

CORONAVIRUS
(Covid-19)

ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

Soutien dans l'identification des apprentissages essentiels

Domaine des arts

PISTES DE RÉFLEXION POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET LE SOUTIEN À OFFRIR AUX ÉLÈVES

Une formation en trois volets est disponible sur la chaîne YouTube du Ministère : bit.ly/3h3T3dd

- 1 Pour relever les apprentissages qui doivent être réalisés, consultez le programme d'études, dont un extrait des savoirs essentiels suit, et la progression des apprentissages (PDA).
- 2 Déterminez où en sont chacun et chacune de vos élèves au regard des apprentissages déjà réalisés afin de leur offrir du soutien pour répondre à leurs besoins spécifiques.
- 3 Ciblez prioritairement les apprentissages en gras dans la PDA.
- 4 Ciblez ensuite les autres apprentissages. Ceux-ci se poursuivront ou seront réinvestis l'année suivante.

Donnez-vous l'objectif qu'au terme de l'année scolaire, vos élèves :

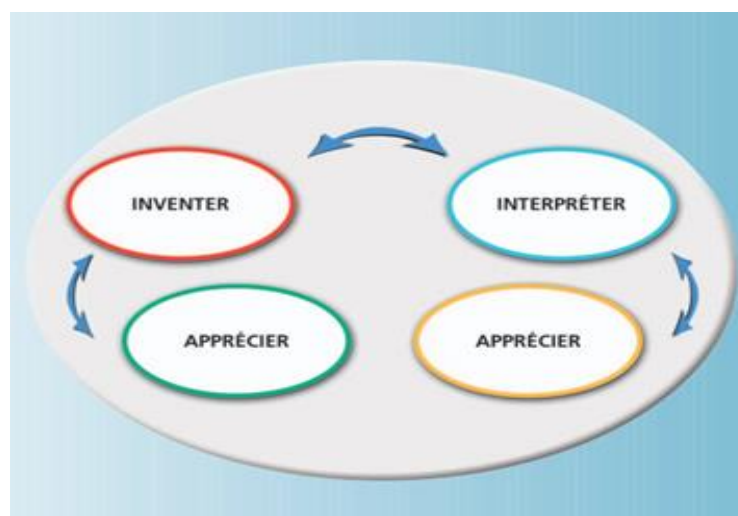
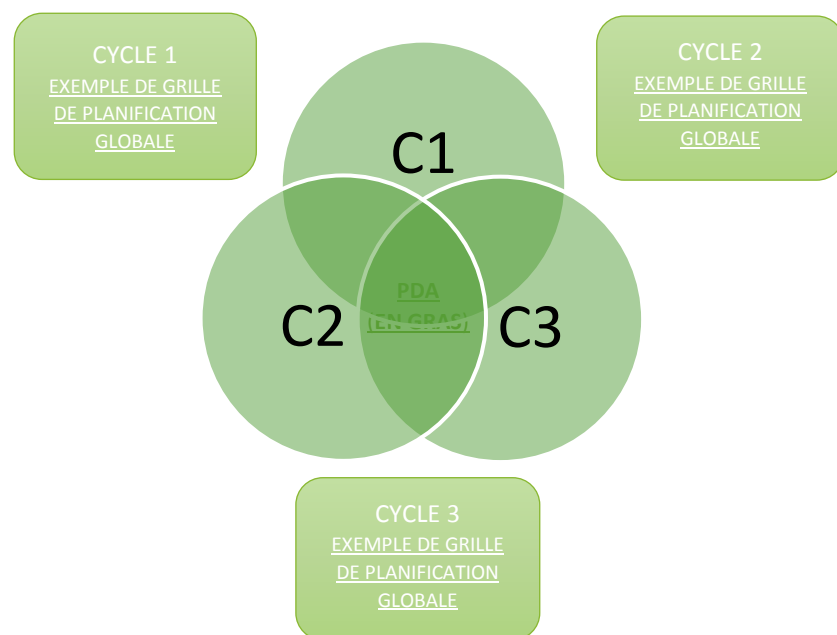
- aient eu la possibilité de réaliser des apprentissages variés qui couvrent globalement l'ensemble des contenus;
- aient eu des occasions de développer chacune des compétences visées par les programmes d'études dans des contextes signifiants.

Rappelez-vous que :

- vous disposez de la **LÉGITIMITÉ** et des **COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES** nécessaires pour :
 - cerner les besoins de vos élèves;
 - choisir les moyens et mettre en œuvre les stratégies qui conviennent pour y répondre dans le contexte actuel;
- vous êtes **LES PLUS APTES À DÉTERMINER**, au-delà des contenus déjà acquis, les contenus que vous souhaitez enseigner à vos élèves, consolider ou approfondir, selon ce qui est prescrit dans le Programme de formation de l'école québécoise;
- la **DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE** est un moyen efficace pour répondre aux besoins spécifiques des élèves et du groupe.

L'équipe des programmes d'études du domaine des arts de la formation générale des jeunes du Ministère est disponible pour répondre à vos questions.

✉ FGJ-arts@education.gouv.qc.ca



Comment optimiser le temps d'enseignement?

- Favorisez l'utilisation d'**ŒUVRES DIVERSIFIÉES** pour que l'élève développe son esprit critique et son sens esthétique tout en élargissant ses horizons culturels.
- Ayez recours à **L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR** et à **L'ENVIRONNEMENT DE LA CLASSE**, qui peuvent devenir des lieux où trouver le plaisir de créer et de bouger.
- Faites preuve de **FLEXIBILITÉ PÉDAGOGIQUE** pour travailler certains éléments des compétences. Par exemple, pensez à faire fabriquer le matériel par les élèves.
- Mettez l'accent sur la compétence 3, dont chacune des composantes (examiner, établir des liens, porter un jugement et partager son expérience) peut être exploitée dans **DIVERS CONTEXTES**.



Consultez les documents officiels :
education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeg

Savoirs essentiels

Les catégories qui suivent constituent les savoirs essentiels que l'élève utilise dans chacune des disciplines artistiques. Ces savoirs sont donc **communs aux quatre disciplines artistiques**.

PROPOSITIONS DE CRÉATION

Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes de profession, les propositions de création sont sélectionnées en fonction des domaines généraux de formation et offrent l'occasion d'établir des liens avec les apprentissages à réaliser en science et technologie et dans le domaine de l'univers social. Elles permettent d'exploiter tour à tour les dimensions suivantes :

- **Moi** 1 2 3
- **L'autre** 1 2 3
- **Le monde naturel** 1 2 3
- **Le monde construit** 1 2 3
- **Les lieux** 1 2 3
- **Le temps** 1 2 3

ASPECTS AFFECTIFS

- Ouverture aux propositions 1 2 3
- Réceptivité à ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Respect des réalisations des autres 3
- Respect du matériel artistique 1 2 3
- Acceptation des hasards de parcours 2 3
- Acceptation de la critique 3
- Manifestation de ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Participation aux expériences disciplinaires 1
- Participation active aux expériences disciplinaires 2 3
- Satisfaction à l'égard de ses expériences disciplinaires 1 2 3

ACTIONS OU STRATÉGIES ASSOCIÉES À LA DÉMARCHÉ DE CRÉATION

Étapes	Composantes de la compétence 1 généralement concernées ¹	Actions ou stratégies de l'élève (au regard des catégories de savoirs essentiels concernées)	
• Inspiration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition.	<ul style="list-style-type: none">– Recherche– Inventaire– Choix	1 2 3
• Élaboration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition. L'élève exploite des éléments du langage, de techniques et d'autres catégories de savoirs propres à la discipline. L'élève organise les éléments résultant de ses choix.	<ul style="list-style-type: none">– Expérimentation– Choix– Utilisation– Adaptation– Combinaison– Mise en valeur d'éléments– Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	<ul style="list-style-type: none">– Ajustement– Mise en valeur d'éléments– Maintien des choix	1 2 3

1. La dernière composante, qui porte sur le partage de l'expérience de création, ne fait pas partie de la démarche de création.

Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

CONNAISSANCES

LANGAGE DRAMATIQUE¹

• Moyens corporels

– Attitude	1	2	3
– Geste	1	2	3
– Mimique		2	3
– Mouvement		2	3
– Rythme			3

• Moyens vocaux

– Voix sonore			
– Bruits	1		
– Sons liés à des actions	1	2	
– Sons liés à des émotions		2	3
– Voix parlée			
– Intensité	1	2	3
– Durée		2	3
– Hauteur			3
– Timbre			3
– Voix d'ensemble			
– Chœur			3

1. Le langage dramatique se manifeste par l'action d'un ou de plusieurs personnages dans une fable.

TECHNIQUES DE JEU

• Conditions de jeu

– Attention	1		
– Écoute		2	
– Concentration			3
– Mémorisation	1	2	3
– Direction du regard	1	2	3

• Règles relatives au jeu d'ensemble

– Réponse aux indications de jeu retenues	1	2	3
---	---	---	---

• Techniques vocales

– Respiration	1	2	3
– Posture	1	2	3
– Émission du son	1	2	
– Projection du son		2	3
– Prononciation		2	3
– Débit	1	2	
– Rythme			3
– Intonation			3

• Techniques corporelles

– Détente	1	2	3
– Assouplissement	1	2	3
– Amplitude			3
– Équilibre/déséquilibre			3

TECHNIQUES DE JEU (SUITE)

- Rythme 2 3
 - Niveaux 1 2
 - Tonus 2 3
-
- **Éléments expressifs**
-
- Caractère du personnage 1 2 3
 - Caractéristiques de la fable 2 3

TECHNIQUES THÉÂTRALES

- **Marionnette** (marotte, marionnette à tiges)
-
- Personnification de la marionnette (respiration, direction du regard, démarche, voix, actions) 1
 - Positions de base 1
 - Manipulation cachée ou à vue 1
-
- **Jeu clownesque** (clown blanc, clown rouge dit l'auguste)
-
- Effets comiques (jeux physiques, jeux de mots, répétitions, exagérations) 2
 - Comédie clownesque (imitation, retournement de situation, parodie des jeux du cirque, résolution d'un problème) 2
-
- **Théâtre d'ombres**
-
- Distance (écran, joueur, lumière) 2
 - Position du corps (frontale ou de profil) 2
 - Ombres (statiques, dynamiques) 2
 - Effets spéciaux (objets, couleurs, transparence, projections, variations des sources lumineuses) 2

- **Jeu masqué** (masque neutre, demi-masque et masque de caractère)

- Direction du regard (nez) 3
- Naissance du geste (émotion) 3
- Qualité du geste (exagération et précision) 3
- Rythme 3
- Position dans l'espace 3

MODES DE THÉÂTRALISATION

- **Espace**
-
- Trajets simples 1
 - Trajets mémorisés 2 3
 - Niveaux 3
 - Orientation selon des repères 2 3
 - Occupation de l'espace 1 2
 - Transposition de l'aire de jeu à celle de la représentation 2 3
-
- **Objet**
-
- Fonction ludique 1 2 3
 - Fonction utilitaire 1 2 3
-
- **Scénographie**
-
- Aménagement d'une aire de jeu (espace) 1
 - Aménagement d'une aire de jeu (objets et espace) 2 3
 - Transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu) 3

MODES DE THÉÂTRALISATION (SUITE)

• Costume

- Éléments de costume (personnage) 1
- Éléments de costume (personnage et fable) 2
- Costume (personnage et fable) 3

• Environnement sonore

- Effets vocaux 2
- Bruitage 3

• Éclairage

- Position du personnage dans la lumière 1 2 3
- Intensité 2
- Couleur 2
- Effets d'éclairages simples 3

STRUCTURES

• Développement de la fable

- Continu (début et fin) 1 2 3
- Continu (développement, retournement de situation et dénouement) 2 3
- Discontinu (tableaux) 3

• Forme de discours

- Dialogue 1 2 3
- Narration 1 2

• Improvisation (spontanée ou préparée)

- Sonore 1 2
- Gestuelle 1 2 3
- Verbale 1 2 3

• Écriture (individuelle ou collective)

- Canevas 3

RÉPERTOIRE POUR L'APPRÉCIATION

Les extraits d'œuvres proviendront de périodes artistiques et de styles variés. Ces extraits seront issus de la production théâtrale québécoise mais aussi d'autres cultures, dont, si possible, celles des Premières Nations pour le deuxième cycle. Les élèves pourront aussi se référer à des représentations théâtrales auxquelles ils auront assisté. Certaines séquences pourront également provenir de médias de masse.

• Types d'extraits (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

- Réalisations des élèves 1 2 3
- Un minimum de 8 extraits d'œuvres d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle 1 2 3

VOCABULAIRE

①	②	③
action dramatique	clown blanc	aparté
aire de jeu	clown rouge (l'auguste)	canevas
amplitude	comédie clownesque	chœur
attitude	durée	côté cour
bruitage	espace scénique	côté jardin
castelet	interpréter	demi-masque
costume	jeu clownesque	exagération
débit	mimique	hauteur
dialogue	monologue	intonation
éclairage	mouvement	jeu masqué
fable	narration	masque de caractère
geste	niveaux	masque neutre
improvisation gestuelle	ombre dynamique	répertoire
improvisation sonore	ombre statique	répétition
improvisation verbale	projection	scénographie
intensité	prononciation	texte dramatique
intermède	rythme	timbre
inventer	théâtre	
manipulation à vue	théâtre d'ombres	
manipulation cachée	tonus	
marionnette à tiges		
marotte		
personnage		
posture		

PISTES DE RÉFLEXION POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET LE SOUTIEN À OFFRIR AUX ÉLÈVES

Une formation en trois volets est disponible sur la chaîne YouTube du Ministère : bit.ly/3h3T3dd

- 1 Pour relever les apprentissages qui doivent être réalisés, consultez le programme d'études, dont un extrait des savoirs essentiels suit, et la progression des apprentissages (PDA).
- 2 Déterminez où en sont chacun et chacune de vos élèves au regard des apprentissages déjà réalisés afin de leur offrir du soutien pour répondre à leurs besoins spécifiques.
- 3 Ciblez prioritairement les apprentissages en gras dans la PDA.
- 4 Ciblez ensuite les autres apprentissages. Ceux-ci se poursuivront ou seront réinvestis l'année suivante.

