

# Chapitre

# 8



## Domaine des arts

## Chapitre 8

### Domaine des arts

#### Présentation

L'étude et la pratique des arts ouvrent la voie au monde de la sensibilité, de la subjectivité et de la créativité. Elles permettent de découvrir et de construire la signification des choses à partir des sens et de la communiquer par des productions artistiques. Mettant en valeur l'intuition et l'imagination, les arts participent de formes d'intelligences qui permettent d'appréhender le réel, de le comprendre et de l'interpréter.


Chaque discipline artistique possède un langage, des règles, des principes et des outils qui lui sont propres. Chacune est aussi une manière particulière de se connaître soi-même, d'entrer en relation avec les autres et d'interagir avec l'environnement. Au-delà de leur spécificité disciplinaire, cependant, l'art dramatique, les arts plastiques, la danse et la musique présentent certaines caractéristiques communes. Ces disciplines permettent à l'élève d'exprimer sa réalité et sa vision du monde et elles lui servent à communiquer ses images intérieures par la création et l'interprétation de productions artistiques.

Les arts constituent également un phénomène social. Ils s'inspirent des valeurs culturelles et sociales véhiculées dans la vie quotidienne et ils contribuent à leur mutation. Aussi témoignent-ils de l'histoire et de l'évolution des sociétés et, par extension, de l'humanité.

La formation artistique, dans les deux mêmes disciplines inscrites en continuité à l'horaire de l'élève tout au long du primaire, se réalise par l'apprentissage du langage, des techniques de base et des principes particuliers à chacune. L'élève est amené à inventer, à interpréter et à apprécier des œuvres. Le contact avec des œuvres d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, lui permet de développer son esprit critique et son sens esthétique et d'élargir ses horizons culturels. Cette formation doit se prolonger par la fréquentation de lieux culturels, par le contact avec des artistes et par une participation active à la vie artistique au sein même de l'établissement scolaire. De cette manière, l'élève se familiarise avec toutes les formes d'expression artistique, apprend à profiter de la vie culturelle, devient plus sensible et critique à l'égard de ce qui lui est offert. Il se trouve donc mieux préparé à faire des choix éclairés, maintenant et dans sa vie d'adulte.

#### OBJECTIF GÉNÉRAL DU DOMAINE DES ARTS

Apprendre à créer, à interpréter et à apprécier des productions artistiques de façon à intégrer la dimension artistique dans sa vie quotidienne.

