréhension); réflexion et recherche; communication; création (mise en application). Ces quatre compétences regroupent toutes les attentes. Pour chaque compétence, il y a quatre niveaux de rendement.

Le personnel enseignant peut utiliser la grille d'évaluation du rendement pour :

- planifier l'enseignement et l'évaluation des attentes du cours;
- sélectionner des exemples de travaux d'élèves reflétant les niveaux de rendement;
- offrir aux élèves une rétroaction descriptive sur leur rendement et sur les mesures à prendre pour s'améliorer;
- déterminer le niveau de rendement le plus fréquent fourni par l'élève pour chacune des compétences;
- choisir une méthode pour effectuer l'évaluation finale;
- attribuer une note finale.

Les élèves peuvent utiliser la grille d'évaluation du rendement pour :

- évaluer leur apprentissage;
- planifier, en collaboration avec le personnel enseignant, des stratégies leur permettant d'améliorer leur rendement.

L'uniformité de l'évaluation à travers la province repose, en grande partie, sur le recours à la même grille dans une discipline pour évaluer le rendement des élèves. Afin d'éclairer l'interprétation de cette grille, on fournira au personnel enseignant de la documentation qui l'aidera à adapter ses méthodes d'évaluation en conséquence. Cette documentation comprendra des exemples de travaux d'élèves, aussi appelés copies-types, pour illustrer chaque niveau de rendement correspondant à une échelle de notes déterminée. Cependant, le personnel enseignant pourra continuer d'utiliser ses pratiques d'évaluation actuelles jusqu'à ce qu'il reçoive cette documentation.

Ainsi, le personnel enseignant les matières artistiques recevra des travaux d'élèves pour chacun des niveaux de rendement. Ces travaux auront été évalués en fonction de la norme provinciale et de la grille d'évaluation en éducation artistique. D'autres ressources compléteront cette documentation. Les enseignantes et enseignants pourront commencer à utiliser la grille d'évaluation lorsqu'ils recevront par étape la documentation du ministère.

Le ministère entend fournir au personnel enseignant les ressources suivantes :

- un bulletin provincial ainsi qu'un guide pour l'expliquer;
- des esquisses de cours;
- des copies-types;
- des vidéocassettes sur le curriculum et l'évaluation;
- de la documentation pour la formation;
- un planificateur électronique pour le curriculum.

Dans le cadre de sa planification, le personnel enseignant doit s'assurer de faire le lien entre les attentes du programme et les compétences de la grille d'évaluation. Toutes les attentes doivent être évaluées. Les descripteurs des quatre niveaux de rendement serviront à définir le niveau de rendement de l'élève. Les élèves doivent avoir des occasions multiples et diverses de démontrer jusqu'à quel point ils ont satisfait aux attentes du cours et ce, dans les quatre compétences. Le personnel enseignant pourrait fournir des exemples de travaux reflétant les quatre niveaux de rendement.

Les descripteurs du niveau 3 correspondent à la norme provinciale s'appliquant au cours. On peut préciser le rendement global de l'élève au niveau 3 en combinant les descripteurs des compétences identifiées dans la grille.

Grille d'évaluation du rendement

Compétences	50 – 59 % (Niveau 1)	60 – 69 % (Niveau 2)	70 – 79 % (Niveau 3)	80 – 100 % (Niveau 4)
Théorie (connaissance et compréhension)	L'élève :			
– connaissance des faits et des termes	– démontre une connaissance limitée des faits et des termes	– démontre une connaissance partielle des faits et des termes	– démontre une connaissance générale des faits et des termes	– démontre une connaissance approfondie des faits et des termes
– compréhension des concepts, des éléments, des principes et des théories	– démontre une compréhension limitée des concepts, éléments, principes et théories	– démontre une compréhension partielle des concepts, éléments, principes et théories	– démontre une compréhension générale des concepts, éléments, principes et théories	– démontre une compréhension approfondie et subtile des concepts, éléments, principes et théories
– compréhension des rapports entre les concepts	– démontre une compréhension limitée des rapports entre les concepts	– démontre une compréhension partielle des rapports entre les concepts	– démontre une compréhension générale des rapports entre les concepts	– démontre une compréhension approfondie et subtile des rapports entre les concepts
Réflexion et recherche	L'élève :			
– analyse critique (p. ex., analyse des éléments esthétiques)	– fait une analyse critique avec peu de clarté et une efficacité limitée	– fait une analyse critique avec une certaine clarté et efficacité	– fait une analyse critique avec grande clarté et efficacité	– fait une analyse critique avec très grande clarté et efficacité
– habiletés en pensée créative (p. ex., fluidité verbale, souplesse, raisonnement divergent)	– utilise des habiletés en pensée créative avec une efficacité limitée	– utilise des habiletés en pensée créative avec une certaine efficacité	– utilise des habiletés en pensée créative avec grande efficacité	– utilise des habiletés en pensée créative avec très grande efficacité
– rapprochements (p. ex., entre les arts et les expériences personnelles, entre les arts eux-mêmes et entre les arts et le monde)	– fait des rapprochements avec une efficacité limitée	– fait des rapprochements avec une certaine efficacité	– fait des rapprochements avec grande efficacité	– fait des rapprochements avec très grande efficacité

