

ASSOCIATION FRANCOPHONE POUR
L'ÉDUCATION ARTISTIQUE EN ONTARIO



En partenariat avec le Ministère de l'éducation (DPPÉLF)
et le Conseil des arts de L'Ontario

Portes ouvertes sur l'éducation artistique 2009

le 27 novembre 2009
à Ottawa

L'attente de présentation et le processus de création

Marchenver

Dans le cadre de la révision du curriculum de l'Ontario, éducation artistique

*nous explorons aujourd'hui
l'attente de Présentation*

Cible des contenus d'apprentissage :

- **Résultats** des étapes du processus – un ou plusieurs produits par processus de création
- **Tâches** liées à la production, à la promotion et la diffusion
- **Sondage** –ajustement, évaluation, implication de la communauté – auditoire

Organisation, mise en train

- Organisation physique : 60 participants
les participants sont placés en équipes préparées (équipes de 8-10)
- Le sujet est annoncé :
vous représentez votre école dans un événement communautaire ayant pour titre

marchenver

- Les participants se regardent, froncent les sourcils.

Déstabilisation quasi-générale!

1. Exploration

(recherche, collecte de données, expérimentations sommaires)

20 MINUTES, INDIVIDUEL ET ÉQUIPE...vite

événement communautaire
marchenver ...marchenver....ma

À VOS SCALPELS.....

- Décortiquons le mot
- Regardons les fiches et les images reçues
- Ajoutons nos idées

Concertation de l'équipe

bzz.....

Marche en vert

Et maintenant.....?

**Les participants sont curieux et motivés
pour aller plus loin...**

2. Proposition de création

préciser sur quoi on travaille (le sujet , le thème, le problème posé)

10 minutes, équipe..

Consultation..... Consultation...Consultation....Consultation...

Proposition de création

**Quelle activité pouvons-nous faire pour rejoindre la campagne
publicitaire Marchands verts ?**

VOILÀ NOTRE PROBLÉMATIQUE :

3. Expérimentation

développement des habiletés techniques et de celles liées à la créativité (exercices de la pensée divergente)

La course aux objets 15 MINUTES

La course aux objets

Quels objets choisir?

- 4 personnes de la table vont choisir **chacune un objet** (objet, photo d'objet.....) 1 dans chaque catégorie :
 - Mécanique
 - Confectionné
 - Symbolique
 - Natureet les placent au centre de la table

Comment ces objets peuvent-ils orienter notre réponse à la problématique?

- On cherche des idées en quantité infinie à partir des pistes proposées

Comment s'organiser?

- Chaque table reçoit 4 feuilles de papier journal et 4 feutres
- Un enseignant sur deux écrit une idée en haut de la feuille, la roule et la passe à son voisin de droite qui fait la même chose. **CHUT! TOP SECRET**. On continue le plus loin possible dans le temps imparti....

On peut changer d'objets si on tombe en panne sèche

Les participants travaillentcomme des fourmis

3. Expérimentation

développement des habiletés techniques et de celles liées à la créativité (exercices de la pensée divergente)

Expérimentation technique

25 minutes, par deux

Réalisation d'un objet, d'un rythme, d'un texte, d'un enchaînement, d'une transformation, etc.... visualisé lors des mises en commun des idées de la pensée divergente.

Aux quatre coins de la salle sont disposés :

- des outils
- du matériel d'arts visuels,
- des livres
- des instruments de musique

Les participants se précipitent, guidés par leurs habiletés techniques

EXPÉRIMENTATION

SYNTHÈSE 10 minutes

Cocus de l'équipe et questionnaire

On communique fort...on s'excite..on défend son point...on tombe PRESQUE d'accord

Quelle est la meilleure idée? la plus novatrice? la plus surprenante?

La meilleure!

Une pas trois ...

La MEILLEURE... peut-être à partir des trois

4. Élaboration/Réalisation

40 minutes, équipe

(travail final intégrant le meilleur (les aspects les plus efficaces, utiles, pertinents) des étapes précédentes)

Les équipes de participants s'affairent; les tâches ont été réparties et chacun est à l'oeuvre.

.. sons, pas de danse, mots, vers, costume,

La création fait son oeuvre, à son meilleur, avec sa fièvre, ses doutes et ses succès.

La consultation continue puisqu'une nouvelle idée fuse..

Vite il faut pratiquer!

5. Évaluation

(rétroaction tout au long du processus)

Les équipes s'accordent une dernière fois, évaluent, se réajustent

Chut!

- Première équipe
- Deuxième équipe,

.....place aux artistes

Évaluation finale ...

Votre perception de la journée.....à la prochaine