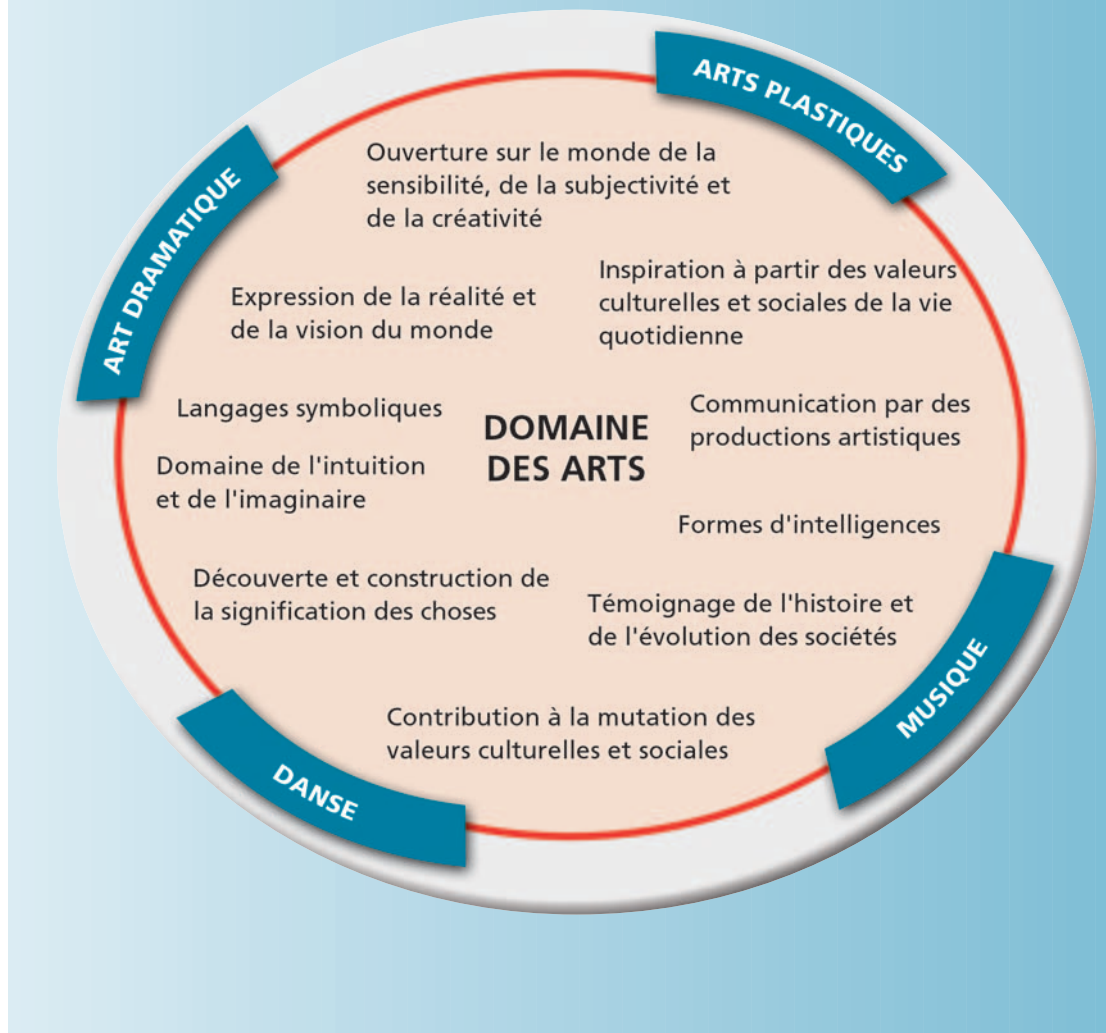


Ces disciplines permettent à l'élève d'exprimer sa réalité et sa vision du monde et elles lui servent à communiquer ses images intérieures par la création et l'interprétation de productions artistiques.

## APPRENTISSAGES COMMUNS AU DOMAINE DES ARTS

- ▶ Concrétiser et communiquer des idées, des images intérieures, des impressions, des sensations, des émotions et des sentiments dans des productions artistiques variées, en exploitant ou en considérant des éléments et des principes propres aux langages utilisés.
- ▶ Apprécier des éléments de ses propres réalisations et de celles de ses camarades, ainsi que d'œuvres d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, en se référant à des critères variés et en s'exprimant verbalement ou par écrit.

Schéma 11  
Domaine des arts



## 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 <sup>1</sup>	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.	– 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.	– Expérimentation – Choix – Utilisation – Adaptation – Combinaison – Mise en valeur d'éléments – Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	– 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.



## Présentation de la discipline



La formation en art dramatique, dans une perspective d'évolution continue tout le long du primaire, développe la sensibilité artistique de l'élève, son potentiel créateur, ses capacités d'interprète et ses habiletés à s'exprimer et à communiquer.

L'art dramatique, c'est la création et l'interprétation d'œuvres dans lesquelles interagissent des personnages en action. Par différentes formes de création, d'expression et de communication, cette discipline permet de représenter des images intérieures de différentes manières et dans des contextes variés; elle permet aussi d'exprimer une réalité socioculturelle. De plus, l'art dramatique offre la possibilité de mettre en scène des histoires et des personnages en action, à l'aide d'éléments scéniques, devant un public et suivant certaines conventions qui varient selon les lieux et les époques, ce qui constitue la théâtralisation, c'est-à-dire la dimension théâtrale de la discipline.

La formation en art dramatique, dans une perspective d'évolution continue tout le long du primaire, développe la sensibilité artistique de l'élève, son potentiel créateur, ses capacités d'interprète et ses habiletés à s'exprimer et à communiquer. Amené à vivre des expériences multiples sur le plan affectif, cognitif, psychomoteur, social et esthétique, l'élève a l'occasion d'exprimer ses idées et sa vision personnelle du monde, celles de ses camarades de même que celles d'auteurs dramatiques ou d'autres créateurs.