Compétences	50 – 59 % (Niveau 1)	60 – 69 % (Niveau 2)	70 – 79 % (Niveau 3)	80 – 100 % (Niveau 4)
Communication	L'élève :			
– communication de renseignements et expression d'idées à des fins et pour des auditoires divers	– communique des renseignements et exprime des idées à des fins et pour des auditoires divers avec une clarté limitée	– communique des renseignements et exprime des idées à des fins et pour des auditoires divers avec une certaine clarté	– communique des renseignements et exprime des idées à des fins et pour des auditoires divers avec grande clarté	– communique des renseignements et exprime des idées à des fins et pour des auditoires divers avec très grande clarté
– utilisation du langage et des symboles artistiques	– utilise le langage et les symboles artistiques avec une efficacité limitée et peu d'exactitude	– utilise le langage et les symboles artistiques avec une certaine efficacité et exactitude	– utilise le langage et les symboles artistiques avec grande efficacité et exactitude	– utilise le langage et les symboles artistiques avec très grande efficacité et exactitude
– utilisation de diverses formes de communication (p. ex., orale, visuelle, écrite, dramatique, musicale et cinématique)	– démontre une compétence limitée à utiliser les diverses formes de communication	– démontre une certaine compétence à utiliser les diverses formes de communication	– démontre une grande compétence à utiliser les diverses formes de communication	– démontre une très grande compétence à utiliser les diverses formes de communication
Création (mise en application)	L'élève :			
– application des connaissances et habiletés dans des contextes familiers	– applique ses connaissances et habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée	– applique ses connaissances et habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité	– applique ses connaissances et habiletés dans des contextes familiers avec grande efficacité	– applique ses connaissances et habiletés dans des contextes familiers avec très grande efficacité
– transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes	– transfère ses connaissances et habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée	– transfère ses connaissances et habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité	– transfère ses connaissances et habiletés à de nouveaux contextes avec grande efficacité	– transfère ses connaissances et habiletés à de nouveaux contextes avec très grande efficacité
– utilisation de l'équipement, du matériel et de la technologie	– utilise l'équipement, le matériel et la technologie de façon sûre et correcte uniquement sous supervision	– utilise l'équipement, le matériel et la technologie de façon sûre et correcte avec peu de supervision	– utilise l'équipement, le matériel et la technologie de façon sûre et correcte	– montre comment utiliser l'équipement, le matériel et la technologie de façon sûre et correcte et encourage les autres à faire de même
– application du processus de création (p. ex., explorer, expérimenter)	– applique le processus de création avec une efficacité limitée	– applique le processus de création avec une certaine efficacité	– applique le processus de création avec grande efficacité	– applique le processus de création avec très grande efficacité et avec assurance

Lexique

Termes communs aux matières artistiques

Esthétique. Philosophie du beau, distincte par son objet de celle du bon (ou morale) et du vrai. Étude s'attachant à définir des critères de jugement dans l'art.

Iconographie. Mot dérivé du grec «icône» signifiant image et de «graphie» signifiant écrire, l'iconographie est une science auxiliaire de l'histoire de l'art. C'est l'étude des diverses représentations figurées d'un sujet.