Donnez-vous l'objectif qu'au terme de l'année scolaire, vos élèves :

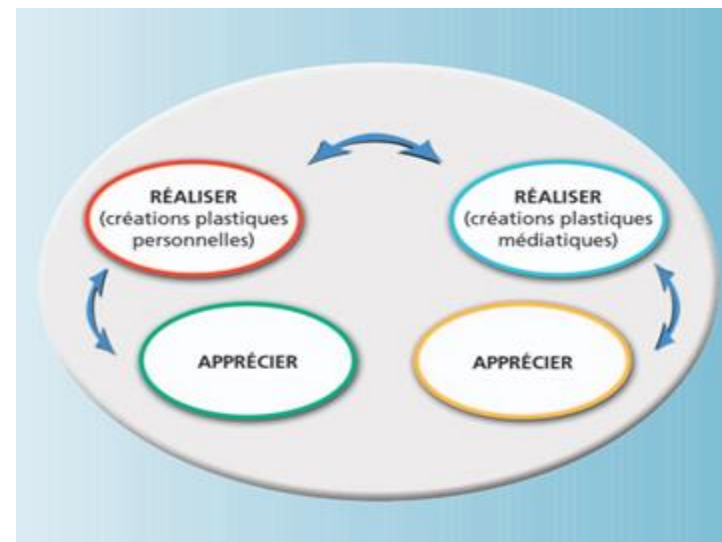
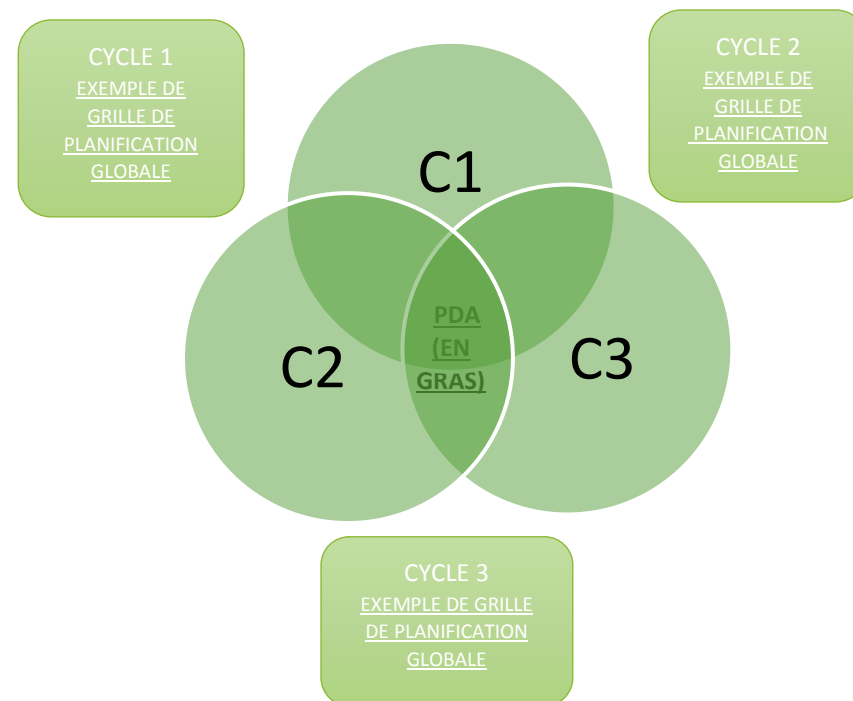
- aient eu la possibilité de réaliser des apprentissages variés qui couvrent globalement l'ensemble des contenus;
- aient eu des occasions de développer chacune des compétences visées par les programmes d'études dans des contextes signifiants.

Rappelez-vous que :

- vous disposez de la **LÉGITIMITÉ** et des **COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES** nécessaires pour :
 - cerner les besoins de vos élèves;
 - choisir les moyens et mettre en œuvre les stratégies qui conviennent pour y répondre dans le contexte actuel;
- vous êtes **LES PLUS APTES À DÉTERMINER**, au-delà des contenus déjà acquis, les contenus que vous souhaitez enseigner à vos élèves, consolider ou approfondir, selon ce qui est prescrit dans le Programme de formation de l'école québécoise;
- la **DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE** est un moyen efficace pour répondre aux besoins spécifiques des élèves et du groupe.

L'équipe des programmes d'études du domaine des arts de la formation générale des jeunes du Ministère est disponible pour répondre à vos questions.

✉ FGJ-arts@education.gouv.qc.ca



Comment optimiser le temps d'enseignement?

- Favorisez l'utilisation d'**ŒUVRES DIVERSIFIÉES** pour que l'élève développe son esprit critique et son sens esthétique tout en élargissant ses horizons culturels.
- Ayez recours, au besoin, à **L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR** comme lieu de création.
- Faites preuve de **FLEXIBILITÉ PÉDAGOGIQUE** pour travailler certains éléments des compétences. Par exemple, choisissez des techniques qui demandent moins de partage d'outils et de matériaux ou moins de déplacements pour le nettoyage.
- Mettez l'accent sur la compétence 3, dont chacune des composantes (examiner, établir des liens, porter un jugement et partager son expérience) peut être exploitée dans **DIVERS CONTEXTES**.



Consultez les documents officiels : education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeq

Savoirs essentiels

Les catégories qui suivent constituent les savoirs essentiels que l'élève utilise dans chacune des disciplines artistiques. Ces savoirs sont donc **communs aux quatre disciplines artistiques**.

PROPOSITIONS DE CRÉATION

Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes de profession, les propositions de création sont sélectionnées en fonction des domaines généraux de formation et offrent l'occasion d'établir des liens avec les apprentissages à réaliser en science et technologie et dans le domaine de l'univers social. Elles permettent d'exploiter tour à tour les dimensions suivantes :

- **Moi** 1 2 3
- **L'autre** 1 2 3
- **Le monde naturel** 1 2 3
- **Le monde construit** 1 2 3
- **Les lieux** 1 2 3
- **Le temps** 1 2 3

ASPECTS AFFECTIFS

- Ouverture aux propositions 1 2 3
- Réceptivité à ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Respect des réalisations des autres 3
- Respect du matériel artistique 1 2 3
- Acceptation des hasards de parcours 2 3
- Acceptation de la critique 3
- Manifestation de ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Participation aux expériences disciplinaires 1
- Participation active aux expériences disciplinaires 2 3
- Satisfaction à l'égard de ses expériences disciplinaires 1 2 3

ACTIONS OU STRATÉGIES ASSOCIÉES À LA DÉMARCHE DE CRÉATION

Étapes	Composantes de la compétence 1 généralement concernées ¹	Actions ou stratégies de l'élève (au regard des catégories de savoirs essentiels concernées)	
• Inspiration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition.	<ul style="list-style-type: none">– Recherche– Inventaire– Choix	1 2 3
• Élaboration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition. L'élève exploite des éléments du langage, de techniques et d'autres catégories de savoirs propres à la discipline. L'élève organise les éléments résultant de ses choix.	<ul style="list-style-type: none">– Expérimentation– Choix– Utilisation– Adaptation– Combinaison– Mise en valeur d'éléments– Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	<ul style="list-style-type: none">– Ajustement– Mise en valeur d'éléments– Maintien des choix	1 2 3

1. La dernière composante, qui porte sur le partage de l'expérience de création, ne fait pas partie de la démarche de création.

Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

CONNAISSANCES

GESTES TRANSFORMATEURS ET LEURS PROLONGEMENTS, LES OUTILS

Les gestes transformateurs seront exploités par l'entremise des techniques suivantes : dessin, peinture, collage, gravure, impression, modelage, façonnage et assemblage.

• Gestes

- Tracer à main levée (crayon feutre, craie, pastel, fusain). 1 2 3
- Appliquer un pigment coloré : en aplat (gouache). 1
- Appliquer un pigment coloré : en aplat et à la tache (gouache). 2
- Appliquer un pigment coloré : en aplat, à la tache et au trait (gouache et encre). 3
- Déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle (papier et carton). 1 2 3
- Ajourer (papier et carton). 3
- Tracer en creux (pâte à cartogravure, pastel à l'huile, encre). 2
- Tracer en creux (sur aluminium). 2 3
- Tracer en creux (sur polystyrène). 3
- Imprimer (monotype avec gouache). 1
- Imprimer (objets divers avec gouache, frottis avec craie de cire). 2

- Imprimer (objets divers avec gouache, monotype avec gouache et surfaces texturées). 1 2 3
- Souder, pincer un matériau malléable (pâte à modeler). 1 2 3
- Souder, pincer un matériau malléable (argile, papier mâché). 2 3
- Plier, entailler, friser (papier et carton). 1 2 3
- Fixer ensemble des volumes (papier, carton et objets). 1 2
- Fixer et équilibrer des volumes (papier, carton et objets). 3
- Certains gestes seront aussi exploités de façon virtuelle par le biais de l'ordinateur. 1 2 3

• Outils

- Brosse 1 2 3
- Pinceau 3
- Éponge 2 3
- Ciseaux 1 2 3
- Souris et crayon électronique 1 2 3

LANGAGE PLASTIQUE

• Forme

- Arrondie, angulaire 1 2 3

• Ligne

- Courbe, droite 3
- Horizontale, verticale 2 3
- Oblique, brisée, circulaire 3
- Large, étroite 1 2 3
- Courte, longue 2 3

LANGAGE PLASTIQUE (SUITE)

• Couleur pigmentaire

- Primaires : jaune primaire, magenta, cyan 1 2 3
- Secondaires : orangé, vert, violet 2 3
- Chaudes : jaune, orangé, magenta 3
- Froides : cyan, vert, violet 3

• Valeur

- Claire et foncée 1 2 3

• Texture

- Textures variées représentées par l'élève 1 2 3

• Motif

- Motifs variés exploités par l'élève 1 2 3

• Volume

- Formes tridimensionnelles 1 2 3

• Organisation de l'espace

- Énumération, juxtaposition 1 2 3
- Superposition 2 3
- Répétition, alternance 1 2 3
- Symétrie et asymétrie 2 3

• Représentation de l'espace

- Perspective avec chevauchement 2 3
- Perspective en diminution 3

RÉPERTOIRE VISUEL POUR L'APPRÉCIATION

Les œuvres d'art, les objets culturels du patrimoine artistique et les images médiatiques proviendront des périodes artistiques suivantes : préhistoire, Antiquité, Moyen-Âge, Renaissance, baroque, classicisme, romantisme et période contemporaine (les mouvements modernistes et postmodernistes, y compris des images issues des médias de masse). Ces œuvres, objets et images seront issus de différentes cultures, dont celles des Premières Nations pour le deuxième et le troisième cycle. Les élèves pourront aussi se référer au contenu d'expositions qu'ils auront visitées ou aux œuvres d'un artiste en visite à l'école.

• Productions plastiques (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

- Réalisations des élèves 1 2 3
- Un minimum de 20 œuvres d'art, objets culturels du patrimoine artistique et images médiatiques d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle 1 2 3

VOCABULAIRE

1	2	3
Gestes		
coller	graver	assembler
déchirer	modeler	façonner
découper		
dessiner		
imprimer		
peindre		
Techniques		
collage	gravure	assemblage
dessin	impression	façonnage
modelage		
peinture		
Matériaux		
craie de cire	argile	encre
crayon feutre	fusain	
gouache	pastel sec	
papier et carton		
pastel à l'huile		
pâte à modeler		
Outils		
brosse	éponge	pinceau
ciseaux		
crayon électronique		

1	2	3
Langage plastique		
couleurs primaires	couleurs primaires : jaune primaire, magenta, cyan	asymétrie
forme		couleurs chaudes
ligne	couleurs secondaires : vert, violet, orangé	couleurs froides
motif	énumération	ligne : courbe, droite, oblique, brisée
répétition		superposition
texture	forme : arrondie, angulaire	
volume	ligne : horizontale verticale, large, étroite, courte, longue	
	symétrie	
	valeur	
Autres		
		création médiatique
		création plastique

PISTES DE RÉFLEXION POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET LE SOUTIEN À OFFRIR AUX ÉLÈVES

Une formation en trois volets est disponible sur la chaîne YouTube du Ministère : bit.ly/3h3T3dd

- 1 Pour relever les apprentissages qui doivent être réalisés, consultez le programme d'études, dont un extrait des savoirs essentiels suit, et la progression des apprentissages (PDA).
- 2 Déterminez où en sont chacun et chacune de vos élèves au regard des apprentissages déjà réalisés afin de leur offrir du soutien pour répondre à leurs besoins spécifiques.
- 3 Ciblez prioritairement les apprentissages en gras dans la PDA.
- 4 Ciblez ensuite les autres apprentissages. Ceux-ci se poursuivront ou seront réinvestis l'année suivante.

Donnez-vous l'objectif qu'au terme de l'année scolaire, vos élèves :