Pour inventer ses propres séquences dramatiques, l'élève s'approprie une démarche de création, il exploite des propositions variées et les multiples possibilités qu'offrent le langage dramatique, les techniques de jeu, les techniques théâtrales et les modes de théâtralisation. L'interprétation de séquences dramatiques diversifiées lui

permet d'élargir son bagage culturel par un contact direct avec les œuvres. Enfin, il apprend à exercer son esprit critique et à développer son sens esthétique en appréciant non seulement ses réalisations et celles de ses camarades, mais aussi des œuvres dramatiques d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs.

Tout au long de sa formation en art dramatique au primaire, l'élève est mis en contact avec de nombreux repères issus de sa culture immédiate ou se rapportant aux œuvres qu'il interprète et apprécie. Il est aussi appelé à faire des liens avec des repères culturels d'autres disciplines. C'est ainsi qu'il s'ouvre au monde, en découvre les particularités et les différences et saisit davantage les éléments de sa propre culture. Cette perception du monde, renouvelée et enrichie, participe à la formation de son identité culturelle et le prépare à l'exercice de son rôle de citoyen.

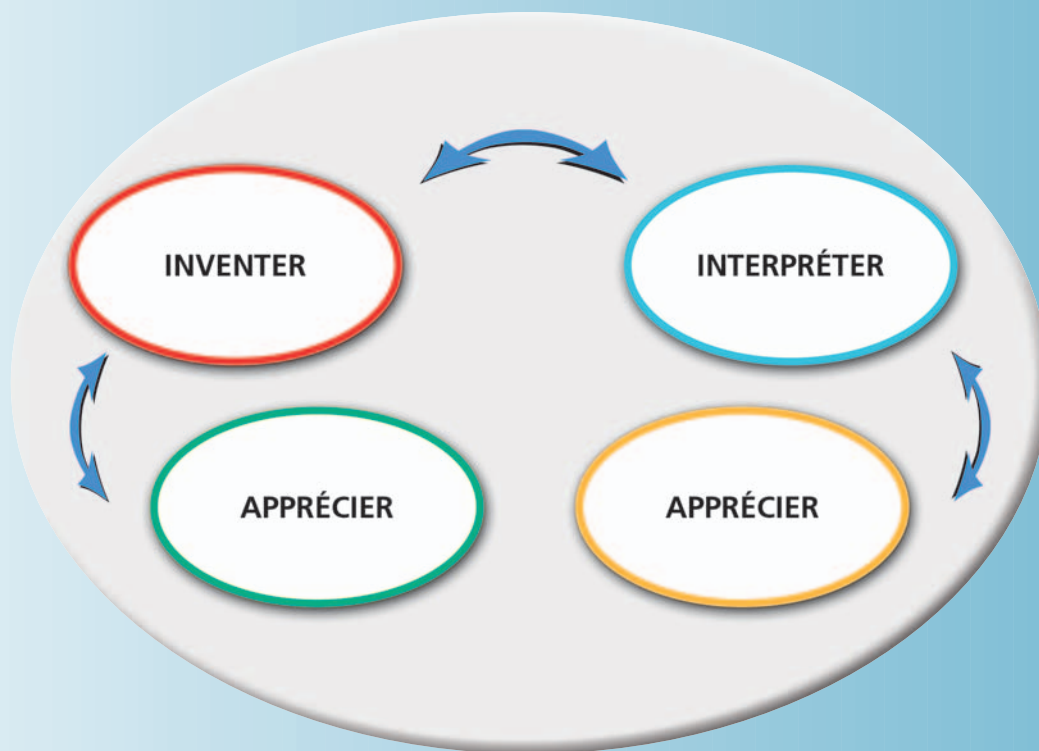
La formation en art dramatique suppose le développement de trois compétences complémentaires et interdépendantes : Inventer, Interpréter et Apprécier.

La place à accorder au développement de chacune des compétences est modulée en fonction de la nature même de la discipline. Ainsi, les compétences 1 et 2 sont prépondérantes dans les apprentissages à réaliser. Elles supposent un processus d'acquisition du langage, des règles, des principes et des outils propres à l'art dramatique de même que le développement d'habiletés psy-

chomotrices complexes, ce qui impose un temps d'appropriation suffisant. De son côté, la compétence 3 est essentielle au développement de l'esprit critique et du sens esthétique de l'élève. Elle s'inscrit dans la continuité des deux premières compétences et met en valeur les processus de communication et d'appréciation. La place à lui accorder progressera au fil des cycles, à mesure que se consolideront les apprentissages relatifs aux autres compétences de la discipline, et en concordance avec le développement socioaffectif et intellectuel de l'élève.