Processus d'analyse critique. (Inspiré du modèle Arthur Feldman)

- *Réaction initiale.* Verbalisation spontanée de la spectatrice ou du spectateur qui entre en contact avec la production, l'œuvre.
- *Description.* Énumération des éléments utilisés et des objets présentés par l'artiste, l'interprète dans la production, l'œuvre.
- *Analyse.* Énumération descriptive des principes utilisés par l'artiste, l'interprète dans la production, l'œuvre.
- *Interprétation.* Explication de la valeur symbolique des éléments, principes et objets (le cas échéant) présentés, utilisés par l'artiste, l'interprète.
- *Jugement.* Évaluation de la pertinence de la production, l'œuvre dans son contexte historique, culturel, politique, etc.

Processus de création. (Inspiré du modèle Osborne-Parnes)

- *Perception/Exploration.* Cueillette de l'information en vue d'un travail d'expérimentation.
- *Expérimentation/Manipulation.* Ensemble d'exercices préparatoires en vue d'une production, création.
- *Production/Exécution.* Synergie des deux premières étapes en un tout cohérent.
- *Évaluation/Rétroaction.* Analyse critique de la production, du produit, de l'œuvre.

Termes propres à l'art dramatique

Automatiste. Artiste participant au mouvement automatiste du début du XX^e siècle. Ce mouvement tend à la révolution de la poésie et de la peinture par l'exploration du subconscient et du rêve (p. ex., Paul-Émile Borduas).

Aspects sonores. Ensemble d'effets sonores ou musicaux intégrés dans un spectacle ou une représentation (p. ex., bruitage, trame musicale).

Aspects visuels. Ensemble d'effets visuels intégrés dans un spectacle ou dans une représentation (p. ex., costumes, maquillage, accessoires, décors, éclairages, projections).

Choreute. Membre du chœur dans le théâtre grec. Le chœur chante, danse et récite le texte des tragédies et des comédies de l'antiquité.

Clown blanc. Personnage de cirque. Il est poète, musicien, acrobate, jongleur. Il présente des entrées en duo avec le clown rouge ou Monsieur Loyal.

Clown rouge. Personnage de cirque (Auguste). Il est naïf, acrobate, maladroit, généreux et poète à sa façon. Il présente des entrées en duo avec le clown blanc.

Combat de scène. Techniques de scène qui permettent de donner l'illusion de véritables combats sur scène (p. ex., coups de pieds, claques).

Conventions. Ensemble de règles qui résultent d'un consensus.

Création collective. Au théâtre, forme d'écriture dramatique qui est créée en groupe. Les membres du groupe participent également aux autres tâches reliées à la création.

Élément du langage dramatique.

Personnage, temps, lieu, action, espace.

Étapes. Choix du thème, remue-méninges, recherche/observation, improvisations, canevas, improvisations sur le canevas, écriture, tâches techniques, répétitions, représentation, évaluation et célébration. Ces différentes étapes sont interchangeable.

Guignol. Théâtre de marionnettes où l'on joue des pièces dont Guignol est le héros.

Marionnette. Figurine représentant un être humain, un animal ou un objet, actionnée par une personne cachée ou non. Il existe plusieurs types de marionnettes : à gaine (qui couvre la main), à fils (qui est manipulée par des fils) à tiges (qui est actionnée par des tiges), géante (qui est souvent manipulée par plusieurs marionnettistes).

Masque. Objet dont on couvre le visage humain pour transformer son aspect naturel. Les plus connus sont les suivants : masque larvaire (masque de plâtre ou de papier aux traits grossis et symboliques), masque neutre (représentant un visage sans expression), masque de caractère ou d'expression (aux traits grossis accentuant une expression ou une émotion), demi-masque de caractère (ne couvrant que la moitié du visage).

Mécanismes de l'improvisation.

Mécanismes qui assurent une meilleure qualité de jeu lors d'une improvisation collective (p. ex., moteur, perche, écoute).

Mécanismes du comique. Mécanismes physiques ou verbaux qui provoquent le rire du public (p. ex., badinage, premier degré, règle des trois).

Monsieur Loyal. Maître de piste au cirque.

Ombres chinoises. Forme de représentation dramatique venue de l'Extrême-Orient, où des ombres sont projetées sur un écran.

Outils. Composantes du langage dramatique qui permettent de créer des personnages, des lieux et des actions dramatiques (p. ex., imagination, émotion, observation, concentration).