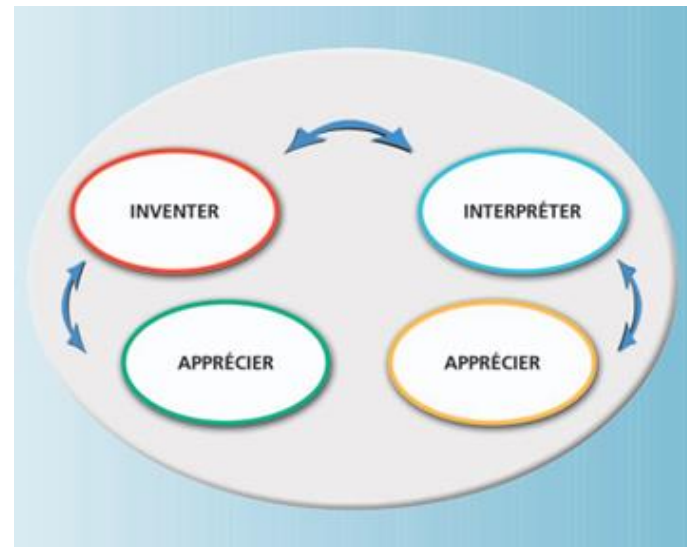
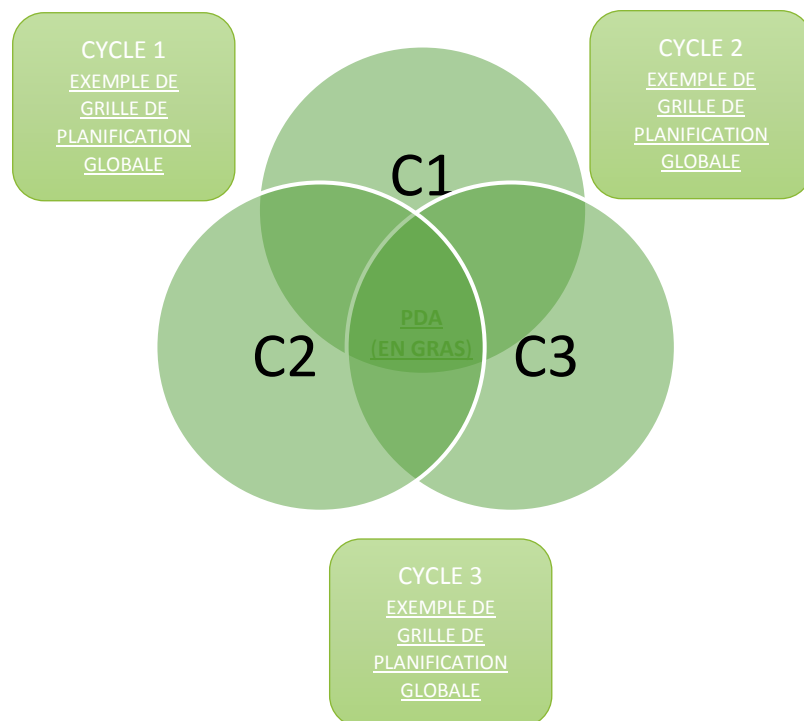
- aient eu la possibilité de réaliser des apprentissages variés qui couvrent globalement l'ensemble des contenus;
- aient eu des occasions de développer chacune des compétences visées par les programmes d'études dans des contextes signifiants.

Rappelez-vous que :

- vous disposez de la **LÉGITIMITÉ** et des **COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES** nécessaires pour :
 - cerner les besoins de vos élèves;
 - choisir les moyens et mettre en œuvre les stratégies qui conviennent pour y répondre dans le contexte actuel;
- vous êtes **LES PLUS APTES À DÉTERMINER**, au-delà des contenus déjà acquis, les contenus que vous souhaitez enseigner à vos élèves, consolider ou approfondir, selon ce qui est prescrit dans le Programme de formation de l'école québécoise;
- la **DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE** est un moyen efficace pour répondre aux besoins spécifiques des élèves et du groupe.

L'équipe des programmes d'études du domaine des arts de la formation générale des jeunes du Ministère est disponible pour répondre à vos questions.

✉ FGJ-arts@education.gouv.qc.ca



Comment optimiser le temps d'enseignement?

- Favorisez l'utilisation d'**ŒUVRES DIVERSIFIÉES** pour que l'élève développe son esprit critique et son sens esthétique tout en élargissant ses horizons culturels.
- Ayez recours à **L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR** et à **L'ENVIRONNEMENT DE LA CLASSE**, qui peuvent devenir des lieux où trouver le plaisir de créer et de bouger.
- Faites preuve de **FLEXIBILITÉ PÉDAGOGIQUE** pour aborder certains éléments des compétences. Par exemple, travailler la création et l'interprétation à l'extérieur ou dans un espace restreint demande une énergie et une utilisation de l'espace différentes.
- Mettez l'accent sur la compétence 3, dont chacune des composantes (examiner, établir des liens, porter un jugement et partager son expérience) peut être exploitée dans **DIVERS CONTEXTES**.



Consultez les documents officiels : education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeq

Savoirs essentiels

Les catégories qui suivent constituent les savoirs essentiels que l'élève utilise dans chacune des disciplines artistiques. Ces savoirs sont donc **communs aux quatre disciplines artistiques**.

PROPOSITIONS DE CRÉATION

Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes de profession, les propositions de création sont sélectionnées en fonction des domaines généraux de formation et offrent l'occasion d'établir des liens avec les apprentissages à réaliser en science et technologie et dans le domaine de l'univers social. Elles permettent d'exploiter tour à tour les dimensions suivantes :

- **Moi** 1 2 3
- **L'autre** 1 2 3
- **Le monde naturel** 1 2 3
- **Le monde construit** 1 2 3
- **Les lieux** 1 2 3
- **Le temps** 1 2 3

ASPECTS AFFECTIFS

- Ouverture aux propositions 1 2 3
- Réceptivité à ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Respect des réalisations des autres 3
- Respect du matériel artistique 1 2 3
- Acceptation des hasards de parcours 2 3
- Acceptation de la critique 3
- Manifestation de ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Participation aux expériences disciplinaires 1
- Participation active aux expériences disciplinaires 2 3
- Satisfaction à l'égard de ses expériences disciplinaires 1 2 3

ACTIONS OU STRATÉGIES ASSOCIÉES À LA DÉMARCHE DE CRÉATION

Étapes	Composantes de la compétence 1 généralement concernées ¹	Actions ou stratégies de l'élève (au regard des catégories de savoirs essentiels concernées)	
• Inspiration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition.	<ul style="list-style-type: none">– Recherche– Inventaire– Choix	1 2 3
• Élaboration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition. L'élève exploite des éléments du langage, de techniques et d'autres catégories de savoirs propres à la discipline. L'élève organise les éléments résultant de ses choix.	<ul style="list-style-type: none">– Expérimentation– Choix– Utilisation– Adaptation– Combinaison– Mise en valeur d'éléments– Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	<ul style="list-style-type: none">– Ajustement– Mise en valeur d'éléments– Maintien des choix	1 2 3

1. La dernière composante, qui porte sur le partage de l'expérience de création, ne fait pas partie de la démarche de création.

Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

CONNAISSANCES

LANGAGE DE LA DANSE

CORPS

• Actions locomotrices

– Marcher	1	2	3
– Courir	1	2	3
– Rouler	1	2	
– Ramper	1		
– Galoper		2	
– Faire des pas chassés		2	3
– Gambader		2	3
– Sauter			3
– Chuter			3

• Actions non locomotrices

– Rebondir	1	2	
– Faire des poses	1	2	
– S'élever/s'abaisser	1		
– Gambader			3
– Galoper		2	3

– Sauter		2	3
– Se balancer			3
– Tourner			3

• Utilisation des parties du corps

Gestes

– Quotidiens	1	2	
– Symboliques		2	3

Formes

– Longues	1	2	3
– Larges	1	2	3
– Tordues		2	3
– Rondes			3

TEMPS

• Structuration métrique

– Pulsation	1	2	3
– Arrêt	1	2	3
– Tempo moyen	1	2	
– Tempo lent			3
– Tempo rapide			3
– Motif rythmique simple		2	3
– Structure binaire	1	2	3
– Structure ternaire		2	3

ESPACE

• Espace personnel

Niveaux

- Haut 2 3
- Moyen 1 2 3
- Bas 1 2 3

Amplitudes

- Grandes 2 3
- Petites 2 3

Trajectoires aériennes

- Circulaires 3
- Sinueuses 3

• Espace général

Directions

- Vers l'avant 1
- Vers l'arrière 1
- Vers le côté droit 2 3
- Vers le côté gauche 2 3

Trajectoires au sol

- Droites 2 3
- Circulaires 2 3
- Sinueuses 3

ÉNERGIE

• Mouvements exécutés avec :

- beaucoup d'effort 2 3
- peu d'effort 2 3
- un effort soudain 1 2 3
- un effort soutenu 2 3
- accélération 3

RELATIONS ENTRE PARTENAIRES

• Emplacements

- Face à face 1 2 3
- Proche/loin 1
- Côte à côte 3
- L'un derrière l'autre 2 3
- Au-dessus/en dessous 3

• Actions spatiales

- Se rencontrer 1 2 3
- Rester ensemble 1 2 3
- Se séparer 2 3
- Se croiser 3

• Temporalité

- Unisson 1 2 3
- Alternance 2 3

RELATIONS ENTRE PARTENAIRES (SUITE)

• Unités de groupe

- En cercle 1 2
- En file 2 3
- En ligne 3

• Rôles à jouer

- Suivre son ou ses partenaires 1 2
- Conduire son ou ses partenaires 3
- Faire la même chose 1 2
- Faire le contraire (rôle appliqué à un seul élément du langage de la danse) 2 3
- Action/réaction 3

TECHNIQUE DU MOUVEMENT

• Respiration abdominale

- En situation de détente au sol 1 2
- En position assise et debout 2 3

• Alignement corporel

- Allongement de la colonne vertébrale 2 3
- Alignement genoux/pieds 3
- Enroulement et déroulement de la colonne vertébrale 3

• Latéralité

- Utilisation distincte des deux côtés du corps 1
- Utilisation distincte des côtés droit et gauche du corps 2 3
- Alternance des côtés droit et gauche du corps 3

• Tonus musculaire

- Relâchement 2 3
- Contraction 3

• Mobilité des parties du corps

- Flexion 1 2 3
- Extension 2 3

• Fonctions des parties du corps

- Détermination d'une partie du corps pour amorcer un mouvement 2 3
- Détermination d'une partie du corps pour conduire un mouvement 3

• Transfert du poids

- Déplacement du centre de gravité de haut en bas 2
- Déplacement du centre de gravité d'un côté à l'autre 3
- Équilibre sur certains points d'appui 1
- Équilibre stable sur certains points d'appui 2 3

• Focalisation

- Regard dirigé en situation d'arrêt 1 2 3
- Regard dirigé en mouvement sur place 2 3

RÈGLES RELATIVES AUX MOUVEMENTS D'ENSEMBLE

- Réponses aux indications sonores ou visuelles 1 2 3
- Respect de l'espace personnel des autres 2 3
- Ajustement de ses mouvements à ceux de ses partenaires 2 3
- Anticipation des mouvements d'ensemble 3

PROCÉDÉS DE COMPOSITION

• Répétition

- d'un mouvement 1
- de mouvements 2 3
- d'une phrase de mouvements 1
- d'au moins deux phrases de mouvements enchaînés 2 3

• Variation

- d'un mouvement 1
- d'une phrase de mouvements 2
- de deux phrases de mouvements 3

• Effets de contraste

- à partir d'un élément du langage de la danse 1
- à partir de deux éléments du langage de la danse 2 3
- à partir de la qualité expressive d'un mouvement 1
- à partir d'intentions expressives 2 3

STRUCTURES

• Position

- de départ 1 2 3
- de fin d'une danse 1 2 3

• Phrase

- Phrase d'actions ou de mouvements enchaînés du début à la fin 1 2 3
- Transition entre les phrases de mouvements 2 3

• Forme

- Personnelle 1 2 3
- A-B 2
- Rondo 3
- Ronde 1
- Farandole 2 3

RÉPERTOIRE DE DANSES POUR L'APPRÉCIATION

Les extraits d'œuvres proviendront des périodes artistiques suivantes : période contemporaine (la danse actuelle ou la nouvelle danse et autres courants tels que le ballet jazz, les danses sociales ou populaires, les danses de rue, la comédie musicale, la danse moderne et postmoderne, la danse néoclassique, les danses traditionnelles d'ici et d'ailleurs, y compris les danses utilisées dans les médias de masse), romantisme, classicisme, Renaissance, Moyen-Âge et Antiquité. Ces extraits seront issus de différentes cultures dont, si possible, celles des Premières Nations pour le deuxième cycle. Les élèves pourront aussi se référer aux spectacles de danse auxquels ils auront assisté.

• Types d'extraits (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

- Réalisations des élèves 1 2 3
- Un minimum de 6 extraits d'œuvres d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle 1 2 3

VOCABULAIRE

1	2	3
action	action locomotrice	accélérer
arrêt	action non locomotrice	action/réaction
corps	appui au sol	allonger
danse créative	colonne vertébrale	chorégraphie
danse traditionnelle	contraste	chuter
danser	danse classique	conduire
en cercle	direction	contracter
espace	en file	danse contemporaine
forme (longue, large)	espace personnel	déplacement
geste	équilibre	dérouler
inventer	farandole	effort
mouvement	forme (tordue)	enchaîner
niveau (bas, moyen)	galoper	en ligne
partie du corps	gambader	enrouler
phrase	improviser	espace général
position de départ	interpréter	fléchir
position finale	niveau (haut)	forme (ronde)
pulsation	pas chassés	observer
regard	poids	partenaire
respiration	relâcher	se balancer
ronde	rouler	tempo (lent, rapide)
suivre	vers le côté gauche	trajectoire
vers l'avant	vers le côté droit	
vers l'arrière		

PISTES DE RÉFLEXION POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET LE SOUTIEN À OFFRIR AUX ÉLÈVES

Une formation en trois volets est disponible sur la chaîne YouTube du Ministère : bit.ly/3h3T3dd

- 1 Pour relever les apprentissages qui doivent être réalisés, consultez le programme d'études, dont un extrait des savoirs essentiels suit, et la progression des apprentissages (PDA).
- 2 Déterminez où en sont chacun et chacune de vos élèves au regard des apprentissages déjà réalisés afin de leur offrir du soutien pour répondre à leurs besoins spécifiques.
- 3 Ciblez prioritairement les apprentissages en gras dans la PDA.
- 4 Ciblez ensuite les autres apprentissages. Ceux-ci se poursuivront ou seront réinvestis l'année suivante.