Étant donné ce qui précède, chaque situation d'apprentissage proposée aux élèves en art dramatique devra leur permettre d'activer au moins deux des trois compétences disciplinaires, c'est-à-dire une des deux premières (Inventer ou Interpréter) et la troisième (Apprécier). De plus, pour assurer des apprentissages signifiants et transférables, la situation d'apprentissage devra prendre en considération au moins un axe de développement des domaines généraux de formation et une compétence transversale. Enfin, l'ensemble des situations d'apprentissage devra assurer le développement continu des compétences disciplinaires et des compétences transversales qui y sont associées, et permettre de trouver des points d'ancrage dans les domaines généraux de formation.

**Schéma 12**  
**Art dramatique**





## COMPÉTENCE 1 • INVENTER DES SÉQUENCES DRAMATIQUES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

L'invention de séquences dramatiques variées qui traduisent sa personnalité, son vécu et ses aspirations permet à l'élève de développer sa créativité par l'action simultanée de l'imagination créatrice, de la pensée divergente et de la pensée convergente, tout en se familiarisant progressivement avec le langage, les règles et les outils propres à la discipline. Le fait de partager son expérience de création et de rendre compte de ses façons de faire lui permet de mieux intégrer ses apprentissages et de les réinvestir ensuite dans d'autres créations.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 1 lui permet d'exploiter l'information, de résoudre des problèmes, de mettre en œuvre sa pensée créatrice, de se donner des méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité, de coopérer et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

Pour inventer des séquences dramatiques, l'élève exploite des propositions de création variées adaptées à son âge, et ce, dans des situations d'improvisation et par la médiation de la fable et du personnage. Dans une aire de jeu et en utilisant des supports variés, il travaille parfois seul et la plupart du temps à deux au premier cycle, à deux ou à trois au deuxième cycle et à trois ou à quatre au troisième cycle.

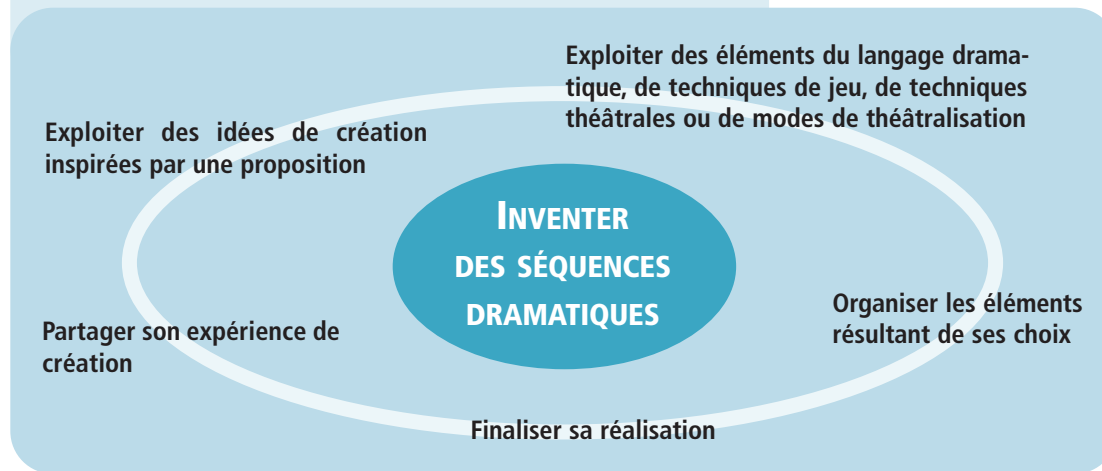
#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à une démarche de création et à l'utilisation d'éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures. Il exerce sa pensée divergente par la recherche d'idées que lui inspirent les propositions de création. Il est amené à réfléchir sur son expérience de création et à relater des faits qui sont signifiants pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, l'élève apprend à utiliser chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations diversifiées, il exploite des éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures et il enrichit ses idées de création grâce au partage avec les autres. Il est amené à décrire son expérience de création et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, c'est de façon plus consciente que l'élève utilise chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations diversifiées, il exploite des éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures plus complexes. Ce faisant, il adapte de manière personnelle les idées de création qu'il a retenues au cours du développement de la proposition. Il peut dégager de son expérience de création non seulement ce qu'il a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence



### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les propositions de création, les actions et les stratégies associées à la démarche de création, les aspects affectifs, le langage dramatique, les techniques de jeu, les techniques théâtrales, les modes de théâtralisation et les structures.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'élève participe aux étapes de la démarche de création. Sa réalisation est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif. Liée à la proposition de création, la séquence dramatique présente une courte fable et met en relief quelques attributs d'un personnage. Elle présente une organisation simple des éléments qui la composent. L'élève est capable de relater des faits concernant son expérience de création qui sont signifiants pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'élève prend en considération les étapes de la démarche de création. Souvent guidé par des intérêts d'ordre affectif et social, il traduit dans sa réalisation les aspects dominants de la proposition de création. La fable est plus développée et les actions des personnages, plus précises. Les éléments qui composent la réalisation s'enchaînent de façon continue à l'intérieur d'une organisation cohérente. L'élève décrit son expérience de création et en dégage ce qu'il a appris.

## Critères d'évaluation

- Relation entre sa réalisation et la proposition de création 1 2 3
- Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique 1 2 3
- Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation 1 2 3
- Organisation simple des éléments 1
- Organisation cohérente des éléments 2
- Organisation complexe des éléments 3
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience de création 1
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création 2 3

Légende\*: 1 1<sup>er</sup> cycle 2 2<sup>e</sup> cycle 3 3<sup>e</sup> cycle

\* Cette légende s'applique aussi aux critères d'évaluation des autres compétences de même qu'aux sections Savoirs essentiels et Suggestions pour l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'élève utilise de façon consciente chacune des étapes de la démarche de création. Sa réalisation est guidée par des intérêts d'ordre social, affectif et cognitif. Dans la séquence dramatique, il établit un rapport étroit entre les personnages, le contenu de la fable, les techniques de jeu, les techniques théâtrales, les modes de théâtralisation et les structures utilisées. La fable est plus définie, elle présente une organisation complexe liée au développement de la proposition de création. L'élève décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## COMPÉTENCE 2 • INTERPRÉTER DES SÉQUENCES DRAMATIQUES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

Interpréter des séquences dramatiques, c'est exprimer et communiquer des idées, des sentiments, des émotions ou des sensations – les siens propres ou ceux des autres –, en ayant recours au langage dramatique, aux techniques de jeu, aux techniques théâtrales et à des modes de théâtralisation. L'interprétation de séquences dramatiques variées initie l'élève au monde de la création et de l'expression et le familiarise progressivement avec le langage, les règles et les outils propres à l'art dramatique. Il enrichit ainsi son bagage culturel et s'ouvre à la diversité des productions artistiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs. En partageant son expérience d'interprétation, il rend compte de ses façons de faire et peut mieux intégrer ses apprentissages et les réinvestir dans l'interprétation d'autres séquences dramatiques.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 2 lui permet d'exploiter l'information, de résoudre des problèmes, de se donner des méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité, de coopérer et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

À chacun des trois cycles, l'élève utilise ses propres créations et celles de ses camarades. Au premier cycle, il utilise aussi des comptines, des poèmes ou de courts monologues et dialogues issus de la littérature enfantine et du répertoire de théâtre pour jeune public. Au deuxième cycle, s'ajoutent des extraits de textes issus du répertoire de théâtre pour jeune public. Au troisième cycle, il interprète de courtes pièces de ce même répertoire et des extraits de textes dramatiques. L'interprétation se fait parfois seul et la plupart du temps à deux au premier cycle, à deux ou à trois au deuxième cycle et à trois ou à quatre au troisième cycle.