Théâtre de l'absurde. Forme de théâtre née en Europe au début du siècle qui montre l'absurdité de la condition humaine par des jeux de langage et de formes non conventionnelles (p. ex., chez Samuel Beckett, Eugène Ionesco).

Théâtre classique. Tragédie ou comédie du XVII^e siècle qui respecte la règle des trois unités : unité de temps, unité de lieu et unité d'action.

Théâtre grec. Théâtre né des rituels dans l'Antiquité, vers 534 av. J.-C. à Athènes. De là est issue l'invention de l'action tragique, du masque et du jeu des acteurs.

Termes propres aux arts intégrés et arts médiatiques

Analogique. Se dit des enregistrements continus par opposition aux enregistrements codés de façon discontinue comme le numérique.

Animation par ordinateur. Procédé infographique composant et affichant successivement des images afin de créer des effets de mouvement ou de métamorphose.

Art médiatique. Forme d'art privilégiant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication. La technologie et ses différents procédés sont détournés de leur usage habituel pour servir à la production d'œuvres d'art (p. ex., en cinéma expérimental, vidéo d'art, holographie, infographie, copigraphie, électroacoustique, animation par ordinateur, multimédia, art réseau).

Copigraphie. Pratique artistique consistant à produire une œuvre originale au moyen d'un copieur, que ce soit à partir d'objets, d'images du corps ou à partir d'éléments immatériels comme la lumière ou l'air ambiant. Ce terme peut s'appliquer à toute œuvre produite sur n'importe quel type de copieur, électrophotographique ou non.

Droits d'auteur. Redevances payées aux auteurs, aux artistes, interprètes, productrices et producteurs, entreprises de communication audiovisuelle.

Électroacoustique. Se dit des musiques produites, en tout ou en partie, au moyen d'appareils électroniques.

Émergent. En train d'apparaître.

Éphémère. De très courte durée.

Iconographie. Ensemble de représentations, de thèmes et de symboles propres à un groupe, une culture.

Infographie. Traitement informatisé des travaux graphiques.

Installation. Exposition artistique sonore et/ou visuelle caractérisée par l'utilisation de l'espace.

Interactivité. Propriété qu'ont les médias, programmes et systèmes de pouvoir entretenir un dialogue avec l'utilisatrice ou l'utilisateur.

Multimédia. Emploi simultané du texte, de l'image et du son, au sein d'une même application.

Numérique. Système d'encodage de l'information par incréments fixes qui permet une représentation adaptée au stockage sur ordinateur.

Photonique. Genre en arts médiatiques qui regroupe des pratiques artistiques apparentées à la photographie.

Photosensible. Se dit des émulsions appliquées à diverses surfaces et qui sont sensibles aux longueurs d'ondes des lumières.

Syntaxe. Étude des éléments, principes, notions et concepts, et de leurs relations.

Télématique. Techniques et services relatifs au traitement et à la diffusion de l'information (notamment à l'informatique et aux télécommunications).

Vidéographie. Enregistrement des images et des sons au moyen d'une caméra ainsi que leurs transmissions sur un écran de visualisation, sous formes alphanumériques ou graphiques.

Termes propres aux arts visuels

Abstrait. Qui ne représente pas le monde sensible (réel ou imaginaire); qui utilise la matière, la ligne et la couleur pour elles-mêmes.

Aquarelle. Peinture à l'eau transparente, exécutée avec des tons très dilués, sur papier.

Design. Discipline qui cherche à harmoniser l'environnement humain, depuis la conception des objets courants jusqu'à l'urbanisation. Pour le design, la forme de l'objet (ou la structure du montage) doit être tirée de sa fonction ou de son usage. Les produits du design visent à faciliter les gestes du quotidien.

Détrempe. Technique picturale qui utilise les pigments en émulsion dans de l'eau, de l'huile ou certaines substances gélatineuses comme l'oeuf ou la caséine; une fois sèches, les couleurs sont insolubles dans l'eau, lumineuses et durables.

Diptyque. Objet d'art constitué de deux volets, souvent en bois ou en ivoire.

Éléments de composition. Formes, lignes, espace, couleurs, textures.

Figuratif. Qui s'attache à la représentation de l'objet.

Formes d'expression. Dessin, peinture, sculpture, collage, assemblage, architecture, techniques d'impression, infographie.

Gravure. Technique en creux, réalisée à l'aide d'un instrument pointu ou d'un procédé chimique, sur bois ou métal, pour obtenir une reproduction sur papier.