Donnez-vous l'objectif qu'au terme de l'année scolaire, vos élèves :

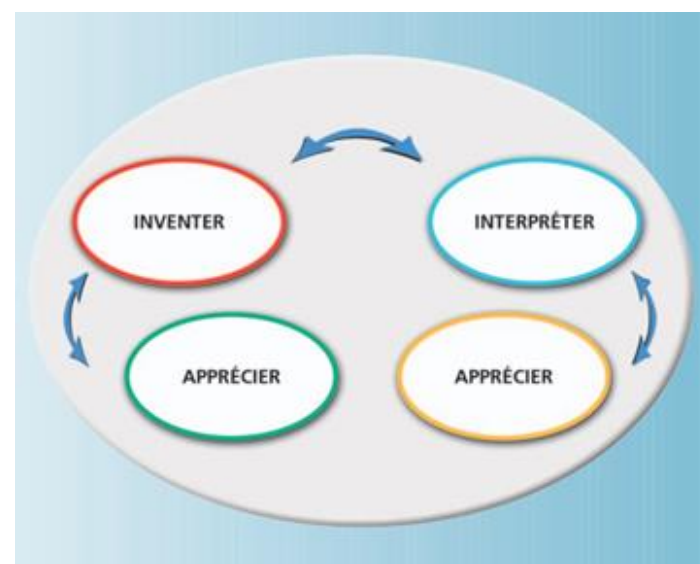
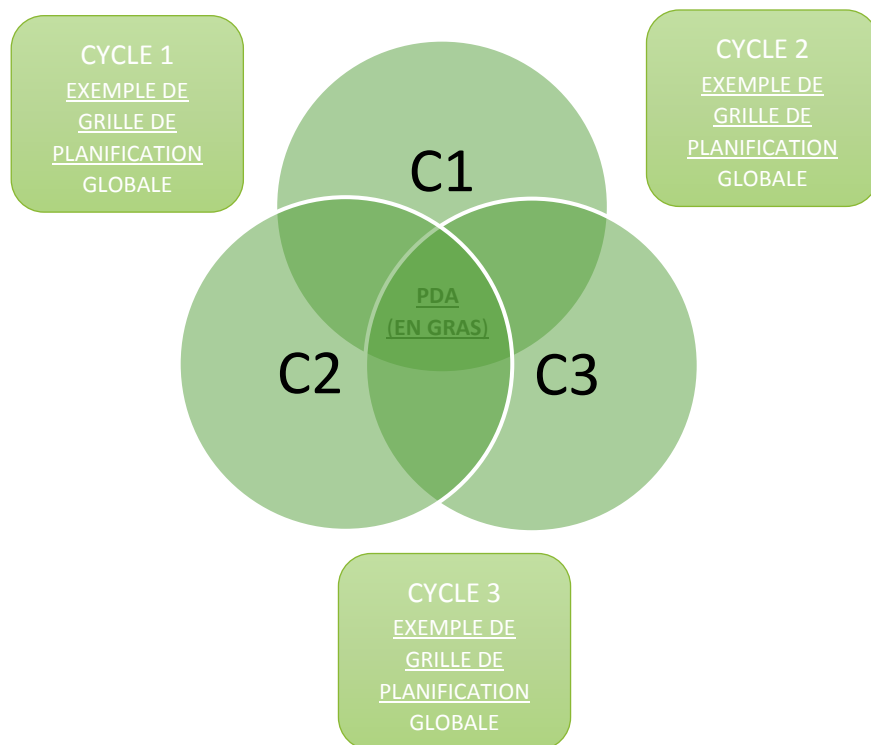
- aient eu la possibilité de réaliser des apprentissages variés qui couvrent globalement l'ensemble des contenus;
- aient eu des occasions de développer chacune des compétences visées par les programmes d'études dans des contextes signifiants.

Rappelez-vous que :

- vous disposez de la **LÉGITIMITÉ** et des **COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES** nécessaires pour :
 - cerner les besoins de vos élèves;
 - choisir les moyens et mettre en œuvre les stratégies qui conviennent pour y répondre dans le contexte actuel;
- vous êtes **LES PLUS APTES À DÉTERMINER**, au-delà des contenus déjà acquis, les contenus que vous souhaitez enseigner à vos élèves, consolider ou approfondir, selon ce qui est prescrit dans le Programme de formation de l'école québécoise;
- la **DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE** est un moyen efficace pour répondre aux besoins spécifiques des élèves et du groupe.

L'équipe des programmes d'études du domaine des arts de la formation générale des jeunes du Ministère est disponible pour répondre à vos questions.

✉ FGJ-arts@education.gouv.qc.ca



Comment optimiser le temps d'enseignement?

- Favorisez l'utilisation d'**ŒUVRES DIVERSIFIÉES** pour que l'élève développe son esprit critique et son sens esthétique tout en élargissant ses horizons culturels.
- Ayez recours à **L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR** et à **L'ENVIRONNEMENT DE LA CLASSE**, qui peuvent devenir des lieux où trouver le plaisir de créer et de bouger.
- Faites preuve de **FLEXIBILITÉ PÉDAGOGIQUE** pour travailler certains éléments des compétences. Par exemple, utilisez des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour exploiter des idées de création et des éléments du langage musical.
- Mettez l'accent sur la compétence 3, dont chacune des composantes (établir des liens, porter un jugement et partager son expérience) peut être exploitée dans **DIVERS CONTEXTES**.



Consultez les documents officiels : education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeq

Savoirs essentiels

Les catégories qui suivent constituent les savoirs essentiels que l'élève utilise dans chacune des disciplines artistiques. Ces savoirs sont donc **communs aux quatre disciplines artistiques**.

PROPOSITIONS DE CRÉATION

Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes de profession, les propositions de création sont sélectionnées en fonction des domaines généraux de formation et offrent l'occasion d'établir des liens avec les apprentissages à réaliser en science et technologie et dans le domaine de l'univers social. Elles permettent d'exploiter tour à tour les dimensions suivantes :

- **Moi** 1 2 3
- **L'autre** 1 2 3
- **Le monde naturel** 1 2 3
- **Le monde construit** 1 2 3
- **Les lieux** 1 2 3
- **Le temps** 1 2 3

ASPECTS AFFECTIFS

- Ouverture aux propositions 1 2 3
- Réceptivité à ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Respect des réalisations des autres 3
- Respect du matériel artistique 1 2 3
- Acceptation des hasards de parcours 2 3
- Acceptation de la critique 3
- Manifestation de ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Participation aux expériences disciplinaires 1
- Participation active aux expériences disciplinaires 2 3
- Satisfaction à l'égard de ses expériences disciplinaires 1 2 3

ACTIONS OU STRATÉGIES ASSOCIÉES À LA DÉMARCHE DE CRÉATION

Étapes	Composantes de la compétence 1 généralement concernées ¹	Actions ou stratégies de l'élève (au regard des catégories de savoirs essentiels concernées)	
• Inspiration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition.	<ul style="list-style-type: none">– Recherche– Inventaire– Choix	1 2 3
• Élaboration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition. L'élève exploite des éléments du langage, de techniques et d'autres catégories de savoirs propres à la discipline. L'élève organise les éléments résultant de ses choix.	<ul style="list-style-type: none">– Expérimentation– Choix– Utilisation– Adaptation– Combinaison– Mise en valeur d'éléments– Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	<ul style="list-style-type: none">– Ajustement– Mise en valeur d'éléments– Maintien des choix	1 2 3

1. La dernière composante, qui porte sur le partage de l'expérience de création, ne fait pas partie de la démarche de création.

Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

CONNAISSANCES

LANGAGE MUSICAL

• Intensité et nuances

– Fort	1		
– Doux	1		
– <i>Forte</i>		2	3
– <i>Piano</i>		2	3
– <i>Crescendo</i>		2	3
– <i>Decrescendo</i>		2	3

• Durée

– Ronde			3
– Blanche		2	3
– Noire	1	2	3
– Soupir	1	2	3
– Deux croches	1	2	3
– Saute			3
– Long	1	2	3
– Très long	1	2	3
– Court	1	2	3
– Très court	1	2	3
– Silence	1	2	3

• Hauteur

– Registre (aigu, grave)		1	
– Registre (aigu, moyen, grave)			2 3
– Sons de l'échelle diatonique	1	2	3

• Timbre

– Instruments de la classe (bois, métal, peaux)	1	2	
– Voix (enfant, adulte)	1		
– Voix (homme, femme)		2	
– Flûte à bec		2	3
– Instruments de musique divers, selon le répertoire utilisé			3

• Qualité du son










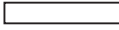
– Sec/résonnant	1	2	3
– Granuleux/lisse		2	3

REPRÉSENTATION GRAPHIQUE

• Code traditionnel

– <i>Forte</i>		2	3
– <i>Piano</i>		2	3
– <i>Crescendo</i>		2	3
– <i>Decrescendo</i>		2	3
– Ronde			3

REPRÉSENTATION GRAPHIQUE (SUITE)

– Blanche	2	3
– Noire	2	3
– Soupir	2	3
– Deux croches	2	3
– Saute		3
– Quelques sons sur la portée	2	3
• Code non traditionnel conventionnel		
– Très court •	1	2 3
– Court _	1	2 3
– Long __	1	2 3
– Très long ___	1	2 3
– Fort °	1	2 3
– Doux °	1	2 3
– Aigu 	1	2 3
– Moyen 		2 3
– Grave 	1	2 3
– Sons ascendants 	1	2 3
– Sons descendants 	1	2 3
– Sec 	1	2 3
– Résonnant 	1	2 3
– Granuleux 		2 3
– Lisse 		2 3
– Silence (rectangle extensible) 	1	2 3

• Autres codes

– Représentation graphique inventée par l'élève	1	2	3
---	---	---	---

MOYENS SONORES

• Voix

– Voix chantée	1	2	3
– Effets vocaux	1	2	3

• Corps

– Percussions corporelles	1	2	3
---------------------------	---	---	---

• Instruments de musique

– Instruments de percussion	1	2	3
– Flûte à bec		2	3
– Autres instruments de la classe	1	2	3

• Objets sonores

– Bois et métal	1		
– Papier, tissus		2	
– Matériaux divers			3

• Technologies de l'information et de la communication

– Sons produits à l'aide d'un logiciel, d'un séquenceur ou d'un synthétiseur		2	3
--	--	---	---

TECHNIQUES INSTRUMENTALES

• Voix

– Ouverture de la bouche	1	2	3
– Respiration	1	2	3
– Justesse	1	2	3
– Posture	1	2	3
– Tonus			3
– Prononciation		2	3

• Instruments de percussion

– Posture	1	2	3
– Maintien	1	2	3
– Modes de production	1	2	3
– Techniques de manipulation	1	2	3

• Flûte à bec

– Posture		2	3
– Maintien		2	3
– Modes de production		2	3
– Techniques de manipulation		2	3

• Autres moyens sonores

– Posture	1	2	3
– Maintien	1	2	3
– Modes de production appropriés	1	2	3
– Techniques de manipulation appropriées	1	2	3

RÈGLES DE MUSIQUE D'ENSEMBLE

– Réponse aux gestes de direction pour les indications de début et de fin de la pièce et pour les nuances	1		
– Réponse aux gestes de direction pour les indications de début et de fin de la pièce, pour les nuances et pour la pulsation		2	
– Réponse aux gestes de direction pour les indications de début et de fin de la pièce, pour les nuances, pour la pulsation et pour les changements de tempo			3
– Réponse aux indications sonores ou visuelles	1	2	3

PROCÉDÉS DE COMPOSITION

• Question, réponse	1	2	
• Contraste	1	2	
• Reproduction sonore	1	2	3
• Répétition		2	
• Collage			3
• Ostinato			3
• Miroir			3

STRUCTURES

• Forme

– Personnelle	1	2	3
– A-B	1	2	3
– A-B-A		2	3
– Canon à deux voix			3
– Rondo			3

STRUCTURES (SUITE)

• Tempo

– Lent	1	2	
– Modéré		2	
– Rapide	1	2	
– <i>Lento</i>			3
– <i>Moderato</i>			3
– <i>Allegro</i>			3
– <i>Accelerando</i>			3
– <i>Rallentando</i>			3

• Organisation rythmique

– non mesurée	1	2	3
– basée sur un nombre déterminé de pulsations	1	2	3

• Organisation mélodique

– Phrase musicale	1	2	3
– Série ascendante de sons	1	2	3
– Série descendante de sons	1	2	3
– Sons conjoints		2	3
– Sons disjoints		2	3
– Séries de sons répétés à hauteur fixe	1	2	3
– <i>Glissando</i>		2	3

RÉPERTOIRE MUSICAL POUR L'APPRÉCIATION

Les extraits d'œuvres proviendront des périodes artistiques et styles suivants : musique contemporaine (actuelle, sérielle, électroacoustique, aléatoire, populaire, chansonnier, blues, jazz, country, rock, comédie musicale, etc., y compris la musique utilisée dans les médias de masse), folklore d'ici et d'ailleurs, impressionnisme, expressionnisme, néo-classicisme, romantisme, classicisme, baroque, musique de la Renaissance et du Moyen-Âge. Ces extraits seront issus de différentes cultures dont, si possible, celles des Premières Nations pour le deuxième cycle. Les élèves pourront aussi se référer aux œuvres musicales présentées à l'occasion de concerts ou de spectacles auxquels ils auront assisté.

• Types d'extraits (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

– Réalisations des élèves	1	2	3
– Un minimum de 10 extraits d'œuvres d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle	1	2	3

VOCABULAIRE

1	2	3
aigu	ascendants	bois
court	blanche	canon
do, ré, mi, fa, sol, la, si	crescendo	chansonnier
doux	descendant	comédie musicale
fort	decrecendo	cuivres
frapper	deux croches	folklore
frotter	forme A-B	lento
grave	forme A-B-A	moderato
hauteur	forte	musique populaire
instrument de musique	glissando	presto
instrument de percussion	granuleux	ronde
inventer	gratter	rondo
lent	interpréter	saute
long	instrument à corde	
	instrument à vent	
rapide	lisse	
résonnant	modéré	
sec	moyen (hauteur)	
secouer	noire	
silence	phrase musicale	
souffler	piano	
très court	soupir	
très long	tempo	
voie chantée		

education.gouv.qc.ca