#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

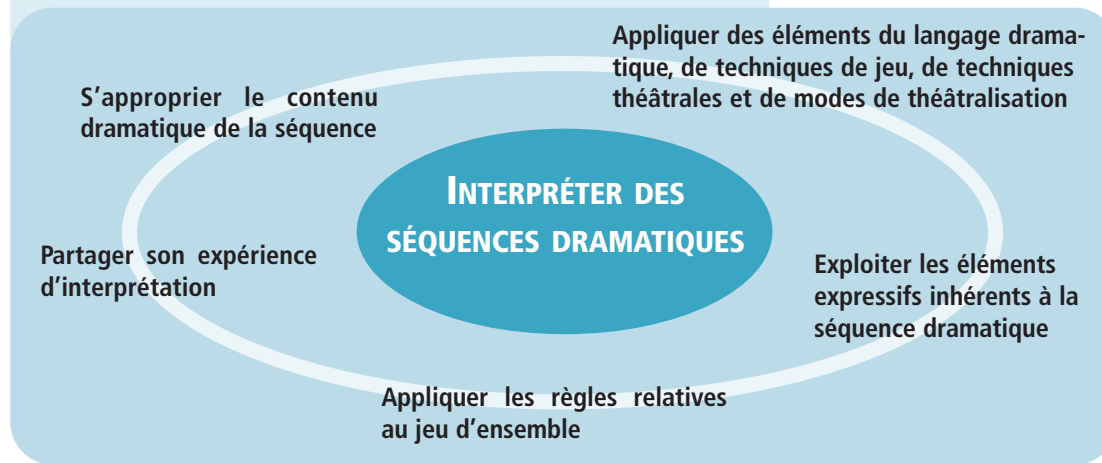
Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à un répertoire simple et au jeu à deux. Il s'initie également à l'utilisation d'éléments simples du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de structures déjà organisés. Il est amené à réfléchir sur son expérience d'interprétation et à relater des faits qui sont signifiants pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, le répertoire utilisé s'élargit et les extraits qui le composent comportent des éléments plus complexes et plus exigeants du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures. Il utilise maintenant

de façon plus consciente les éléments de technique et de jeu nécessaires à l'interprétation, plus particulièrement ceux qui ont trait à l'expression du personnage en action et aux règles relatives au jeu d'ensemble. Il est amené à décrire son expérience d'interprétation et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, le répertoire utilisé se diversifie encore davantage et on trouve, dans les extraits ou les courtes pièces qu'il comporte, des éléments encore plus complexes du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de modes de théâtralisation et de structures. Il utilise de façon plus consciente et avec plus de précision et d'efficacité les éléments de technique et de jeu nécessaires à l'interprétation. Il tient compte des éléments expressifs propres à la séquence dramatique et centre son attention sur les règles relatives au jeu d'ensemble. Il est amené à dégager de son expérience d'interprétation non seulement ce qu'il en a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence



### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les aspects affectifs, le langage dramatique, les techniques de jeu, les techniques théâtrales, les modes de théâtralisation et les structures.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'interprétation de l'élève est gestuelle, sonore et verbale. Elle démontre une précision relative par rapport au texte choisi. L'élève respecte quelques attributs de son personnage et utilise avec un minimum de contrôle les éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures appropriés. Enfin, le caractère expressif de son interprétation est souvent teinté de ses intérêts d'ordre affectif. Il est capable de relater des faits concernant son expérience d'interprétation qui sont signifiants pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'interprétation de l'élève est gestuelle, sonore et verbale. Elle est en accord avec le contenu de l'extrait choisi, lequel est généralement plus développé. L'élève respecte l'enchaînement des actions en tenant compte du personnage et de quelques règles relatives au jeu d'ensemble. Enfin, dans son interprétation, il sait allier ses intérêts d'ordre affectif aux principaux éléments expressifs de l'extrait qu'il interprète. Il décrit son expérience d'interprétation et en dégage ce qu'il a appris.

## Critères d'évaluation

- Utilisation adéquate du contenu dramatique, des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de modes de théâtralisation 1 2 3
- Enchaînement continu des actions dramatiques 2 3
- Interprétation en rapport avec certains éléments expressifs du personnage 1
- Interprétation en rapport avec certains éléments expressifs de l'extrait 2
- Interprétation en rapport avec le caractère expressif de l'extrait ou de la courte pièce 3
- Maintien de l'attention au cours de l'interprétation 1
- Prise en compte des exigences relatives au jeu d'ensemble 2 3
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience d'interprétation 1
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'interprétation 2 3

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'interprétation de l'élève est gestuelle et verbale. Elle est plus expressive et en accord avec l'extrait ou la courte pièce. L'élève personnalise les actions de son personnage et tient compte des règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie ses intérêts d'ordre affectif et cognitif aux indications de l'extrait ou de la courte pièce pour mettre en évidence leur caractère expressif. Il décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## COMPÉTENCE 3 • APPRÉCIER DES ŒUVRES THÉÂTRALES, SES RÉALISATIONS ET CELLES DE SES CAMARADES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