Îcône. Peinture à la détrempe à sujet religieux, sur panneau de bois.

Langage visuel. Terminologie propre aux éléments et principes de la composition, aux matériaux, styles, formes d'expression et procédés.

Photo numérique. Photo ou diapositive scannée, provenant de sites photographiques du Web, de cédéroms ou d'appareils numériques.

Principes de composition. Harmonie, unité, équilibre, contraste, centre d'intérêt, rythme, mouvement.

Retable. Composition peinte ou sculptée, posée verticalement derrière un autel.

Scanneur. Périphérique de l'ordinateur qui sert à numériser des images, par balayage électronique.

Stylisation. Simplification des formes d'un objet, lors de sa représentation, en vue d'un effet décoratif.

Termes propres à la danse

Chorégraphe. Compositeur qui règle les pas et les figures des danses destinées à la scène.

Chorégraphie. Art de composer des ballets, d'en régler les pas et les figures. Œuvres qui ont rapport à la danse.

Contretemps. Action d'attaquer un mouvement sur un temps faible ou une partie faible du temps dans la musique.

Crescendo. Terme emprunté à la musique. Augmentation graduelle de l'intensité du mouvement.

Élément. Terme employé pour définir une partie constituante du mouvement humain. Selon Rudolf Von Laban, les éléments se regroupent en cinq composantes : corps, temps, espace, énergie et interrelation.

Forme. Ensemble de danses ou œuvres chorégraphiques faisant partie d'un même courant esthétique. On retrouve, entre autres, la danse classique européenne appelée aussi ballet classique, la danse classique indienne, le ballet-jazz, les danses de société, la danse créative, la danse moderne, ainsi que les multiples danses folkloriques représentatives des coutumes et des traditions des peuples à travers le monde.

Labanotation. Système d'écriture de la danse inventé par Rudolf Von Laban qui permet de coder les mouvements et les déplacements du corps dans l'espace.

Ligne médiane. Ligne imaginaire qui traverse le corps en son centre, verticalement.

Notation Benesh. Système d'écriture de la danse élaboré par Joan et Rudolf Benesh qui permet de coder les positions et les mouvements du corps grâce à un système de cinq lignes superposées, comme sur une partition de musique.

Pendrillon. Terme spécifique au théâtre désignant les rideaux suspendus sur les côtés de la scène, et qui cachent les coulisses.

Rond de jambe. Mouvement de la jambe qui trace un demi-cercle au sol ou dans l'espace.

Technique. Manière précise et réglée d'exécuter un mouvement pour le rendre avec habileté et rigueur.

Tempo. Allure, rythme donné à l'exécution d'une danse. On peut le mesurer avec un métronome.

Tendu. Déplacement du pied au sol, sans transfert de poids.

Termes propres à la musique

Accord. Arrangement de trois sons ou plus, joués simultanément.

Acoustique. Science des sons; qualité d'une salle (p. ex., bonne ou mauvaise acoustique).

Allegro. À caractère joyeux.

Andante. Tempo modéré.

Arrangement. Transformation d'une partition pour exécution par d'autres instruments.

Battue. Geste employé par la directrice ou le directeur d'ensemble ou le chef d'orchestre pour transmettre la mesure musicale.

Canon. Pièce dans laquelle la mélodie est exposée successivement par deux voix ou plus.

Clavier MIDI. Clavier (semblable à celui du piano) capable de faire interface avec un générateur (module) de son et un ordinateur.

Consonance. Accord harmoniquement plaisant, par opposition à dissonance.

Contour. Profil que forment les notes d'une mélodie.

Crescendo. Augmentation graduelle de l'intensité du son.

Decrescendo ou diminuendo. Diminution graduelle de l'intensité du son.

Demi-ton. Plus petit intervalle entre deux sons.

Dissonance. Manque de cohérence harmonique; discordance ou tension par opposition à consonance.

Durée. Longueur temporelle d'un son ou d'un silence.

Dynamique. Échelle des intensités sonores.

Ensemble. Groupe restreint de choristes ou d'instrumentistes, interprétant essentiellement de la musique de chambre.

Éléments du langage musical. Ensemble de sept composantes : mélodie, harmonie, intensité, rythme, timbre, forme et écriture musicale.

Étude. Petite pièce instrumentale techniquement exigeante.