Apprécier une œuvre théâtrale, c'est être attentif à ses réactions émotives ou esthétiques face à cette œuvre et à son interprétation, et porter sur elle un jugement critique et esthétique à partir de ses réactions personnelles et de critères déterminés. Le contact avec des œuvres théâtrales variées permet à l'élève de développer sa conscience artistique, d'affiner sa sensibilité aux qualités techniques et esthétiques des œuvres, et de se doter ainsi de critères personnels d'appréciation qui lui permettent de faire des choix plus éclairés. Pour l'élève du primaire, le répertoire encore relativement limité des œuvres à observer comporte ses propres créations et celles de ses camarades ainsi que des extraits d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, adaptés à ses intérêts et à son âge. Le processus d'appréciation se réalise dans un esprit de respect entre les élèves et à l'égard des réalisations et des œuvres. L'élève apprend progressivement à situer les œuvres dans leur contexte socioculturel et à faire appel à ses expériences et à ses connaissances pour les apprécier. En partageant son expérience d'appréciation, il rend compte de ce qu'il a appris sur lui et sur les œuvres.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 3 lui permet d'exploiter l'information, d'exercer son jugement critique, de se donner des méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

L'élève prend part à de courtes activités d'observation portant sur ses propres réalisations ou celles de ses camarades ainsi que sur des extraits d'œuvres dramatiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs. Il se réfère à une expérience culturelle adaptée à son âge, au contenu des réalisations et des extraits qu'il a observés et à quelques sources documentaires visuelles, sonores ou numériques. Il tient compte de critères d'appréciation prédéterminés se rapportant au traitement de la proposition, à l'utilisation des éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation ou de structures abordés et aux émotions, sentiments ou impressions qu'il a ressentis. Il fait part de son appréciation en s'exprimant verbalement ou par écrit.

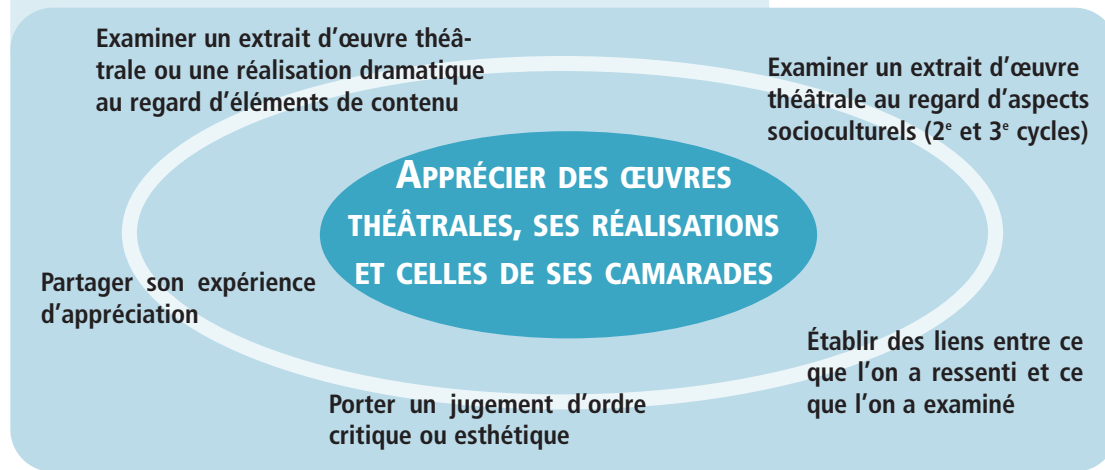
#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à un processus d'appréciation faisant appel à l'esprit critique et au sens esthétique. Il prend part à de courtes activités d'observation, repère des éléments connus et découvre ce qui le touche, tout en s'exerçant à utiliser des critères qui le guideront dans sa décision. Il est amené à réfléchir sur son expérience d'appréciation et à relater des faits qui sont signifiants pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, l'élève découvre des œuvres variées. Il découvre aussi que ces œuvres révèlent des traces socioculturelles de la période artistique qui les a vues naître. Ces découvertes contribuent à enrichir son observation et lui permettent d'étayer davantage son appréciation et de s'ouvrir à la diversité culturelle. Il est amené à décrire son expérience d'appréciation et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, l'élève découvre des œuvres variées et certaines des traces socioculturelles qui révèlent leur appartenance à différentes périodes artistiques. Au cours d'activités d'observation, il repère des éléments dramatiques ou théâtraux, les compare d'un extrait à un autre et y associe certaines traces d'ordre socioculturel caractéristiques de l'époque qui les a vues naître. Ces découvertes et ces constats lui permettent de s'ouvrir davantage à la diversité culturelle et de mieux se connaître tout en exerçant son esprit critique et son sens esthétique. Il peut dégager de son expérience d'appréciation non seulement ce qu'il a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence



### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les aspects affectifs, le répertoire pour l'appréciation et le vocabulaire disciplinaire. Les autres catégories varient en fonction de la réalisation ou de l'œuvre appréciée.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif. En utilisant le vocabulaire disciplinaire, l'élève nomme des éléments de contenu présents dans la réalisation ou dans l'œuvre théâtrale. Son propos traduit la décision retenue par rapport à ce qu'il a repéré et ressenti. Il est capable de relater des faits concernant son expérience d'appréciation qui sont signifiants pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif et social. En utilisant de façon pertinente le vocabulaire disciplinaire, l'élève décrit des éléments de contenu présents dans la réalisation ou dans l'œuvre théâtrale. Son propos contient des considérations d'ordre théâtral, personnel et parfois socioculturel. Ces considérations sont liées aux critères d'appréciation et appuient la décision retenue. Il décrit son expérience d'appréciation et en dégage ce qu'il a appris.

## Critères d'évaluation

- Établissement de liens entre un ou des extraits d'œuvres et des traces d'ordre socioculturel **2 3**
- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti **1 2 3**
- Présence d'une décision dans son appréciation **1**
- Motivation de sa décision dans son appréciation **2 3**
- Utilisation du vocabulaire disciplinaire **1**
- Utilisation pertinente du vocabulaire disciplinaire **2 3**
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience d'appréciation **1**
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'appréciation **2 3**

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre cognitif, affectif et social. En utilisant de façon pertinente le vocabulaire disciplinaire, l'élève décrit des éléments de contenu présents dans la réalisation ou dans l'œuvre théâtrale. Son propos contient des considérations d'ordre théâtral, personnel et socioculturel. Ces considérations sont liées aux critères d'appréciation et motivent sa décision. Il décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## 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 DRAMATIQUE<sup>1</sup>

##### • Moyens corporels

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

##### • Moyens vocaux

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

## Suggestions pour l'utilisation des technologies de l'information et de la communication

### • Compétence 1

- Diffuser, dans Internet ou par courrier électronique, de courtes séquences dramatiques produites par les élèves. 2
- Scénariser des séquences dramatiques à partir d'une banque d'images ou d'un logiciel de dessin. 1 2 3
- Écrire une séquence dramatique en collaboration avec un correspondant d'une autre école, d'une autre province, d'un autre pays en utilisant Internet. 3

### • Compétence 3

- Rechercher dans Internet des illustrations ou des informations pertinentes sur la marionnette, le personnage et le costume, en ce qui concerne des éléments relatifs aux savoirs essentiels ou les propositions de recherche suggérées par le professeur. 1
- Rechercher dans Internet des illustrations ou des informations pertinentes sur le jeu clownesque, le théâtre d'ombres et l'espace, en ce qui concerne des éléments relatifs aux savoirs essentiels ou les propositions de recherche suggérées par le professeur. 2
- Rechercher dans Internet des illustrations ou des informations pertinentes sur le jeu masqué, en ce qui concerne des éléments relatifs aux savoirs essentiels ou les propositions de recherche suggérées par le professeur. 3
- Effectuer, à partir de cédéroms, une collecte d'informations sur la marionnette, le personnage et le costume. 1
- Effectuer, à partir de cédéroms, une collecte d'informations sur le jeu clownesque, le théâtre d'ombres et l'espace scénographique. 2 3
- Effectuer, à partir de cédéroms, une collecte d'informations sur le jeu masqué. 3
- Fournir des informations sur la création d'un spectacle pour le site Web de l'école. 2 3
- Rechercher dans Internet des textes produits par ou pour des élèves. 2
- Consulter des sites Internet associés à un artiste ou à une compagnie de théâtre. 1 2 3