Forme. Référence à la structure organisationnelle de la musique. Un des éléments du langage musical.

Gamme chromatique. Gamme qui procède par demi-tons seulement.

Gamme diatonique. Gamme qui procède par tons et demi-tons.

Harmonie. Science de la formation et de l'enchaînement des accords. Ensemble de notes perçues simultanément, d'une manière agréable à l'oreille. L'harmonie est un élément vertical de la musique.

Hauteur. Un des quatre paramètres qui distinguent les sons plus ou moins aigus et plus ou moins graves. La hauteur dépend du nombre de vibrations par seconde.

Homophonie. Musique à l'unisson. Ligne mélodique accompagnée d'un enchaînement d'accords.

Improvisation. Pièce composée sur-le-champ, prenant parfois la forme d'une variation sur un thème.

Intensité. Élément de la musique qui distingue les degrés de force ou de douceur du son.

Intervalle. Différence de hauteur entre deux sons musicaux.

Intonation. Justesse d'accord entre deux ou plusieurs voix ou instruments lors de l'exécution.

Legato. Terme italien qui signifie lier.

Logiciel de notation. Outil informatique de notation musicale qui permet entre autres d'imprimer des partitions au laser.

Majeur. Caractérise la gamme selon la disposition des intervalles d'un ton et d'un demi-ton.

Mesure. Manière de subdiviser le temps musical. Regroupements périodiques de temps accentués et non accentués à l'intérieur desquels sont placées les valeurs rythmiques.

MIDI. Abréviation de Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments musicaux). Cette désignation regroupe les appareils informatiques (ordinateurs, synthétiseurs, etc.) et les logiciels qui permettent l'échange d'informations musicales sous forme numérique.

Mineur. Caractérise la gamme selon la disposition des intervalles d'un ton et d'un demi-ton, par opposition à majeur.

Multitimbral. Se dit d'un instrument capable de produire plusieurs timbres simultanément.

Monophonique. Se dit d'une ligne mélodique sans accompagnement.

Motif. Fragment mélodique qui se répète à l'intérieur de la mélodie.

Octave. Intervalle de douze demi-tons.

Oreille musicale. Permet de percevoir mentalement les sons musicaux, simplement en lisant la partition musicale.

Ouverture. Pièce généralement conçue pour orchestre, par laquelle débute une œuvre.

Paramètres du son. Ensemble de quatre composantes : hauteur, timbre, durée, intensité.

Phrase. Ensemble de sons encadrés par deux pauses.

Polyphonie. Texture qui se distingue par la combinaison simultanée de deux lignes mélodiques ou plus.

Pont. Court passage musical servant à relier deux parties dans une composition.

Registre ou étendue ou tessiture. Partie de l'échelle des sons propre à un instrument ou à une voix.

Rondo. Forme musicale analogue à la chanson populaire : refrain/couplet ABACADAE.

Rythme. Expression du temps musical, qui est fonction de la répartition des durées relatives et du retour.

Solfier. Chanter une mélodie en nommant les notes selon les syllabes de l'alphabet musical (p. ex., Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do).

Style. Façon dont sont organisés les éléments de la musique afin de créer une impression distincte (p. ex., classique, jazz, rock, blues).

Syncope. Idiome rythmique caractérisé par le déplacement de l'accent naturel de la mesure du premier temps à un autre temps.

Synthétiseur. Générateur de sons électroniques capable de produire et d'altérer une variété infinie de timbres sonores.

Tempo. Vitesse de la mesure musicale.

Temps. Unité de durée réglant le mouvement de l'exécution.

Timbre. Son caractéristique d'un instrument ou d'une voix. Aide à distinguer cet instrument ou cette voix.

Tonalité. Fonction de la texture qui fait en sorte que la musique gravite vers certaines notes dans une pièce musicale. Les gammes majeures et mineures possèdent chacune leur tonalité.

Texture. Caractère d'une composition musicale en termes de densité et de niveaux d'activité entre les différentes parties. Il existe trois grands types de texture : monophonie, polyphonie et homophonie.

Le ministère de l'Éducation et de la Formation
tient à remercier toutes les personnes, les groupes
et les organismes qui ont participé à l'élaboration et
à la révision de ce document.

ISBN 0-7778-8352-X

98-073

© Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 1999



Imprimé sur du papier recyclé